V1

DOMANDE FREQUENTI

INFLUENZA

- Possono esserci più sigilli su una carta (ad esempio, grazie all'abilità del TESORIERE). Se il risultato dell'incontro cambia, si spostano o si rimuovono sempre **tutti** i sigilli presenti sulla carta.
- L'abilità di una carta giocata in precedenza viene attivata se, a seguito del cambio del risultato, la carta perde l'incontro? No. La fase 2 viene eseguita solo una volta per round. → p. 7
- Un'abilità persistente rimane attiva se la carta vince il suo incontro più avanti nella partita? Sì. Il gettone Persistente in corso rimane sulla carta, quindi la sua abilità continua ad avere effetto. → p. 9
- È possibile posizionare più modificatori su una carta? Sì. Se su una carta sono presenti modificatori negativi e positivi, questi si compensano a vicenda. → pp. 10, 16
- I modificatori posizionati sulla prossima carta vanno conteggiati subito? Sì. Tutti i modificatori contano immediatamente, cioè già nella fase 1, quando si confronta l'influenza. → p. 16
- L'influenza può avere un valore negativo? Sì. Per esempio, una carta di valore 1 che ottiene un -3 ha ora un'influenza totale di -2.
  La carta non viene scartata e si confrontano i valori di influenza come di consueto. → p. 16

SIGILLI

- Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di segnalini **e** nessuno può giocare una carta, la partita si conclude con un pareggio. → p. 12
- Se nella fase 3 entrambi i giocatori hanno 5 o più sigilli **e** il loro numero di sigilli è lo stesso, si continua a giocare come di consueto. La partita termina quando un giocatore ha **almeno 5 sigilli e ne ha almeno uno in più** dell'avversario alla fine del round. → p. 12

GIOCARE, PESCARE E SCARTARE CARTE

- I giocatori pescano solo 1 carta anche se hanno dovuto scartare delle carte dalla loro mano? Sì. Ciò significa che nel corso della partita è possibile avere meno carte in mano. → p. 11
- Il giocatore che non può scartare una o più carte, perde la partita? No. → p. 11
- La pila degli scarti viene rimescolata? No. Se un mazzo di pesca è vuoto, il giocatore non pescherà altre carte. → p. 11
- Una carta giocata "a faccia in su" (ad esempio, per l'abilità del CARTOMANTE) viene comunque piazzata e rivelata. Gli effetti che comportano la "rivelazione" si innescano comunque (ad esempio, BIBLIOTECARIA, CATACOMBE INFESTATE).
- È considerata "carta tua" una carta giocata sul tuo lato dell'area di gioco (anche se è stata pescata dal tuo avversario, ad esempio con la BURATTINAIA).

ORDINE DEGLI EFFETTI

- Se in un round vengono attivate **più abilità**, queste vanno risolte una dopo l'altra. Vengono risolte a partire dall'**incontro più vicino a quello attuale** fino a quello più lontano.
- Se non diversamente indicato, i Luoghi si attivano dopo che sono state risolte tutte le abilità.
- Nell'improbabile caso in cui vengano attivate entrambe le abilità dello stesso incontro, lanciate un modificatore (o una moneta) per determinare l'ordine di attivazione.
- Se le abilità attivate si contraddicono: in questo caso, l'abilità più vicina all'incontro attuale prevale sull'altra.

GETTONE PERSISTENTE

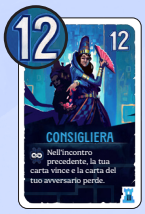
- È possibile spostare un gettone Persistente su una carta con un'abilità istantanea? Sì, è possibile. Tuttavia, il gettone non attiva alcuna abilità.
- È possibile spostare un gettone Persistente su una carta sulla quale ce n'è già uno? Sì. Tuttavia, la sua abilità non viene raddoppiata, né riattivata, ma rimane semplicemente attiva.

DETTAGLI CARTE

BURATTINAIA: la carta che il tuo avversario pesca dalla tua mano a causa dell'abilità della **BURATTINAIA**, da quel momento in poi, conta come una delle **tue** carte giocate.

ILLUSIONISTA: una carta è considerata "sconfitta" se c'è almeno 1 sigillo sulla carta avversaria e non ce n'è nessuno sulla carta in questione. Puoi anche scegliere una carta che perde l'incontro perché il tuo avversario ha attivato l'abilità del **GIUDICE**.

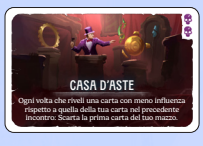
INGEGNERE: il modificatore viene posizionato sulla carta giocata dopo la fase 2. Lo stesso vale anche se il prossimo incontro è in parità. Se la carta è stata scartata (per esempio, a causa dell'abilità della **SPADA MERCENARIA** o della **BURATTINAIA**), il modificatore "attende" la prossima carta giocata che rimane in gioco dopo la fase 2.



CONSIGLIERA: se entrambi avete attivato l'abilità della **CONSIGLIERA** nello stesso incontro, gli effetti annullano a vicenda. Quindi nessuno dei due vince o perde l'incontro precedente.

GENIO MECCANICO: se l'abilità del tuo **GENIO MECCANICO** è attiva e vinci il prossimo incontro, vinci la partita nella fase 1. La fase 2 non si svolge più.

GIORNO DEL FONDATORE: se vinci 3 incontri consecutivi, vinci **immediatamente** la partita **prima** che vengano risolti altri effetti.



CASA D'ASTE: se il tuo avversario attiva l'abilità della **BURATTINAIA**, la carta pescata **non** attiva l'effetto della **CASA D'ASTE**.

CATACOMBE INFESTATE: se il tuo avversario attiva l'abilità della **BURATTINAIA**, la carta pescata **non** attiva l'effetto delle **CATACOMBE INFESTATE**.
Non importa se la carta è stata giocata a faccia in su, perché il tuo avversario ha attivato l'abilità del **CARTOMANTE**.

LEGENDA DEL REGOLAMENTO

- Se un'informazione è scritta in *corsivo*, significa che è stata già *ripetuta* e/o che *non è ancora rilevante*. Può anche trattarsi di un *riferimento* a una regola già spiegata e collegata a questo punto.
- Quando usiamo il termine **"importante"**, ci riferiamo a regole che, secondo la nostra esperienza, sono spesso necessarie e/o richieste. Vi invitiamo a comprenderle bene.
- Gli esempi servono a chiarire o riassumere la regola appena appresa.

RICONOSCIMENTI

Design: Mathieu Rivero & Faouzi Boughida
Grafica: Franz-Georg Stämmele
Illustrazioni: Dominik Mayer, Jonas Schmutzler, Ingram Schell, Qistina Khalidah, Florian Herold
Traduzione italiana: Florian D'Anna
Adattamento Grafico: Delia Arnone
Editing e supervisione: Federico Burchianti

© 2025 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 Munich, Germany
Contact us: **info@hans-im-glueck.de**
www.hans-im-glueck.de/en

© 2025 Giochi Uniti per la versione italiana
Via Bellini 53, 80135, Napoli
info@giochiuniti.it
www.giochiuniti.it