



Il Re è morto.

Il suo ultimo desiderio è stato quello di poter riposare nella cripta reale circondato dai suoi più preziosi averi, esattamente gli stessi cimeli di famiglia che un tempo aveva promesso a voi, suoi amati eredi. Sentendovi traditi e raggirati, avete convocato i vostri più fedeli servitori per farvi aiutare ad entrare nella cripta in modo da poter reclamare ciò che è vostro di diritto. Sfortunatamente, anche tutti gli altri eredi hanno avuto la stessa identica idea.

OBIETTIVO

Al termine della partita, il giocatore con la collezione più preziosa viene proclamato vincitore.

COMPONENTI

CARTE TESORO (48)



TIPOLOGIA
DI TESORO

VALORE
IN MONETE

SPAZIO DEI DADI

ICONA
DI PREPARAZIONE

(LATO RIVELATO)

Il valore in Monete delle carte Tesoro che avete raccolto viene calcolato per il punteggio finale. I valori vanno da 1 a 4.

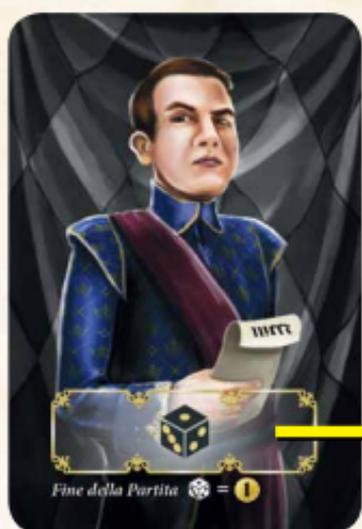
Esistono sei diverse tipologie di Tesoro. Raccogliendo alcune combinazioni di carte Tesoro avrete accesso alle ricompense dei Mercanti.

DADI SERVITORE (12)



I dadi Servitore sono utilizzati per reclamare le carte Tesoro. Posizionando valori più alti potrete scacciare i dadi degli avversari, tuttavia aumenterete anche il rischio che i vostri Servitori diventino esausti.

CARTE GIOCATORE (4)



SPAZIO DEI DADI

Tenete i vostri dadi Servitore non esausti sulla vostra carta Giocatore in modo che tutti i giocatori possano vedere quanti Servitori avete a disposizione.

CARTE TORCIA (2)



A partire dal Leader, ogni giocatore svolge il proprio turno posizionando i propri dadi Servitore su una o più carte Tesoro con l'obiettivo di raccoglierle.

Il giocatore con la carta Luci Spente svolge l'ultimo turno della fase II, in cui è possibile posizionare i Servitori su una sola carta Tesoro.

CARTE MERCANTE (6)



Ogni Mercante offre una ricompensa per una delle sei tipologie di Tesoro. Raccogliendo il numero richiesto di carte Tesoro avrete accesso ad alcune Monete bonus al termine della partita oppure ad azioni speciali durante il suo svolgimento. **Più giocatori possono ottenere la stessa ricompensa da un Mercante.**

I Mercanti hanno un lato A ed uno B con diverse ricompense in modo da aumentare la varietà di gioco. Durante la preparazione potete scegliere qualsiasi combinazione di lati A e B dei Mercanti.

(Per maggiori dettagli sui Mercanti, leggete le ultime pagine di questo Regolamento.)

PREPARAZIONE

Rimuovete le carte Tesoro con l'icona di Preparazione indicata di seguito:

Giocatori	Rimuovere
1-2	III & IV (24 Carte)
3	IV (12 Carte)
4	Nessuna

Mescolate le carte Tesoro rimanenti e posizionatele coperte sul tavolo in modo da formare il mazzo delle carte Tesoro.

Posizionate i sei Mercanti in fila, scegliendo per ciascuno di essi se usare il lato A o il lato B. Per la prima partita vi consigliamo di utilizzare tutti i Mercanti sul lato A.

Ogni giocatore sceglie una carta Giocatore e prende i tre dadi Servitore del colore corrispondente, posizionandoli sull'apposito spazio della carta Giocatore.

Scegliete casualmente quale giocatore inizierà con la carta Leader. In una partita a 3 o 4 giocatori, il giocatore a destra del Leader ottiene la carta Luci Spente. In una partita a 2 giocatori, il Leader ottiene anche la carta Luci Spente.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in round suddivisi in quattro fasi.

I. RIVELARE

All'inizio di ciascun round pescate un certo numero di carte dal mazzo delle carte Tesoro in base al numero di giocatori (vedi tabella) e posizionatele in fila al centro del tavolo in modo da formare la Cripta.

Giocatori	Rivellate	Coperte
1-2	2	1
3	3	1
4	4	2

Le prime carte pescate devono essere posizionate rivellate a faccia in su, mentre le ultime rimangono coperte a faccia in giù.

— RIVELATE —

COPERTE



Esempio di Cripta per 2 giocatori.

II. RECLAMARE

Iniziando dal Leader e procedendo in senso orario, ogni giocatore effettua durante il proprio turno una delle seguenti azioni:

- **Reclama** carte Tesoro
- **Recupera** tutti i Servitori esausti

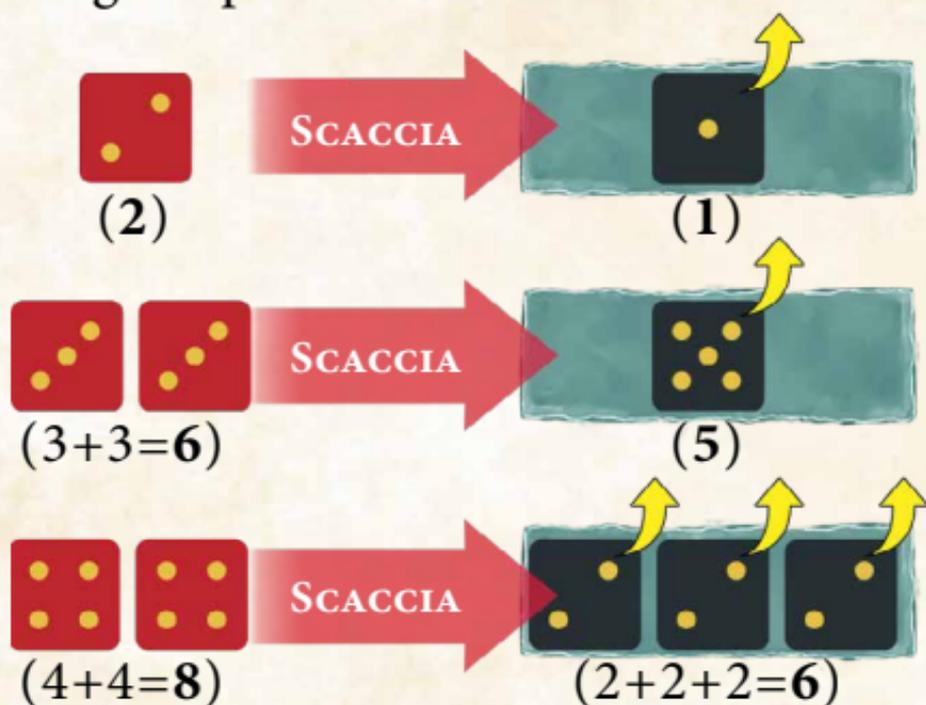
Reclama carte Tesoro: Posizionate qualsiasi numero di dadi Servitore sulle carte Tesoro desiderate, **scegliendo qualsiasi valore del dado** per contrassegnare lo sforzo del Servitore. Più alto sarà il valore e più il Servitore correrà il rischio di diventare esausto. Potete posizionare **più Servitori sulla stessa carta Tesoro a patto che ciascun dado abbia lo stesso valore di sforzo.**



Esempio di posizionamento dei dadi Servitore.

I giocatori successivi potranno reclamare carte Tesoro non ancora reclamate oppure scacciare i Servitori di un avversario posizionando sul Tesoro

conteso uno o più dadi con **un valore di sforzo totale superiore** a quello dei dadi presenti. I Servitori scacciati tornano tutti sulla carta Giocatore del proprio colore, mentre quelli che hanno scacciato vengono posizionati sul Tesoro.



Il giocatore con la carta Luci Spente effettua l'ultimo turno della fase. **Chi Reclama carte Tesoro durante l'ultimo turno della fase può posizionare i propri Servitori su una sola carta Tesoro.** In una partita a 2 giocatori, il Leader possiede anche la carta Luci Spente e **può dunque svolgere un turno aggiuntivo** per reclamare o recuperare.

Recupera i Servitori esausti: Prendete tutti i vostri Servitori esausti presenti nella scatola del gioco e rimetteteli sulla vostra carta Giocatore.

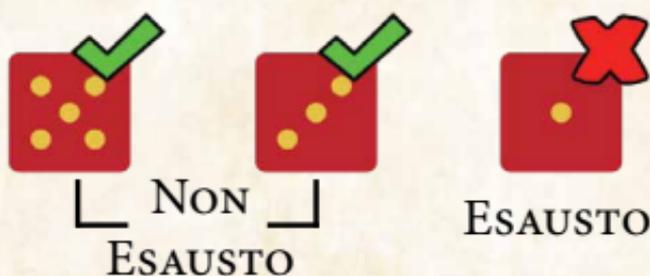
III. RACCOGLIERE

Rimettete ogni carta Tesoro priva di dadi nella scatola del gioco senza rivelare quelle eventualmente coperte.

In ordine di turno ogni giocatore lancia i propri dadi Servitore presenti sulle carte Tesoro. Per aiutarvi a ricordarne il valore di sforzo, ditelo a voce alta prima di lanciarlo. Ogni dado Servitore che ottiene **un risultato più basso del proprio valore di sforzo diventa esausto** e viene posizionato nella scatola del gioco. Ne consegue che non occorre lanciare i dadi con un valore di sforzo di 1.



RISULTATI DEL LANCIO:



In questo esempio, uno dei dadi ha ottenuto un risultato più basso del suo valore di sforzo di 3 e diviene esausto.

A prescindere dal risultato del lancio dei dadi, raccogliete ogni carta Tesoro reclamata dai vostri Servitori. I Tesori reclamati coperti possono essere guardati solamente dal giocatore che li ha raccolti.

Tutti i Tesori raccolti devono essere posizionati coperti davanti a voi, separandoli in colonne per tipologia. Potete guardare in ogni momento il valore dei Tesori nella vostra collezione.



Esempio di collezione di un giocatore.

Nel caso abbiate abbastanza Tesori per soddisfare il requisito di un Mercante, potete ottenerne la ricompensa. I Mercanti sono sempre disponibili per tutti i giocatori e non devono dunque essere presi dal centro del tavolo.



Se tutti i Servitori di un giocatore posizionati sulle carte Tesoro vengono scacciati, quel giocatore recupera tutti i propri Servitori esausti dalla scatola del gioco e li rimette sulla propria carta Giocatore.

IV. PASSARE LA TORCIA

Passate entrambe le carte Torcia al giocatore a sinistra di chi le possiede ed iniziate un nuovo round ripetendo le fasi dalla I alla IV.

FINE DELLA PARTITA

Quando il mazzo delle carte Tesoro termina, finite il round in corso, dopodiché la partita termina. Il giocatore con il punteggio finale maggiore viene proclamato vincitore.

Il punteggio finale dei giocatori viene determinato sommando i seguenti:

- valore in Monete sulle carte Tesoro nella collezione (*sia rivelate che coperte*)
- valore in Monete bonus dai Mercanti
- 1 Moneta per ogni dado Servitore non esausto

In caso di pareggio, ogni giocatore in spareggio lancia tutti i propri dadi Servitore non esausti e li somma. Rilanciate in caso di ulteriore pareggio. Il giocatore che ottiene il risultato più alto è il vincitore.

MODALITÀ FIGLIO UNICO

(1 GIOCATORE)

Raccogli più Tesori possibile prima che il Fantasma di tuo padre reclami i suoi averi.

Segui tutte le regole di una partita a 2 giocatori con le seguenti eccezioni:

PREPARAZIONE

Scegli un gruppo di dadi colorati per il Fantasma che giocherà automaticamente. Inizia la partita con entrambe le carte Torcia.

I. RIVELARE

Posiziona le carte Tesoro pescate ordinandole dal valore in Monete maggiore al minore in senso orario. La carta coperta è considerata di valore 2,5 Monete. Se due carte hanno lo stesso valore, posizionate più a sinistra quella pescata per prima.



Esempio di Cripta per 1 giocatore.

II. RECLAMARE

Durante il turno del Fantasma, lancia i suoi tre dadi Servitore. **I dadi che hanno ottenuto lo stesso valore vengono accoppiati**, somma insieme il loro valore. Un gruppo di dadi accoppiati viene sempre posizionato prima di un singolo dado dello stesso valore, per esempio, due 3 sono posizionati prima di un 6.

Iniziando dal dado o dal gruppo di dadi con il valore più alto, il Fantasma reclama la carta Tesoro con il valore in Monete più alto se:

- è non reclamata;
- i dadi del Fantasma hanno un valore totale superiore a quello dei tuoi dadi.

Altrimenti, il Fantasma prova a reclamare la carta Tesoro successiva di valore più alto seguendo i passi precedenti finché non ha tentato di reclamare tutte le carte nella Cripta. Ripeti questo procedimento per ogni dado o gruppo di dadi del Fantasma, lasciando da parte quelli che non possono essere posizionati.

Quando il Fantasma possiede la carta Luci Spente e svolge il suo turno addizionale, lancia solamente i dadi che sono stati eventualmente scacciati dalle carte Tesoro. Dopodiché posiziona

solamente il dado o gruppo di dadi di valore più alto, seguendo nuovamente lo stesso procedimento.

LANCIO DEI DADI DEL FANTASMA:



In questo esempio, i due 3 del Fantasma vengono accoppiati e scacciano il tuo 5. Il 4 del Fantasma non può scacciare il tuo 4, per cui scaccia il tuo 2. Il Fantasma reclama dunque la prima e la terza carta.

III. RACCOGLIERE

Non lanciare i dadi del Fantasma per verificare se diventano esausti, il Fantasma gioca sempre con tutti e tre i dadi. Ogni carta che non raccogli viene scartata, incluse quelle reclamate dal Fantasma. Puoi organizzare e controllare le carte scartate in qualsiasi momento, ma non puoi comunque rivelare le carte che vengono scartate coperte dalla Cripta.

IV. PASSARE LA TORCIA

Passa entrambe le carte Torcia come in una normale partita a 2 giocatori.

FINE DELLA PARTITA

Confronta il tuo punteggio con i risultati seguenti:

< 30 – Lo Sciocco

Il fantasma di tuo padre ti sgrida e ti obbliga a rendergli il suo tesoro.

30 - 39 – Il Meschino

Lasci la cripta con pochi gioielli ed un grande senso di colpa.

40 - 49 – Il Ricco

Ricavi una piccola fortuna dalla vendita dei cimeli di famiglia.

50 + – Il Magnifico

Ornato dai tesori di tuo padre ottieni la reputazione di monarca più eccentrico della tua terra.

VARIANTI DI GIOCO

È disponibile un kit di espansione che descrive alcune nuove modalità di gioco:

- “*Cospiratori Gemelli*” (cooperativo)
- “*Scontro tra Casate*” (6 e 8 giocatori)
- “*Tesoro Maledetto*”

MERCANTI

ICONE DI RIVELAZIONE



Alcune ricompense dei Mercanti consentono di effettuare alcune azioni speciali durante la partita. Per usare queste azioni è necessario rivelare i Tesori richiesti tra quelli che avete nella vostra collezione. E' possibile utilizzare più volte queste ricompense a patto di avere nella propria collezione abbastanza Tesori coperti da poter rivelare come requisito. Ricordate che ogni volta che raccogliete un Tesoro, questo viene posizionato coperto davanti a voi. **I Tesori rivelati vengono comunque considerati per il punteggio finale.**

MERCANTE DI IDOLI

A. Durante la fase Raccogliere, rivela un Idolo a faccia in su per rilanciare uno dei tuoi dadi. Un Idolo può essere rivelato nello stesso round in cui è stato raccolto.

B. Il primo giocatore a raccogliere due Idoli li rivela per ottenere 5 Monete bonus al termine della partita. Se più giocatori raccolgono due Idoli nello stesso round, ognuno di loro li rivela per ottenere le 5 Monete bonus. Tutti gli altri giocatori che raccolgono due o più Idoli non li rivelano ed ottengono solo 2 Monete bonus.

MERCANTE DI GIOIELLI

A. Al termine della partita, i giocatori con due o più Gioielli raddoppiano il valore in Monete del loro Gioiello più prezioso.

B. Al termine della partita, tutti i giocatori ottengono 1 Moneta bonus per ogni Gioiello nella loro collezione.

MERCANTE DI MANOSCRITTI

A. Al termine della partita, i giocatori con due o più Manoscritti considerano ogni loro Manoscritto come se valesse 4 Monete, anziché il valore riportato sulla carta.

B. In qualsiasi momento, rivela un Manoscritto per guardare segretamente tutte le carte coperte presenti nella Cripta.

MERCANTE DI CERAMICHE

A. Al termine della partita, i giocatori con due Ceramiche ottengono 2 Monete bonus, con tre Ceramiche ottengono 4 Monete bonus e con quattro o più Ceramiche ottengono 8 Monete bonus.

B. Prima della fase Reclamare, rivela due Ceramiche per prendere una carta Tesoro coperta dalla Cripta. Se più giocatori intendono utilizzare questa ricompensa durante lo stesso round, la priorità viene stabilita in base all'ordine di turno.

MERCANTE DI RESTI SACRI

A. In qualsiasi momento, rivela due Resti Sacri per recuperare un tuo dado Servitore esausto.

B. Al termine della partita, i giocatori con quattro o più Resti Sacri ottengono 10 Monete bonus.

MERCANTE DI ARAZZI

A. Al termine della partita, il giocatore che possiede il maggior valore in Monete di Arazzi ottiene 5 Monete bonus. In caso di pareggio, i giocatori in spareggio ottengono l'intero bonus.

B. Al termine della partita, se solo un giocatore possiede tre o più Arazzi, questo ottiene 7 Monete bonus. Se più giocatori possiedono tre o più Arazzi, ognuno di loro ottiene 4 Monete bonus.

FASI DI GIOCO

I. RIVELARE: Pescare carte Tesoro.

Giocatori	Rivellate	Coperte
1-2	2	1
3	3	1
4	4	2

II. RECLAMARE: Posizionare i dadi Servitore o recuperare tutti i dadi Servitore. Durante l'ultimo turno della fase è possibile posizionare i Servitori su una sola carta Tesoro.

III. RACCOGLIERE: Lanciare ogni Servitore posizionato sui Tesori. Ogni lancio di dado inferiore al valore di sforzo di quel dado lo rende esausto. A prescindere dal risultato del lancio, raccogliere i Tesori reclamati. Se tutti i Servitori di un giocatore vengono scacciati, quel giocatore recupera tutti i propri Servitori.

IV. PASSARE LA TORCIA: Passare entrambe le carte Torcia a sinistra.

GAME DESIGN: Andrew Nerger & Jeffrey Chin

ILLUSTRAZIONI & GRAFICA: Jeffrey Chin

DESIGN DEGLI ARAZZI: Alex Chin

©2018 Road To Infamy Games. All rights reserved.

Edizione italiana a cura di GateOnGames

TRADUZIONE: Giacomo Maltagliati

ADATTAMENTO GRAFICO: Margherita Cagnola

REVISIONE: Sollenda Cacini e Mario Cortese

DISTRIBUZIONE: www.dungeondice.it

SITO WEB: www.gateongames.com

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.