



Seguendo le istruzioni contenute in questo file sarà possibile rendere le carte di “*Die Kutschfahrt zur Teufelsburg*” completamente fruibili ad un pubblico italiano. Il processo è completamente reversibile e non rovina le carte. I testi sono tratti dalla traduzione fatta da Gabriele “Falcon” Boldreghini. L’impaginazione e la grafica sono a cura di Giuseppe Casella (veldom@libero.it).

Falcon e veldom sono membri de *La Tana dei Goblin*
(<http://www.goblins.net>)



NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Materiale necessario : Un taglierino (o una forbice), del nastro biadesivo (o della carta adesiva per stampanti), bustine protettive (preferibilmente formato Yougloh ma all'occorrenza vanno bene anche quelle formato magic).

- 1- Stampate e ritagliate le carte allegare in fondo al documento.



- 2- Se avete utilizzato della carta adesiva per stampanti basterà incollare le carte appena ritagliate sulle carte originali. Se avete usato carta comune ritagliate delle piccole striscioline di nastro biadesivo ed utilizzatele per incollare le carte ritagliate sulle carte originali.





3- Imbustate le carte



Ecco la vostra versione di “Die Kutschfahrt zur Teufelsburg” in italiano!

Abito (usare solo nelle partite da 3 a 9 giocatori) : Scambialo e puoi prendere una nuova professione tra quelle non utilizzate e metterla coperta davanti a te. Metti la tua vecchia professione tra le altre non utilizzate senza rivelarla.

Borsa dei Segreti - Calice: Scambiala e potrai prendere una carta dal mazzo. Non può essere scambiata per l'altra Borsa dei Segreti. La Borsa diventa un Calice appena tutti gli oggetti del mazzo sono stati pescati.

Borsa dei Segreti - Chiave: Scambiala e potrai prendere una carta dal mazzo. Non può essere scambiata per l'altra Borsa dei Segreti. La Borsa diventa una Chiave appena tutti gli oggetti del mazzo sono stati pescati.

Calice: La Fratellanza può proclamare la vittoria se possiede 3 Calici.

Calice: La Fratellanza può proclamare la vittoria se possiede 3 Calici.

Calice: La Fratellanza può proclamare la vittoria se possiede 3 Calici.

Chiave: L'Ordine può proclamare la vittoria se possiede 3 Chiavi.

Chiave: L'Ordine può proclamare la vittoria se possiede 3 Chiavi.

Chiave: L'Ordine può proclamare la vittoria se possiede 3 Chiavi.

Frusta: Se stai supportando il difensore durante uno scontro puoi aggiungere un +1 al risultato.

Guanti: Puoi aggiungere un +1 al risultato di uno scontro se sei il difensore. Non conta se si sta supportando un altro giocatore.

Lo Stemma della Loggia: Puoi proclamare da solo la vittoria, se possiedi lo Stemma della Loggia ed almeno 3 Chiavi o Calici (esempio: 2 Chiavi + 1 Calice).

Monocolo: Scambialo e puoi vedere l'associazione del giocatore con cui hai effettuato lo scambio.

Perla Nera (usare solo nelle partite da 4 a 10 giocatori): Devi sempre accettarla se ti viene offerta durante uno Scambio. Chiunque sia il proprietario non può proclamare la vittoria della sua associazione.

Privilegio: Scambialo e potrai vedere tutte le carte del giocatore con cui hai effettuato lo Scambio.

Pugnale: Puoi aggiungere un +1 al risultato di uno scontro se sei l'attaccante. Non conta quando stai supportando un altro giocatore.

Pugnali da Lancio: Se supporti l'attaccante in uno scontro puoi aggiungere +1 al risultato.

Sestante: Scambialo e potrai decidere una direzione. Tutti i giocatori devono passare un proprio oggetto al vicino nella direzione scelta.

Specchio Rotto: Questa carta deve sempre essere accettata durante uno Scambio. L'oggetto che si riceve in cambio non avrà alcun effetto.

Tomo: Scambialo e potrai cambiare professione con quella del giocatore con cui hai effettuato lo Scambio. Le professioni che sono rivelate tornano nascoste.

Anello con Veleno: Vinci uno scontro terminato in pareggio se sei l'attaccante o il difensore.

Chiaroveggente: Solo una volta per partita, puoi guardare il mazzo degli oggetti e prenderne due, durante il tuo turno. Poi mescola il mazzo e disponi i due oggetti coperti in cima alla pila, nell'ordine che preferisci.

Nota: Questo privilegio può essere utilizzato in qualsiasi momento del tuo turno. In combinazione ad una "Borsa dei Segreti" permette di pescare un oggetto preciso.

Creatore di Veleni: Solo una volta per partita, se non sei coinvolto nello scontro come attaccante o difensore, puoi stabilire il vincitore di uno scontro.

Nota: Questo privilegio può essere usato anche dopo che gli altri giocatori hanno deciso i loro supporti e/o gli oggetti e professioni da giocare.

Diplomatico: Solo una volta per partita, puoi richiedere ad un altro giocatore di scambiare un determinato oggetto di tua scelta. Puoi farlo solo nel tuo turno. Il tuo turno termina se l'altro giocatore non ha l'oggetto che richiedi.

Nota: questo privilegio viene usato in aggiunta al normale turno di scambio. Se l'altro giocatore dichiara di non avere l'oggetto, deve mostrare la sua intera mano al giocatore che ha utilizzato la carta Diplomatico.

Dottore: Solo una volta per partita, puoi prevenire l'effetto di uno scontro appena questo è terminato.

Nota: Il dottore non ha bisogno di essere coinvolto nello scontro. Usando questo privilegio il vincitore non riceve nessuna informazione riguardo allo sconfitto (professione, ordine) e non può guardare il suo bagaglio da viaggio. Il turno del vincitore termina immediatamente.

Duellante: Solo una volta per partita, puoi decidere, se sei l'attaccante o il difensore, che nessuno intervenga in uno scontro. Durante lo scontro puoi aggiungere un +1 al risultato.

Nota: Questo privilegio può anche essere usato dopo che gli altri giocatori hanno deciso i loro supporti e/o gli oggetti e professioni da giocare.

Gran Maestro: Puoi aggiungere un +1 al tuo punteggio, quando sei il difensore in uno scontro.

Nota: Questo privilegio può essere usato anche dopo che gli altri giocatori abbiano deciso i loro supporti e/o gli oggetti e professioni da giocare.

Guardia del Corpo: Quando supporti qualcuno in uno scontro puoi aggiungere un +1 al risultato.

Nota: Questo privilegio non può essere usato su se stessi, ma solo quando si supportano agli altri.

Ipnottizzatore: Se sei l'attaccante, puoi nominare un giocatore che non potrà supportare nessuno, anche dopo che ha dichiarato il suo supporto.

Nota: Questo privilegio si utilizza appena i giocatori hanno annunciato i loro supporti e non può essere usato in seguito (questo significa prima che vengano utilizzati oggetti e professioni). Il giocatore bersaglio di questa carta non potrà intervenire nello scontro, né con gli oggetti né con la professione.

Prete: Solo una volta per partita, puoi evitare uno scontro prima che gli altri giocatori annuncino i propri supporti. Se l'attaccante possiede due o più oggetti, deve dartene uno. Il turno dell'attaccante termina immediatamente.

Nota: Il Prete non deve essere coinvolto nel combattimento e può usare il suo privilegio solo prima che gli altri giocatori annuncino i propri supporti. L'oggetto è scelto dall'attaccante.

Thug: Puoi aggiungere un +1 al risultato dello scontro se sei l'attaccante.

Nota: Questo privilegio non conta se il Thug sta difendendo o supportando.