



**Giocatori: 3—6 / Et : 12+ / Durata: 1 ora 30 minuti**

**Senza collaborazione non sopravviverete mai.  
Senza tradimento non vincerete mai.**

**Componenti del gioco:**

**94 carte (Azione/Attacco/Oggetto)**

**25 Carte Incontro Giganti**

**1 Foglio di gettoni vari**

**6 Carte Iniziativa**

**1 tabella Punti Vita del Mostro**

**6 Carte Personaggio**

**8 Segnalini in vetro**

**Preparazione:**

Rimuovete le sei Carte Iniziativa (da Giocatore 1 a Giocatore 6) da uno dei due mazzi. Usate le Carte Iniziativa in numero uguale al numero dei giocatori (se ci sono 4 giocatori, lascia nella scatola le carte 5 e 6).

Mischiate le Carte Iniziativa e ponetele coperte a ventaglio sul tavolo.

Ogni giocatore pescher  una di queste carte le quali determineranno l'ordine di gioco per ogni round.

Mischiate le rimanenti 94 carte e piazzate il mazzo coperto al centro del tavolo. Questo mazzo contiene Carte Attacco, Carte Oggetto e Carte Azione. Queste carte saranno il cuore del gioco.

Distribuite ad ogni giocatore un Carta Personaggio e un segnalino verde. Piazzate il segnalino verde sopra il numero 100 della Carta Personaggio. Questo numero rappresenta i vostri Punti Vita (LP). 100 Punti Vita sono il massimo. Un personaggio non pu  mai superare i 100 Punti Vita. Un personaggio che perde tutti i suoi punti vita   morto ed   eliminato dal gioco.

Mischiate le Carte Incontro giganti e prendetene 9 mettendole coperte sul tavolo. Queste carte formeranno il Mazzo Incontro che rappresentano le stanze e gli incontri che si opporranno a voi per impedirvi di raggiungere l'uscita. Dovrete vedervela con tutti e nove gli Incontri pescati per riuscire a fuggire. Riponi le rimanenti Carte Incontro nella scatola.

*Vi consigliamo di usare il RIPPER come primo incontro quando giocherete la prima volta per capire come giocare. Il ripper   una creatura semplice da affrontare e con essa vedrete tutti i concetti base del gioco.*

Piazzate la Tabella Punti Vita del Mostro al centro del tavolo. Un segnalino giallo indicher  i punti vita del mostro. L'altro segnalino indicher  il numero di incontri effettuati e il Bonus Prestigio associato all'incontro.

## **Obiettivo del gioco**

Collaborare per **sconfiggere tutte le creature del Mazzo Incontro**. Senza collaborazione nessuno di voi sopravvivr  e non ci sar  un vincitore. Lasciatemi ricordare che se inizierete a discutere troppo, o troppo presto, tutti voi perirete.

Comunque per vincere, dovrete fare qualunque cosa per essere sicuri che sarete VOI ad infliggere il colpo finale che uccida la creatura incontrata. Solo il giocatore che infligger  il colpo mortale alla creatura potr  prendere i relativi Punti Prestigio.

**Quando non ci saranno pi  Carte Incontro da rivelare, il gioco finir . A questo punto il giocatore con il**

**maggior numero di Punti Prestigio vince.** Sostanzialmente metterà le mani sul bottino che gli avventurieri avevano raccolto nel dungeon e preso da un attacco di paranoia, uccide tutti gli altri sopravvissuti.

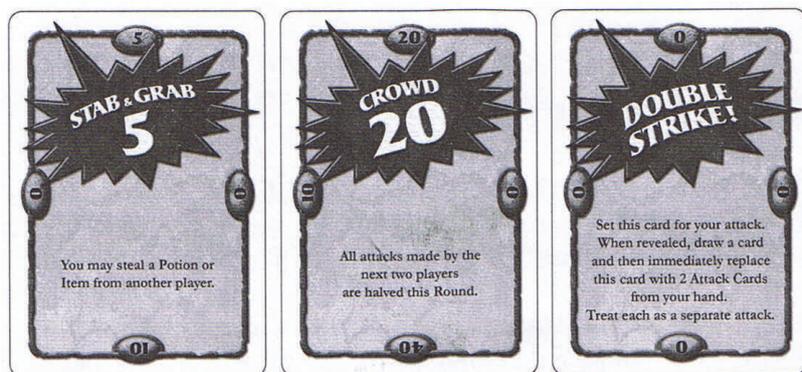
Nel mazzo delle carte da pescare ci sono tre tipi di carte. Carte Attacco, Carte Azione e Carte Oggetto. Ogni tipo di carta è facilmente identificabile con un'unica icona ed ha un effetto differente nel gioco.

## Le carte



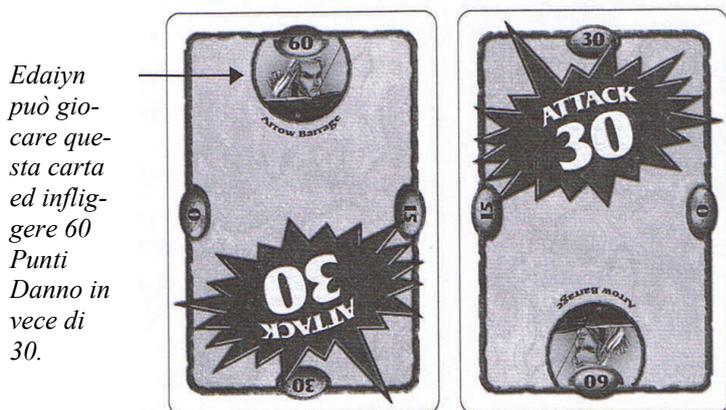
**Carte Attacco:** Le carte attacco sono identificate da un'icona di combattimento rossa e rappresentano gli attacchi e le manovre tattiche in combattimento. Alcune di queste hanno semplicemente un valore di attacco – il danno che il tuo attacco infligge in questo turno. Come scoprirai velocemente, anche un attacco che infligge 0 danni gioca un ruolo fondamentale per la scelta della posizione per

Noterai che in basso e ai lati di una Carta Attacco ci sono dei piccoli numeri diversi da quello mostrato in cima. Il quale corrisponde al valore dell'attacco inflitto. Se il tuo attacco è modificato da un'altra carta o da un effetto, potresti essere obbligato a ruotare la Carta Attacco su un lato diverso per infliggere un danno differente da quello che avevi scelto.



Alcune Carte Attacco hanno delle abilità che migliorano il tuo attacco, interferire sugli attacchi di altri giocatori, migliorare l'attacco seguente o addirittura rubare Carte Oggetto ad altri giocatori.

Solitamente i Valori di Attacco delle carte sono generici. Quindi o che tu stia brandendo una spada o che tu stia lanciando un incantesimo, sono intesi sempre come Punti Danno. Comunque se una Carta Attacco mostra un ritratto che raffigura il tuo personaggio, puoi lanciare un attacco speciale, causando il doppio dei danni normalmente associati alla carta. L'uso di questo attacco speciale non è obbligatorio.



*Edaiyn può giocare questa carta ed infliggere 60 Punti Danno in vece di 30.*

L'attacco speciale di un personaggio un altro beneficio importante. Una volta rivelato, l'attacco non può essere bersaglio di Carte Azione che lo annullino o che lo modifichino, rendendolo completamente non evitabile.



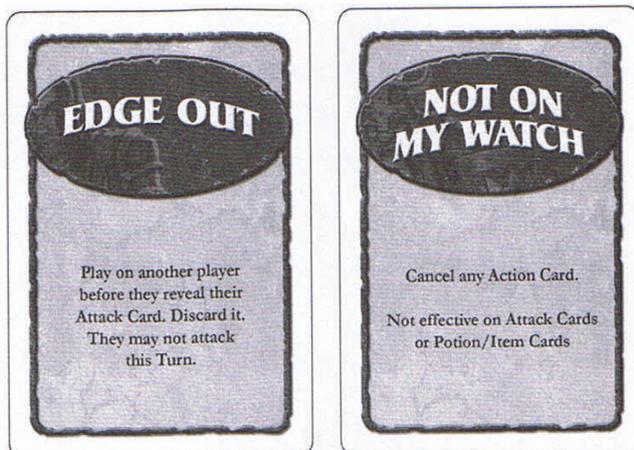
**Carte oggetto:** Contrassegnate con un'icona a forma di gioiello, queste carte rappresentano pozioni e altri oggetti in cui potrai imbatterti nella vostra avventura. Appena ne pescate uno, giocate-lo immediatamente a faccia scoperta vicino alla carta del vostro personaggio. Non ritardate troppo l'uso degli oggetti, come vedrete ci sono carte che permettono di rubare gli oggetti fra gli avventurieri.

Per usare un oggetto semplicemente dichiarate che lo state facendo. Molti oggetti, come le pozioni, vi diranno "gira per bere" e avranno un effetto prolungato per più turni. Ruotate la carta dove è indicato "Primo Turno" e poi continuate a ruotare la carta all'inizio di ogni turno seguente per tener conto della durata della pozione.

**NOTA:** quando dichiarate di usare un oggetto, dovete farlo all'inizio di una Carta Incontro. Per inizio di una Carta Incontro si intende il momento in cui una nuova carta incontro viene girata. Sostanzialmente potete bere le pozioni dopo aver sconfitto una creatura. La carta Alchemist Fire fa eccezione a questa regola e può essere usata in un qualunque vostro turno durante un incontro.

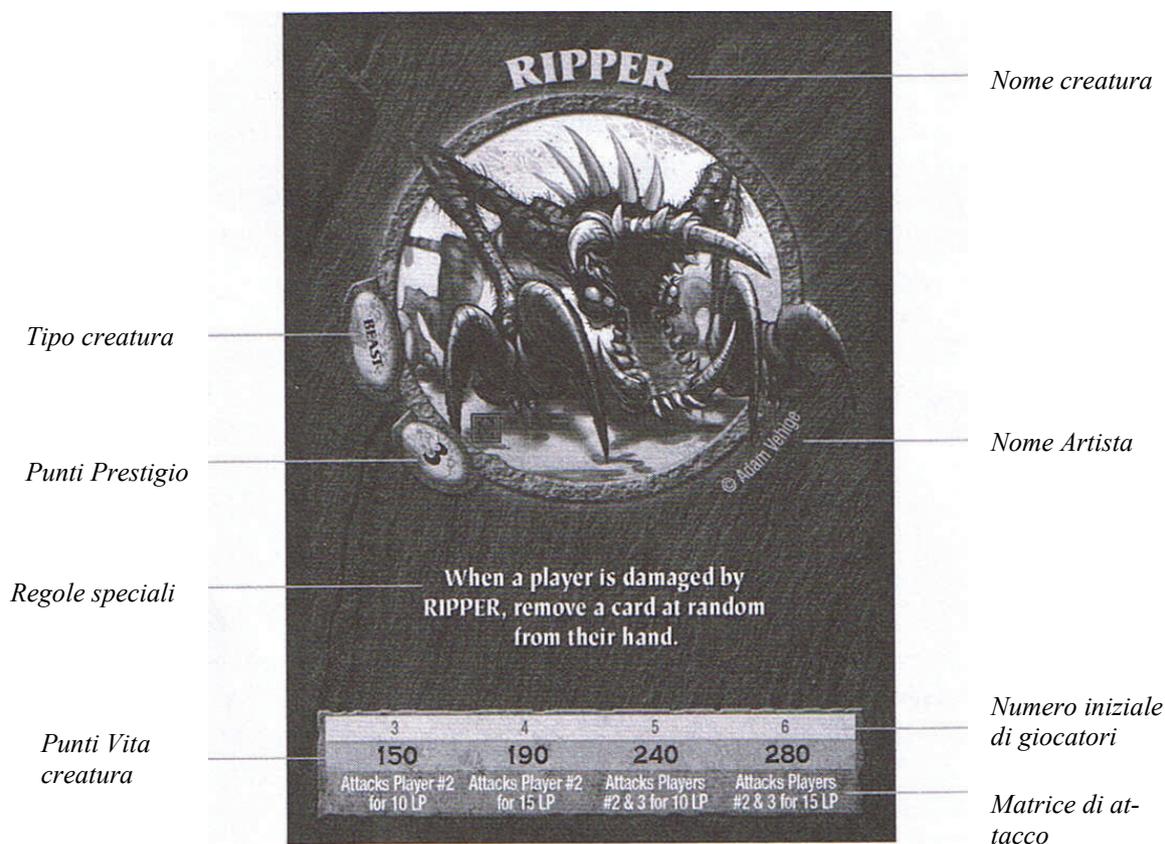
Le pozioni sono oggetti ad uso singolo. Essi non verranno rimischiati nel mazzo dopo che sono stati usati. Saranno rimossi gioco per il resto della partita. Comunque essi possono essere barattati, scambiati, o essere usati su altri giocatori a fronte di un accordo. Le pozioni curative possono essere usate su altri giocatori e darvi l'opportunità di guadagnare Punti Prestigio per il vostro atto generoso.

**Carte azione:** Queste carte hanno un'icona ovale blu e rappresentano azioni speciali e sotterfugi per aiutarvi ad avere dei vantaggi rispetto agli altri giocatori. Le Carte Azione sono sempre giocabili direttamente dalla tua mano. Molte di loro sono giocabili al di fuori del tuo turno o in un momento preciso descritto sulla carta. Queste carte faranno spesso la differenza. Usatele con saggezza.



## Carte Incontro

Molte Carte Incontro (ma non tutte) sono creature da sconfiggere in combattimento. Ogni carta ha le sue Regole Speciali le quali caratterizzano l'incontro. Nel caso in cui queste regole contraddicano le regole basi, segui le regole sulla carta.



**Tipo Creatura:** un determinato tipo di creature può causare effetti differenti ai danni che subisce. Come l'acqua santa sui non morti.

**Punti Prestigio:** sono i punti guadagnati dall'eroe che darà il colpo finale alla creatura. Alcune Carte Incontro avranno più di un numero sotto questa voce. Rispecchierà il fatto che ci siano più creature, ma più deboli.

**Matrice Punti Vita/Attacco:** Questa tabella fornisce le statistiche della creatura in base al numero dei giocatori. E' importante notare che la tabella è intesa in base al numero di giocatori che *hanno iniziato il gioco* e non quello che sono rimasti in gioco. Nell'immagine si possono vedere i punti vita che possiede la creatura in base al numero di giocatori. Inoltre si può vedere quale giocatore la creatura attaccherà e quale danno farà.

**Gettoni:** Alcune Carte Incontro richiederanno l'uso di gettoni o segnalini. Creature come i Boogens e il Branco di Lupi, sono Carte Incontro che hanno specifici segnalini per rappresentare obiettivi multipli nell'incontro sui quali può essere giocata una Carta Attacco. Alcuni incontri, aumenteranno il loro prestigio nel corso del combattimento.

## Iniziare a giocare

### INIZIARE UN NUOVO INCONTRO:

Ogni giocatore pesca fino a 7 carte.

Rivelate la Carta Incontro in cima al mazzo delle 9 carte prese a caso da tutte le Carte Incontro.

Leggete le regole speciali e il tipo di attacco della creatura.

Controllate i Punti Vita/Attacco della creatura sulla tabella nella Carta Incontro e piazzate il segnalino giallo sulla Tabella Vita della Creatura al numero corrispondente dei Punti Vita della creatura. Ricordatevi che le statistiche della creatura cambiano in base al numero di giocatori.

---

## INIZIARE UN ROUND DI COMBATTIMENTO:

### Iniziativa

Ogni giocatore pesca una Carta Iniziativa a caso e piazza a faccia in su vicino alla sua Carta Personaggio. Ora sapete chi sferrerà il primo colpo e l'ultimo che potrà attaccare.

**Risolvete tutti gli attacchi della creatura basati sull'iniziativa** (vedere la sezione "Gli attacchi della creatura").

### Impostare il tuo attacco

Ogni giocatore sceglie una Carta Attacco dalla sua mano e la piazza a faccia in giù di fronte a se. Questa carta deve rimanere coperta (quindi segreta) finché non è il vostro turno. Una Carta Attacco "impostata" può essere cambiata prima che la prima Carta Attacco venga rivelata. Mai prima.

Poiché solo il colpo finale che ucciderà la creatura garantirà Punti Prestigio, dovrete pianificare ogni attacco attentamente per assestare un colpo potente che vi permetta di uccidere la creatura o impostare un colpo che vi permetterà di ucciderla nel turno seguente. Colpire troppo forte per dare l'opportunità di facili Punti Prestigio al giocatore successivo oppure colpire troppo leggero e la creatura farà di tutti voi un sol boccone. Ricordate che le Carte Azione possono cambiare le cose in meglio o in peggio durante il gioco. Pianifica al meglio in base alla posizione di attacco che avrai.

Se durante il corso della partita rimanete senza Carte Attacco in mano, impostate una carta qualunque come bluff. La carta comunque verrà scartata al momento della sua rivelazione senza avere alcun effetto sul gioco. Analogamente se una Carta Attacco impostata non viene giocata per qualunque ragione (la creatura muore prima ad esempio), la carta viene comunque scartata alla fine del round.

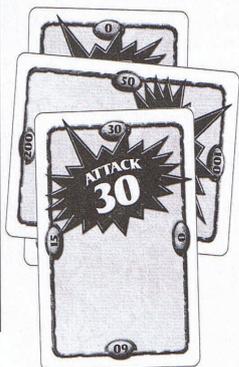
Ogni giocatore giocherà nel suo turno in base all'ordine delle Carte Iniziativa pescate, iniziando con il giocatore con la Carta Iniziativa 1 finendo con il giocatore con la Carta Iniziativa 6.

### Un turno del giocatore

nel suo turno il giocatore gira la sua Carta Attacco e calcola i danni fatti alla creatura o altrimenti segue le regole sulla Carta Attacco.

Piazzate le Carte Attacco in linea a fianco alla Carta Incontro in modo tale che la parte alta di tutte le carte messe in linea mostri il danno inflitto alla creatura. Alcune Carte Attacco aggiungono dei bonus al vostro prossimo attacco, ma nessun danno durante l'attacco in corso. Queste carte devono essere tenute di fronte al giocatore per ricordare che deve attivare l'abilità bonus al prossimo attacco.

Controllate se il giocatore ha ucciso la creatura o altrimenti completa l'incontro dopo che ogni Carta Attacco è stata giocata.



*Come rivelate le carte, piazzatele sulla Pila dei Danni sovrapponendole l'une sulle altre in modo tale che il danno della carte precedente sia visibile. In questo esempio, sono stati assegnati 80 danni alla creatura. Impilare le carte è importante perché alcune carte e certe creature possono modificare l'effetto di un attacco che si trova nella Pila dei Danni.*

## **TERMINARE UN ROUND:**

Quando tutti i giocatori hanno giocato la loro Carta Attacco il round finisce.

Il totale dei danni di tutte le Carte Attacco che sono sulla Pila dei danni viene sottratto ai punti vita della creatura. Dopodichè scartate tutte le Carte Attacco che si trovano nella Pila dei danni (non rimuovetele finchè il turno non è finito).

Se la creatura non è morta potrà infliggere il suo attacco e/o utilizzare le sue abilità descritte nella Carta Incontro. *I mostri non mancano mai il bersaglio.*

### **Attacchi della creatura:**

quando un mostro attacca il gruppo, consultate le regole speciali sulla Carta Incontro e la Matrice di Attacco che si trova in basso sulla Carta Incontro. Queste informazioni vi aiuteranno a capire chi verrà colpito e quanti danni riceverà.

Alcune creature colpiscono un giocatore (o giocatori) casuale. Altri mostri colpiscono uno specifico giocatore (o giocatori).

*Esempio di un caso di un attacco di un giocatore specifico:* ad esempio abbiamo una creatura che “colpisce il giocatore che gli ha inferto il colpo più forte in questo Round”. Il giocatore quindi è chiaramente identificabile. **NOTA:** fate attenzione alla Matrice di Attacco sotto al numero di giocatori in gioco, l’attacco della creatura potrebbe colpire due giocatori.

*Esempio di un caso di attacco di un giocatore casuale:* ad esempio, leggendo dalla Matrice di Attacco vediamo che “la creatura attacca il giocatore con la Carta Iniziativa 1 per 20 Punti Danno”. In questo caso si riferisce al giocatore che pescherà la Carta Iniziativa 1 nel PROSSIMA pesca delle Carte Iniziativa.

### **Pescare una carta:**

Prima del prossimo Round, tutti i giocatori pescano una carta dal mazzo sul tavolo. In base a quante carte hanno giocato nel turno precedente, i giocatori potrebbero non avere una mano di 7 carte.

### **Rimischiare le Carte Iniziativa.**

### **Iniziate un nuovo ROUND.**

## **TERMINARE UN INCONTRO:**

I round si susseguono finchè la creatura non muore o le condizioni della Carta Incontro non sono soddisfatte. A questo punto l’incontro è terminato.

Il giocatore che ha ucciso la creatura è premiato con i Punti Prestigio indicata sulla Carta Incontro, più eventuali Punti Prestigio addizionali in base alle regole speciali della creatura o al bonus del livello dell’incontro.

Per prepararsi al prossimo incontro i giocatori possono scartare un qualunque numero di carte in loro possesso e tenere le carte che vogliono.

Fate avanzare il segnalino al prossimo Incontro e iniziatene uno nuovo pescando una Carta Incontro da quelle selezionate all’inizio del gioco.

*Tenete sempre nota di quanti incontri avete affrontato sulla Tabella Punti Vita del Mostro utilizzando il segnalino. La tensione salirà come il gruppo diventerà più debole e l’uscita sempre più vicina...così le uccisioni diverranno sempre più importanti. Infatti gli ultimi incontri premiano con un bonus di Punti Prestigio. Naturalmente ci sono dei modi per terminare la partita con più incontri di quanti avete iniziato. Il Bugaboo e il Blood Mage sono esempi di incontri che aumentano il numero base di 9 incontri.*

---

## **TERMINARE IL GIOCO:**

Quando l’ultimo incontro del Mazzo Incontro è stato sconfitto, il gioco finisce. Il giocatore con più Punti Prestigio vince la partita.

Nel caso ci sia un pareggio fra 2 o più giocatori, una creatura in agguato uscirà dalla caverna. Pescate una Carta Incontro casualmente da quelle non utilizzate all'inizio del gioco e iniziate un nuovo incontro.

Continuate finché, alla fine di un incontro, un giocatore non romperà il pareggio avendo più Punti Prestigio.

## Una nota strategica

Intavolare discussioni, formare deboli alleanze (il vero succo di un buon gioco di ruolo) può essere tanto importante quanto saper giocare le carte e amministrare la propria posizione nell'Iniziativa. Giocate intelligentemente.

Il leader nei Punti Prestigio non può vincere se morirà. Perdere i giocatori al quinto incontro porterà alla morte tutti i giocatori. Perdere il leader al Round 8 o 9 significa che ci sarà un nuovo leader. Potresti essere tu. Forse è ora di colpire un po' più leggero e lasciare la creatura gironzolare un po' di più.

## L'ARTE DI CUTTHROAT CAVERNS

Questo gioco non sarebbe stato possibile senza lo straordinario contributo di questi artisti di grande talento. Molte di queste persone lavorano su commissione o vendono le stampe delle illustrazioni viste in questo gioco. Vi invitiamo a seguire i link riportati qui sotto per vedere qualcosa di più riguardo il loro lavoro.

**Tim Wollweber - Talon, Orn Hammerfist, Nyx, Vasha the Red, Nephedra, Edain Bloodthorn**  
Southern California. Tim is a graphic designer, concept artist, and sculptor for Disney Entertainment, and also is a member of Dunce Cap Studios, makers of art sketchbooks, prints, and cults. For more of Tim's art, check out [timw-art.com](http://timw-art.com) or [www.gryphonswing.com](http://www.gryphonswing.com)

**Adam Vehige - Axe, Battle Troll, Minotaur, Trolgg, Iron Skin Gargoyle, Ripper**  
Washington, MO. Adam is a 30 year old freelance artist who loves to draw monsters and creature designs from sleep within his 2 year old, in-house studio. Visit his gallery at: <http://vegasmike.deviantart.com/gallery/>

**Chad Savage - Fear, Boogens**  
Chicago. Chad draws, paints and creates dark, scary things. He always has. He always will. His company Sinister Visions is a full service design studio for the horror, Halloween and haunted attraction industries. Visit: <http://www.sinistervisions.com>

**Eric R. Martin - Riddle Room, Medusa**  
Southern California. Eric specializes in American/anime fusion and does commission work. Prints available at <http://ghostwolf82.deviantart.com/>. Email: [ghostwolf@elfwood.zzn.com](mailto:ghostwolf@elfwood.zzn.com).

**William Teo - Blood Mage**  
Singapore. William is a game addict who doodles on the train and dabbles in various crafts such as sculpting and game programming. His major inspirations include Yoshitaka Amano, Brian Froud, Zdzislaw Bekski, Tim Burton, H.R. Giger, and Alan Lee. <http://www.Eterna2.net>

**Steve Messenger - Anti-Paladin**  
Steve specializes in medieval/fantasy pen & ink and can be contacted at [clearharm@yahoo.com](mailto:clearharm@yahoo.com). See his full gallery at <http://clearharm.deviantart.com/>

**Bruno Krippahl - Shift, Hate**  
Lisbon, Portugal. Bruno is a graphic designer and illustrator with a passion for gaming, currently working as concept artist, modeler and animator in the video games industry. For commissions contact by e-mail: [krippa@clix.pt](mailto:krippa@clix.pt)  
More info <http://krippa.planetaclix.pt/>

**Uraga - Gasbag**  
Lithuania. "Every day studying life with purpose to understand IT. There is so much around us, more with in us. Lets share it and make use of it." Visit me at: [www.mu2abu2.deviantart.com](http://www.mu2abu2.deviantart.com)

**Mats Holmgren - Necromancer, Clockwork Golem**  
Mats Holmgren is a freelance artist working out of Sweden. He's also a computer graphics teacher and is open for commissions. Visit his website at [www.matsholmgren.com](http://www.matsholmgren.com).

**Morgan Rashand - Wolf Pack**  
Southampton, UK. Morgan specializes in Wildlife, Character, and Concept Art. Commission details and full gallery at <http://dunewolf.deviantart.com>  
Email: [makeshiftwings@hotmail.co.uk](mailto:makeshiftwings@hotmail.co.uk)

**Henri Härkönen - Bugaboo**  
Finland. Henri Härkönen is a freelance artist, working his magic through many different mediums including drawing horrors and tragedies by pencil and living them out by sculpting tiny metal men in his vastly limited spare time. Open for commissions: [rassy@kolumbus.fi](mailto:rassy@kolumbus.fi)  
<http://elfwood.lysator.liu.se/art/h/e/henrih/henrih.html>

**Ian Field-Richards - Arc Mages**  
UK. Ian is a Graphic Designer and self taught illustrator - and is completely addicted to creating art. And cake. Mostly art though. Prints available at my gallery - <http://zilla774.deviantart.com/>

**Noel Hill - Lurker, Mind Grub, Basilicanth**  
Portland, Maine. Noel is a conceptual designer and illustrator. Tools of the trade: Corel Painter, Gel ink, Guouche, and Prismacolor Markers. To see more of his work visit: <http://www.blackwash-studio.com>

**Mark Jernstrom - Trap Room**  
Connecticut. Mark is a graphic artist in the marketing world and 3-D modeler in his 'own' world. [markj@bestweb.net](mailto:markj@bestweb.net)

**Paul Adam - Spite**  
Austin, TX. Paul is a concept illustrator with a background in comics, film and video game design. Find him at: [Untameduniverse.net](http://Untameduniverse.net)

---

### Cutthroat Caverns Item # S&D 0040

**GAME CREDITS:**  
Game Design by Curt Covert  
Development by Justin Brunetto & Curt Covert  
Cover Design by Justin Brunetto  
Cover Illustrations by Tim Wollweber  
Spine Art by Chad Savage, Mats Holmgren  
Playtesting and other contributions by the enthusiastic attendees of The Gama Trade Show, GenCon, Dexcon, family, friends and way too many others to mention by name. Many thanks to you all.

Printed in China by ToyTech Industrial, Co. LTD.

© 2007 Smirk & Dagger games. All Rights Reserved.  
Cutthroat Caverns is a trademark of Smirk & Dagger Games. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher.

Traduzione a cura di Stefano Bastianelli.

Questa traduzione non è la traduzione in italiano ufficiale del manuale di Cutthroat Caverns. Si ringrazia l'autore Curt Covert per il permesso concesso per la creazione di questa traduzione e all'utilizzo delle immagini della versione del manuale in inglese.

The author of this translation is Stefano Bastianelli.

This translation is not the official Italian Cutthroat Caverns' translation manual. We would like to thank the game author Curt Covert for giving us permission to create this translation and to use the pictures in the English version manual.