

Prophecy

Regole Base

Parco Molo, uno dei più facoltosi e coraggiosi mercanti del regno si sta preparando per una spedizione commerciale verso terre lontane. È alla ricerca di un leader per la sua spedizione e offre un lauto compenso ed una parte dei profitti – non c'è da stupirsi che molti avventurieri sono interessati a far parte della sua spedizione. Ma c'è un problema: Parco vuole un avventuriero esperto e come prova richiede un certificato da ciascuna delle cinque gilde. È giunto il momento di mettersi in viaggio e raccogliere tutti i certificati il prima possibile e con questi, guadagnare l'occasione di diventare immensamente ricco e di ricevere fama imperitura.

La versione base è una versione semplificata del gioco standard. È raccomandata per giocatori che hanno scarsa dimestichezza con questo tipo di gioco.

Se sei un giocatore esperto salta pure la versione Base e comincia a giocare la versione Standard.
Nota: se hai problemi ad interpretare una carta giocando la versione Base controlla il retro del regolamento Standard. C'è un'appendice che spiega alcune delle carte più complesse e le loro interazioni.

Obiettivo del gioco

Nella versione Base, ogni giocatore interpreta un avventuriero che viaggia per le lande combattendo bestie e nemici, tentando di guadagnare abbastanza oro ed esperienza per ottenere un Certificato da ciascuna Gilda prima degli altri giocatori.

Preparazione

Dividi tutte le carte in base al dorso e mischia ciascun mazzo. Sistemalo nell'apposito spazio sulla plancia. Nella versione Base dovrai rimuovere alcune carte, come spiegato in seguito.

Prendi il mazzo delle carte **Adventure** (Avventura, colore giallo) e rimuovi la carta *Lost Library* (Biblioteca Perduta).

Prendi il mazzo delle carte **Chance** (Possibilità, colore verde) e rimuovi le seguenti carte *Fortress* (Fortezza), *Thieves' Guild* (Gilda dei Ladri), *Magic Tower* (Torre magica), *Forest Camp* (Accampamento nella foresta), *Monastery* (Monastero), *Interesting Times* (Tempi interessanti), *Training Offer* (Offerta d'addestramento), *Open Training* (Addestramento Libero) e *Prophetic Dream* (Sogno Profetico).

Prendi il mazzo delle carte **Common Item** e **Rare Item** (Oggetti comuni e Oggetti rari, marrone) mischia i due mazzi e sistemali sulla plancia.

Separa il mazzo delle carte **Ability** (Abilità, nero) in cinque pile, in base all'icona riportata sul dorso e sistemale vicino il centro della plancia.

Le altre carte, **Artifacts** (Artefatti), **Lesser Guardians** (Guardiani Minori) e **Greater Guardians** (Guardiani Maggiori) non sono utilizzate nella versione Base.



Preparazione dei personaggi

Distribuire una carta personaggio a ciascun giocatore. Ogni giocatore posiziona la carta davanti a sé prendendo nota delle caratteristiche iniziali di **Strength** (Forza) e **Willpower** (Forza di volontà) sul lato destro del personaggio: posiziona tanti cubetti rossi quanti sono i punti Forza e tanti cubetti blu quanti sono i punti Forza di volontà (entrambi sul lato destro del personaggio).

I cubetti rossi rappresentano anche la **Health** (Salute) del personaggio. Se un personaggio subisce una ferita deve spostare un cubetto rosso dal lato destro al lato sinistro della carta. Fino a che non si cura, la Forza del personaggio sarà ridotta di un punto.

Analogamente i cubi blu rappresentano anche la **Magic** (mana, energia magica) del personaggio. Se un personaggio perde mana, deve spostare un cubo blu sulla sinistra della carta, indicando una riduzione sia di mana che di Volontà.

In aggiunta, ogni giocatore riceve tre monete d'oro (un gettone giallo piccolo) e tre punti esperienza (gettoni verdi). Ciascun giocatore prende il segnalino corrispondente al personaggio pescato e lo posiziona in uno degli spazi della gilda di partenza, indicata nella scheda personaggio. I restanti cubetti e gettoni costituiscono la banca.

A questo punto ogni giocatore lancia un dado e chi ottiene il punteggio più alto comincia.

Round di gioco

Quand'è il tuo turno pesca una carta **Chance** (Possibilità) leggila e segui quanto scritto. Successivamente puoi spostare il tuo personaggio. Dovrai affrontare le **Creatures** (Creature) che incontri sullo spazio d'arrivo oppure usare le **Possibilities** (Opportunità) offerte dalla casella occupata. Il turno passa quindi al giocatore a sinistra (senso orario).

Pescare una carta Chance

Scopri la carta verde in cima al mazzo. La carta potrà essere di uno dei seguenti tipi

Mountains (Montagna), Forest (Foresta) o Plains (Pianura). Pesca una carta Adventure gialla e posizionala a faccia in su, senza guardarla in uno spazio terreno corrispondente non occupato.

City Merchant (mercante cittadino), Trademan (mercante del villaggio) se ci sono carte Item nel relativo spazio scartale, quindi pesca il numero appropriato di carte Item dal mazzo corrispondente e posizionale sulla casella a faccia in su.

Refreshing Wind (Brezza rinfocillante), Kindly Wind (brezza leggera), Magical Breeze (Brezza magica) Tutti i giocatori possono curare punti Ferita persi o recuperare mana. Es. sposta il numero appropriato di cubetti dal lato sinistro della scheda personaggio al lato destro.

Good Times (Tempi di buoni) tutti i giocatori ricevono il corrispondente quantitativo di oro. I gettoni grandi valgono 5 monete d'oro.



Charity (Carità) è una combinazione delle precedenti quattro tipologie di carte: cura punti ferita, ripristina mana e fornisce oro ma solo al giocatore con il punteggio più basso in ciascuna categoria. In caso di pareggio entrambi i giocatori ricevono il bonus.

Peaceful Times (Tempi di pace) fornisce al giocatore che la pesca un turno aggiuntivo. Il turno aggiuntivo è un round completo, ma non viene estratta una ulteriore carta Chance.

Movimento

Puoi muovere il tuo personaggio di una casella verso destra o verso sinistra. Puoi anche spostarti di due caselle, ma in questo caso dovrai pagare una moneta d'oro per l'affitto di un cavallo. Un'altra opzione è quella di usare una barca: se ti trovi su di un Porto (icona blu con un'ancora) puoi spostarti lungo le rotte tratteggiate spendendo una moneta d'oro. L'ultima possibilità è usare un **Magic Gate** (Portale Magico): se ti trovi su di un Portale Magico (icona con il portale) puoi pagare due monete d'oro per spostarti su di un qualunque altro portale sulla plancia. In un turno puoi usare una sola di queste opzioni (spostarsi a piedi, noleggiare un cavallo o una barca o usare un portale magico). Puoi anche decidere di non muovere affatto e restare nello spazio in cui ti trovi.

Carte Adventure

Ci sono due tipi di carte nel gioco: **Creatures** e **Opportunities**. Si considerano solo gli effetti delle carte Adventure nella casella in cui il personaggio *termina* il movimento. Il personaggio non è mai soggetto agli effetti della carta Adventure posizionata nella casella in cui comincia il movimento (il Giant Spider (ragno gigante) è un'eccezione a questa regola) né dalle carte in caselle attraversate durante il viaggio (ad esempio spostandosi a cavallo). Se intendi affrontare la carta in cui ti trovi non devi muoverti affatto. Non è possibile incontrare la carta Adventure e successivamente spostarsi.

Opportunità

Se incontri una carta Opportunità puoi decidere di utilizzarla o meno. Se decidi di utilizzarla segui il testo della carta stessa. Le carte Opportunità utilizzate vengono scartate.

Creature

Se incontri una Creatura sei obbligato a combatterla (diversamente dalle carte Opportunità il combattimento è obbligatorio). La battaglia può concludersi in tre modi:

Sconfiggi la creatura: scarta la carta e ottieni l'esperienza (indicata nell'angolo in alto a destra della carta). Se la carta ha un simbolo V verde ottieni anche il tesoro aggiuntivo.

La battaglia finisce in pareggio: non ricevi nulla, ma non subisci danni.

Vieni sconfitto dalla creatura: in genere perdi un punto ferita (sposta un cubetto rosso dalla destra alla sinistra del personaggio). Alcune creature particolarmente infide infliggono anche ulteriori danni: se c'è un simbolo X rosso seguito da testo esegui quanto indicato.

Se la battaglia finisce in pareggio o se la creatura non viene sconfitta la carta non viene rimossa (nessuna altra carta potrà essere piazzata in questo spazio fino a che la creatura non viene sconfitta).

Regole di combattimento

Puoi ingaggiare due tipi di battaglie con una creatura: **Combattimento Fisico** e **Combattimento Mentale**.



Combattimento Fisico

Se una creatura ha solo la caratteristica Forza devi effettuare un Combattimento Fisico. La forza di una creatura è indicata sulla carta. La tua forza è uguale al numero di cubetti rossi sul lato destro del personaggio. Potresti anche avere un'arma o un oggetto magico che fornisce dei bonus nel combattimento fisico.

Lancia entrambi i dadi contemporaneamente. Il dado chiaro è il tuo mentre quello scuro appartiene alla Creatura. Somma al risultato del tuo dado la tua forza ed eventuali bonus. Somma al risultato del dado della creatura la sua forza. Il risultato maggiore determina il vincitore. Se i risultati sono uguali la battaglia termina in parità.

Combattimento Mentale

Se una creatura ha solo la caratteristica Forza di Volontà devi effettuare un combattimento mentale. Il Combattimento Mentale è identico al combattimento fisico: utilizza il valore corrente di Forza di Volontà al posto della Forza (il numero di cubetti blu alla destra del personaggio). Alcune armi od oggetti possono fornire dei bonus.

Battaglie opzionali

Se la creatura dovesse avere la caratteristica Forza indicata per prima e poi anche una caratteristica Volontà allora ingaggerà un combattimento fisico, ma è anche in grado di ingaggiare un combattimento Mentale. Ci sono due possibilità: puoi accettare il combattimento fisico o puoi decidere di ingaggiare un combattimento mentale, spendendo due punti mana (spostando due cubetti blu da destra a sinistra). Tieni presente che in questo caso la tua Volontà viene ridotta PRIMA di iniziare il combattimento.

Battaglie speciali

Creature che hanno indicata la Volontà come prima abilità e la Forza come seconda (ad esempio *Vampire* o lo *Skeletal Wizard*) e alcune altre Creature (ad esempio il *Ghostly Spirits* o *Escaped Murderer*) seguono alcune regole speciali.

Queste regole sono indicate sulla carta e sono denotate o con un punto esclamativo o con un punto interrogativo. Le regole marcate da un punto esclamativo sono obbligatorie, mentre quelle marcate da un punto interrogativo sono opzionali.

Creature con tre vite

Alcune creature attaccano in gruppo (hanno tre vite). Questo vuol dire che per sconfiggere la creatura devi lanciare i dadi tre volte e vincere tutti i combattimenti. Se perdi o pareggi un lancio il combattimento è immediatamente perso o pareggiato. Durante il prossimo combattimento la creatura avrà nuovamente tre vite anche se nel combattimento precedente ne aveva persa una o due.

Nota che tutti e tre i lanci fanno parte di un singolo combattimento, quindi se decidi di ingaggiare un Combattimento Mentale al posto di un Combattimento Fisico devi scartare i punti mana una sola volta, prima del primo lancio di dadi.

Armi ed oggetti

Devi dichiarare esplicitamente quali armi od oggetti utilizzerà il tuo personaggio durante la battaglia. Un personaggio può utilizzare una singola arma durante un combattimento. Se l'arma non



necessita di due mani per essere utilizzata il personaggio può utilizzare anche uno scudo o un'altro oggetto (non arma) che richieda di essere impugnato (ad esempio una bacchetta). Può anche utilizzare un singolo copricapo. Può invece utilizzare un numero arbitrario di oggetti che non devono essere impugnati e che non siano dei copricapo.

Alcune armi possono essere lanciate per aggiungere un bonus ad un singolo lancio di dadi durante un combattimento Fisico. Solitamente tali armi vengono danneggiate (gira la carta a faccia in giù). Un'arma danneggiata non può essere utilizzata né venduta fino a che non venga riparata in uno spazio civilizzato (vedi oltre).

Effetti benefici

Sconfiggendo una creatura o usando una opportunità un personaggio può guadagnare diversi bonus indicati sulle rispettive carte. Può curarsi: sposta un cubetto rosso da sinistra a destra. Può recuperare punti mana: sposta un cubetto blu da sinistra a destra. Può guadagnare oro o esperienza (l'esperienza guadagnata sconfiggendo una creatura è indicata nell'angolo in alto a destra della carta). Può trovare alcuni oggetti comuni o rari: in questo caso pesca la carta in cima al mazzo corrispondente (mazzo marrone per gli oggetti comuni e mazzo dorato per gli oggetti rari). Infine può acquisire in maniera permanente punti Forza o Volontà (aggiungendo un cubetto rosso o blu dalla banca e posizionandolo sul lato destro del personaggio). Nota: questo è l'unico caso in cui un cubetto viene preso dalla banca. In tutti gli altri casi un cubetto può essere spostato solamente tra il lato destro ed il sinistro di un personaggio.

Effetti negativi

Prima di tutto il personaggio perde un punto ferita. Questo è l'effetto standard della perdita di un combattimento (a meno che non sia indicato diversamente sulla carta). Perdere un punto ferita vuol dire spostare un cubetto rosso dalla parte destra alla parte sinistra del personaggio (i punti ferita persi non vengono scartati nella banca!). Nel caso in cui non ci fossero più cubetti rossi da spostare il personaggio muore ed il giocatore perde. La perdita di un punto ferita influisce anche sulla Forza di un personaggio: un personaggio ferito è più debole fino a che non si cura.

Un'altra eventualità è la perdita di mana che consiste nello spostare un cubetto blu da destra a sinistra. Diversamente dai punti ferita, perdere completamente i punti mana non uccide il personaggio. Se il personaggio non ha punti mana rimasti semplicemente non può subire altre perdite (e non può usare nessuna abilità che richiedano il pagamento di mana) e il valore di Volontà è zero.

Caselle Speciali

Alcune caselle non contengono carte Avventura, ma offrono delle Possibilità. Puoi utilizzare queste particolari abilità se il movimento del tuo personaggio termina su una di queste caselle. Gli effetti speciali sono indicati sulla plancia. Puoi utilizzare diverse abilità in un singolo turno, ad esempio puoi utilizzare la stessa Possibilità più volte o utilizzare Possibilità diverse a meno che non sia indicato diversamente.

Comprare e vendere oggetti

Durante il corso della partita vari oggetti vendono posizionati nella **City** (Città) o nel **Villaggio**



(Villaggio). Puoi comprare questi oggetti pagando il costo in oro indicato sulla carta. Puoi anche vendere oggetti alla metà (arrotonda per eccesso) del loro valore. Gli oggetti venduti vengono scartati.

Recuperare punti ferita e Magic

Nel **Monastery** (Monastero) puoi curare gratuitamente un punto ferita per turno. Nel **Forest Camp** (Accampamento nella foresta) puoi curare un numero arbitrario di punti ferita pagando una moneta d'oro per ogni punto. Nell'**Enchanted Wilderness** (Landa incantata) recuperi gratis tre punti mana per turno mentre nella **Magic Tower** (Torre Magica) puoi recuperare un numero arbitrario di punti Mana pagando una moneta d'oro ogni due punti recuperati (arrotonda per eccesso). Nel **Village** (Villaggio) puoi spendere una moneta d'oro per alloggiare nella locanda, recuperando un punto ferita ed un punto mana, ma solo una volta per turno. L'icona con la colomba bianca non viene utilizzata nella versione Base.

Possibilità al posto del movimento

Nella **City** (Città) puoi guadagnare due monete d'oro spendendo un punto Mana, nella **Thieves' Guild** (Gilda dei Ladri) puoi guadagnare tre monete d'oro spendendo un punto ferita. Nella **Fortress** (Fortezza) puoi guadagnare due punti esperienza spendendo un punto ferita. Puoi utilizzare una di queste possibilità solo se all'inizio della fase movimento ti trovi nella casella appropriata e comunque una sola volta per turno.

Riparare Oggetti

Alcuni oggetti possono danneggiarsi durante il corso del gioco (la carta relativa viene girata a faccia in giù). Questi oggetti possono essere riparati spendendo una moneta d'oro visitando un'area civilizzata (casella con sfondo blu).

Acquisire un certificato

Se sei in una casella gilda puoi pagare cinque punti esperienza e cinque monete d'oro per ottenere un certificato dalla gilda (una carta con il dorso nero con il simbolo della gilda). Se il tuo personaggio appartiene alla gilda (la gilda è una delle due indicate nella scheda personaggio) puoi ottenere il certificato spendendo solamente cinque punti esperienza.

Puoi avere un solo certificato per gilda. Quando ottieni un certificato piazza la carta davanti a te a faccia in giù (il testo sulla carta non è utilizzato nella versione Base).

Fine del gioco

L'obiettivo della versione Base di Prophecy è quello di ottenere i certificati da ciascuna delle cinque gilde (*Fortress, Forest Camp, Thieves' Guild, Magic Tower* e *Monastery*). Un certificato può essere acquistato per cinque monete d'oro e cinque punti esperienza (o solo per cinque punti esperienza se il personaggio appartiene alla gilda).

Quando un giocatore ottiene il suo quinto certificato la partita termina immediatamente ed il giocatore vince.

Passare alla versione Standard



La versione Standard offre un maggior numero di avventure e opzioni rispetto alla versione Base. L'obiettivo è raggiungere i Portali Astrali per recuperare preziosi artefatti custoditi da terribili creature. Durante il viaggio i giocatori potranno combattersi a vicenda e avranno più opportunità di migliorare le proprie caratteristiche, dato che più carte avventura possono occupare la stessa casella. Inoltre le Gilde offrono incantesimi ed abilità al posto di certificati. Controlla il regolamento Standard per queste ed altre eccitanti regole di Prophecy!

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.

