

LUIGI FERRINI • DANIELE URSINI

ZAGOR

IL GIOCO DA TAVOLO

**IL SUO VERO NOME È
PATRICK WILDING, MA GLI
INDIANI LO CHIAMANO ZA-GOR-TE-
NAY, LO SPIRITO CON LA SCURE, PIÙ
BREVEMENTE ZAGOR. VIVE NELLA FORESTA
DI DARKWOOD, CIRCONDATO DALLE PALUDI,
ACCOMPAGNATO DAL FEDELE AMICO CICO.
COMBATTE PER LA GIUSTIZIA USANDO LA
PISTOLA E LA SUA INCONFONDIBILE SCURE
DI PIETRA, PRONTO A FAR ECHEGGIARE
IL SUO GRIDO DI BATTAGLIA:
AAAHYAKKKKK!**

ODISSEA AMERICANA

INTRODUZIONE

Il facoltoso poeta Homerus Bannington decide di ingaggiare Zagor, Cico e quattro marinai sul battello Athena, allo scopo di percorrere il fiume Tallapoosa e narrare le gesta di una nuova Odissea. E proprio come il poema omerico, il viaggio si rivela pieno di insidie.

I quattro marinai, Moreland, Walter, Tattoo, Frisco Kid, oltre allo stesso Bannington, non sanno quali mortali pericoli nasconde il fiume... anche se possono contare sull'aiuto di Zagor e Cico!



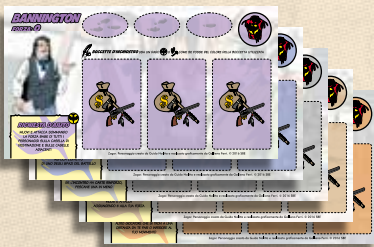
SCOPO DEL GIOCO

Zagor – Odissea Americana è un'avventura che unisce l'aspetto competitivo a quello collaborativo. I giocatori dovranno difendere il battello Athena e consentirgli di raggiungere il Forte per evitare di perire nella missione e risultare tutti sconfitti. Se l'Athena terminerà il suo percorso, vincerà colui che avrà accumulato la maggior quantità di Punti Vittoria. Se durante il percorso affonderà, invece, tutti i giocatori avranno perso!

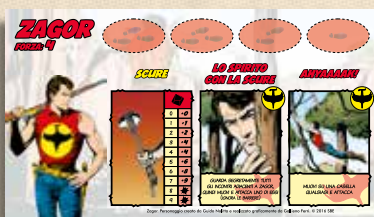
CONTENUTO



1 tabellone di gioco (con Battello)



5 plance dei giocatori



1 plancia Zagor



1 plancia Cico



1 segnalino Battello, da inserire nella base in plastica blu



5 segnalini giocatore, ognuno da inserire nella base in plastica gialla



1 segnalino Zagor, da inserire nella base in plastica rossa



1 segnalino Cico, da inserire nella base in plastica verde



22 tessere Incontro Spiaggia



22 tessere Incontro Foresta



17 tessere Pericolo Fiume



14 tessere Scimmione



1 tessera Capo degli Scimmioni



6 segnalini Scafo



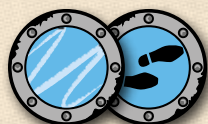
1 segnalino Timoniere



21 segnalini Balloon



3 segnalini Bocchette



20 gettoni Stiva



7 segnalini Pinnacoli di Pietra, da inserire nelle basi trasparenti



2 segnalini Vulcano, da inserire nelle basi trasparenti



20 segnalini Cicatrice



25 carte Rinforzo



12 carte Poema



30 carte Tesoro



35 carte Oggetto



35 carte Evento



5 carte riassuntive



1 regolamento



14 dadi Azione giocatore



4 dadi Azione Zagor



3 dadi Azione Cico



5 segnapunti



1 dado di Attacco (ha i numeri che vanno da 0 a 9)

Se si gioca con la variante "Nemici", utilizzare anche il seguente materiale (vedi pag. 15):



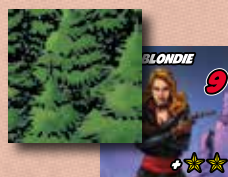
5 carte Nemici



5 carte Aquila



3 carte Belve del Black River



5 tessere Nemici

PREPARAZIONE

- 1** Posiziona il tabellone di gioco al centro del tavolo
- 2** Posiziona i segnalini Scafo sulle caselle corrispondenti del Battello, sul lato "Navigazione", seguendo le indicazioni riportate sul fianco del Battello.
- 3** Mischia i Gettoni Stiva e mettili coperti accanto al tabellone. Pescane a caso tre e piazzali scoperti sulle apposite caselle del Battello
- 4** Mischia le tessere Pericolo Fiume e, senza vederle, posizionane casualmente una a faccia in giù in tutte le caselle del fiume, a eccezione della prima con il battello
- 5** Mischia le tessere Incontro Spiaggia e mettile in giù in ogni casella di Spiaggia del tabellone, senza vederle. Fai lo stesso con le tessere Incontro Foresta in ogni casella di foresta del tabellone (comprese le due isole in mezzo al fiume)
- 6** Mischia le tessere Incontro Foresta e mettile in giù in ogni casella di foresta del tabellone (comprese le due isole in mezzo al fiume)
- 7** Mischia le tessere Incontro Spiaggia e mettile in giù in ogni casella di Spiaggia del tabellone, senza vederle
- 8** Mischia le tessere Incontro Foresta e mettile in giù in ogni casella di foresta del tabellone (comprese le due isole in mezzo al fiume)
- 9** Mischia le tessere Incontro Spiaggia e mettile in giù in ogni casella di Spiaggia del tabellone, senza vederle
- 10** Mischia le tessere Incontro Foresta e mettile in giù in ogni casella di foresta del tabellone (comprese le due isole in mezzo al fiume)
- 11** Mischia le tessere Incontro Spiaggia e mettile in giù in ogni casella di Spiaggia del tabellone, senza vederle
- 12** Prendi 1 dado personaggio (dadi gialli) per ogni Balloon presente sulle schede dei giocatori e mettili accanto al tabellone. Rimetti nella scatola quelli in eccesso
- 13** Prendi i 4 dadi Zagor (dadi rossi) e i 3 dadi Cico (dadi verdi) e mettili accanto al tabellone. Il numero dei dadi corrisponde al numero dei balloon presenti sulle plance di Zagor e Cico.
- 14** Piazza le plance di Zagor e Cico accanto al tabellone
- 15** Mischia le tessere Pericolo Fiume e, senza vederle, posizionane casualmente una a faccia in giù in tutte le caselle del fiume, a eccezione della prima con il battello
- 16** Piazza il segnalino Battello nella prima casella del fiume, in alto a sinistra

PERSONAGGI FERITI E DANNI AL BATELLO

Durante il gioco, sia i personaggi dei giocatori che Zagor e Cico potranno essere colpiti e subire ferite. I balloon sulle plance indicano lo stato di salute dei personaggi. Ogni balloon ha due lati: quello con le orme ("sano") e quello con l'esclamazione di disappunto ("ferito"). Quando un giocatore subisce una ferita, il giocatore gira il balloon "sano" più a sinistra sul lato "ferita". Se a un personaggio viene curata una ferita, gira la sua "ferita" più a destra nuovamente sul lato "sano". Se un personaggio gira l'ultimo Balloon sul lato "ferita", sviene e torna automaticamente sul Ponte del Battello a curarsi (Zagor e Cico inclusi). In questo caso, sposta il segnalino del personaggio sul Ponte e gira nuovamente tutti i Balloon sul lato "sano"; prendi infine una Cicatrice (-2 punti a fine gioco) e piazzala sullo spazio corrispondente della tua plancia. Prendi una Cicatrice anche se, a causa di una tua azione, sono Zagor e Cico a ricevere l'ultima ferita.

ATTENZIONE: SE ZAGOR O CICO PRENDONO L'ULTIMA FERITA A CAUSA DI UN EVENTO O PER UN MOTIVO NON IMPUTABILE ALL'AZIONE DI UN GIOCATORE, È IL TIMONIERE A PRENDERE UNA CICATRICE!

4 Ogni giocatore prende una plancia personaggio casualmente, oppure scegliendo tra Moreland, Bannington, Walter, Frisko Kid e Tattoo, e piazza il corrispondente segnalino sul Ponte insieme a Zagor e Cico. Il giocatore che ha Bannington prende le tre Bocchette e le pone accanto alla propria plancia con il verso colorato scoperto.

5 Mischia separatamente e disponi coperti nei rispettivi spazi sul tabellone i mazzi di carte Rinforzo, Oggetto, Tesoro ed Evento

6 Prendi i segnalini Balloon di tutti i Personaggi (compresi Zagor e Cico) e piazzali sugli spazi corrispondenti delle rispettive plance, sul lato "Sano" (quello con le orme)

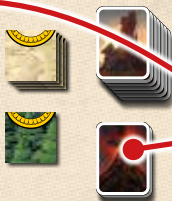
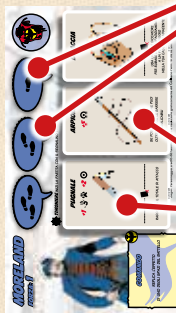
7 Ogni giocatore pesca casualmente tre carte Oggetto (due per Tattoo) e le equipaggia scoperte negli appositi spazi della propria scheda. Prende inoltre una carta riassuntiva come aiuto durante il gioco.

8 Se Moreland è in gioco, il giocatore che lo controlla prende il segnalino Timoniere, altrimenti il segnalino viene assegnato casualmente

9 Piazza le Cicatrici e i Segnapunti all'interno del Forte. Metti gli Scimmioni e il loro Capo, i Pinnacoli e i Vulcani accanto al tabellone. Tieni a portata di mano il dado di Attacco.

10 Mischia le carte Poema separatamente secondo il motivo del dorso e pescane una a caso per ogni mazzo. Rivela le due carte scelte e posizionale a lato del tabellone: esse determineranno come si ottengono i punti vittoria per la partita in corso. Riponi le restanti nella scatola

Anche il Battello Athena può subire dei danni: ne viene tenuta traccia con i segnalini Scafo che, inizialmente, sono tutti sul lato "Navigazione" (quello con le icone Battello). Se il Battello subisce un danno, gira il Segnalino Scafo "Navigazione" più a sinistra sul lato "CRASH". Quando viene riparato un danno al Battello, gira il "CRASH" più a destra nuovamente sul lato "Navigazione". Se tutti i segnalini Scafo sono sul lato "CRASH", il Battello è distrutto e la partita termina con la sconfitta di tutti i giocatori!



DANNAZIONE!



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni Round di gioco è composto dalle seguenti fasi, da eseguire nell'ordine:

1. LANCIO DEI DADI AZIONE
2. AZIONI DEI GIOCATORI
3. ATTIVAZIONE DEGLI EVENTI SPECIALI
4. MOVIMENTO DELL'ATHENA E RISOLUZIONE DEI PERICOLI DEL FIUME

1. LANCIO DEI DADI AZIONE

Prendete un dado Azione Giocatore (dadi gialli) per ognuno dei Balloon dei giocatori girato sul lato "sano"; analogamente, prendete un dado Azione Zagor (dadi rossi) per ogni Balloon "sano" di Zagor e un dado Azione Cico (dadi verdi) per ogni Balloon "sano" di Cico. Il Timoniere lancia poi tutti questi dadi assieme e li dispone nelle tre sezioni del tabellone contrassegnate con il medesimo simbolo dei risultati ottenuti.

Nota: prima di lanciare i dadi, ricordate di girare le carte Oggetto coperte sulle plance dei giocatori (vedi box Equipaggiamento).



ESEMPIO: i personaggi in gioco sono Moreland e Tattoo; Moreland ha ricevuto 2 ferite, mentre Tattoo è in perfetta salute. Anche Zagor ha ricevuto 2 ferite, mentre Cico ne ha subita 1. Il Timoniere lancerà quindi 3 dadi Giocatore (1 per Moreland e 2 per Tattoo), 2 dadi Zagor e 2 dadi Cico.

2. AZIONI DEI GIOCATORI

A partire dal Timoniere, ognuno sceglie un qualsiasi dado Azione tra quelli disponibili ed effettua l'azione mostrata, quindi scarta il dado portandolo fuori dal tabellone e il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Ogni dado Azione produce un effetto sul personaggio al quale è associato: un dado giallo attiverà il personaggio del giocatore che lo ha scelto, un dado rosso attiverà Zagor e un dado verde Cico.

Quando non ci sono più dadi Azione disponibili, la fase Azioni ha termine.

EQUIPAGGIAMENTO

Tutti i personaggi dei giocatori hanno tre spazi per equipaggiare Oggetti o Tesori sulle loro plance (Tattoo ha solo due spazi). Quando un giocatore prende un Oggetto o un Tesoro deve equipaggiarlo in uno spazio della sua plancia oppure scartarlo. Gli Oggetti si equipaggiano scoperti e visibili agli altri giocatori; i Tesori invece si equipaggiano sempre coperti (solo chi li raccoglie conosce il loro valore!).



È possibile equipaggiare due Oggetti dello stesso tipo.

Alcuni Oggetti riportano il simbolo "SCARTA". Puoi scartare tali Oggetti in qualunque momento del tuo turno per applicarne l'effetto descritto sotto al simbolo stesso.

Alcuni Oggetti riportano il simbolo "COPRI". Puoi usare il loro effetto una sola volta per round: quando lo fai, gira sul dorso tali Oggetti. Ricorda di girare nuovamente tali Oggetti all'inizio del round successivo, prima del lancio dei Dadi Azione!

L'Arco e l'Accetta riportano il simbolo del dado: lancia il dado di Attacco per stabilire l'effetto dell'arma.

Un giocatore che non ha spazio per equipaggiare uno o più Oggetti o Tesori pescati, può sempre decidere di risistemare come vuole il proprio equipaggiamento, scartando gli Oggetti scoperti nell'apposito spazio della Cambusa del Battello. Se un giocatore si trova costretto a scartare un Tesoro, lo scarta coperto nel relativo spazio della Cambusa. Salvo diversamente specificato, non è mai possibile scartare un equipaggiamento volontariamente senza sostituirlo con un altro. Se il mazzo degli Oggetti si esaurisce, mescolate gli scarti e costituite un nuovo mazzo.

Quando nel seguito si parla di "Equipaggiamento", si intendono sia Oggetti che Tesori.

AZIONI POSSIBILI:



RIFORMENTO: Se il personaggio del giocatore è ferito, ha cioè uno o più Balloon girati sul lato "ferita", grazie a questa azione il giocatore che lo controlla lo può curare girando nuovamente sul lato "Balloon" la ferita più a destra; inoltre pesca un Oggetto dal mazzo. E' possibile curare un personaggio anche nel caso abbia già tutti i segnalini "Balloon" sul lato delle orme; in tal caso il giocatore prenderà solo l'Oggetto.



ESEMPIO: Claudia controlla Frisko Kid. Ha subito due Ferite e ha equipaggiati due Oggetti e un Tesoro. Con il dado Azione Riformento, Claudia cura la ferita più a destra sulla propria plancia e pesca un Oggetto. L'Oggetto pescato non le piace, quindi lo scarta scoperto sull'apposito spazio del Battello.



MOVIMENTO E ATTACCO: Il giocatore muove il proprio personaggio, Zagor o Cico (a seconda del colore del dado) di un numero di caselle adiacenti tra loro pari o inferiore al numero di orme visibili sul Balloon più a sinistra del personaggio in questione. E' possibile anche rimanere fermi sulla propria casella.

ATTENZIONE: le frecce nere presenti sul tabellone non direzionano i personaggi! Si utilizzano solo per il movimento degli Scimmioni e per la carta Evento La Nebbia Infernale (v. Attivazione degli Eventi Speciali e Appendice).

Le caselle di fiume sono transitabili ma non è possibile terminare su di esse il movimento, eccetto che per la casella contenente il Battello: in tal caso il personaggio sale a bordo (vedi box "Movimento sul Battello"). I bordi rossi delle caselle sono crepacci che non possono essere attraversati, costituendo così delle vere e proprie barriere (le caselle divise da un bordo rosso sono comunque considerate adiacenti per tutti gli altri effetti di gioco). Non è consentito entrare volontariamente negli accampamenti degli Scimmioni. Inoltre, i personaggi non possono entrare o transitare nel Forte, nelle Montagne Rocciose rosse e nelle tre aree per i dadi (l'accampamento indiano, la radura degli indiani e il trading post).



ESEMPIO: al suo turno, Andrea sceglie un dado Azione "Movimento e attacco" di Zagor, quindi muove Zagor su una casella dove sono presenti uno Scimmione e una Tessera Incontro coperta: scopre la Tessera rivelando una Trappola con effetto sorpresa "prendi una Cicatrice". Andrea piazza il segnalino Cicatrice sulla plancia del proprio personaggio, quindi sceglie se Zagor disattiverà la Trappola oppure se affronterà lo Scimmione.





ESEMPIO: Moreland ha una ferita, quindi sul Balloon "sano" più a sinistra ha 2 orme visibili: può muoversi fino a 2 spazi. Con il suo movimento può raggiungere le caselle evidenziate, evitando le barriere; può anche attraversare il fiume per raggiungere la spiaggia sull'altra sponda, oppure salire sull'Athena.


INCONTRI NELLE ZONE INESPLORATE:

Se il personaggio termina il proprio movimento in una casella con una Tessera Incontro coperta, la scopre e risolve l'eventuale "effetto sorpresa"; poi affronta l'Incontro o ne affronta uno a sua scelta se due o più sono presenti sulla casella (non necessariamente quello appena scoperto).

Gli effetti sorpresa (in basso a sinistra sulla tessera Incontro) sono di tre tipi:

 il personaggio deve scartare uno dei propri Oggetti o Tesori (se non ne ha, non accade nulla); Zagor e Cico non subiscono mai questo effetto sorpresa.

 il personaggio subisce una ferita (v. box "Personaggi feriti e danni al Battello").

 il giocatore prende un segnalino Cicatrice e lo piazza sulla propria plancia.

Gli effetti sorpresa si attivano solamente appena la Tessera Incontro viene scoperta, colpendo il personaggio che l'ha attivata. Se un personaggio termina il proprio movimento su una casella dove c'è un Incontro già scoperto, il suo effetto sorpresa NON si applica.

Ci si può imbattere in incontri di Spiaggia e di Foresta; i secondi sono generalmente più forti dei primi. Gli Incontri si classificano in base al simbolo che riportano in alto a sinistra: Umani (👤), Animali (🐾) o Luoghi (📍). I tre tipi di tessere diversificano l'effetto che le armi hanno su di loro e possono fornire Punti Vittoria a fine partita a seconda delle carte Poema in gioco (v. "Punteggio Finale"). Per collezionare queste Tessere è necessario sconfiggere l'avversario con il proprio personaggio, con Zagor o con Cico.

MOVIMENTO SUL BATTELLO



Se un personaggio termina il proprio movimento sul Battello, sale a bordo e può scegliere in quale posizione del Battello accedere tra le seguenti.



PONTE: chi entra in questa zona cura tutte le sue Ferite, girando tutti i suoi Balloon sul lato "sano", quello con le orme. Quando un personaggio prende l'ultima ferita e sviene, finisce in questa zona (v. box "Personaggi feriti e danni al Battello").

Nota bene: Zagor e Cico, quando tornano sul Battello, possono occupare solo il Ponte.



TIMONE: il giocatore prende il segnalino Timoniere, quindi sceglie se equipaggiare dalla Cambusa del Battello (lo spazio con le carte Oggetto e Tesoro scartate) un Oggetto a sua scelta oppure, casualmente e senza rivelarlo, uno dei Tesori coperti.



STIVA: il giocatore ripara un danno del Battello (girando il "CRASH" più a destra sul lato "Navigazione") e sceglie uno tra i tre Gettoni presenti nella Stiva (v. box "Gettoni Stiva"). Il Gettone scelto viene immediatamente rimpiazzato dalla riserva. Se il Battello ha già tutti i segnalini Scafo sul lato "Navigazione", il giocatore pesca soltanto il Gettone Stiva.



FORZIERE: il giocatore può riporre i propri Tesori nel forziere togliendoli dalla propria plancia e mettendoli coperti accanto a essa (varranno Punti a fine gioco). Per ogni Tesoro così riposto pesca ed equipaggia un Oggetto dal mazzo.

Con una azione di Movimento è possibile muoversi da una casella del Battello a una qualsiasi altra disponibile, a prescindere dal numero di passi consentiti al personaggio in questione.

Si può anche restare fermi per attivare nuovamente la stessa casella.

IL COMBATTIMENTO

Per risolvere il combattimento, si confrontano la Forza Totale del personaggio e quella dell'Incontro. La Forza Totale del personaggio è data dalla Forza Base scritta sulla Plancia, più i modificatori ottenuti dalle eventuali armi trasportate. Alcune armi hanno effetti diversi a seconda della tipologia di Incontro (👉, 🐾 o 🎯), altre richiedono di tirare il dado di Attacco per determinarne l'efficacia. Tutti i valori utilizzabili delle armi equipaggiate si sommano, anche quelli di due armi identiche (si può comunque scegliere di non utilizzare una o più delle armi equipaggiate).

La Forza Base dell'Incontro è pari al numero scritto in rosso sulla tessera stessa. Se sulla tessera Incontro sono presenti uno o più simboli "Rinforzo" (👉), si pescano altrettante carte Rinforzo; queste possono contenere modificatori alla Forza dell'incontro, oppure poteri speciali. Tutte le carte Rinforzo attivano i loro effetti contemporaneamente, a meno di diverse indicazioni nel testo delle carte. Le carte Rinforzo utilizzate si scartano nell'apposito spazio sul tabellone. La Forza Totale dell'incontro è data dalla somma della Forza Base più le eventuali carte Rinforzo.

Se il totale del personaggio è maggiore di quello dell'Incontro, quest'ultimo si considera sconfitto: il giocatore prende la tessera e la conserva **COPERTA** accanto alla propria plancia.

Se il totale del personaggio è uguale a quello dell'Incontro, non accade nulla. La tessera Incontro rimane scoperta sul tabellone e potrà essere affrontata con una azione successiva (se ci sono simboli Rinforzo, al prossimo combattimento si pescheranno nuove carte).

Se il totale del personaggio è inferiore, quest'ultimo subisce una ferita. Anche in questo caso la tessera Incontro rimane sul tabellone e potrà essere affrontata con un'azione successiva.

RICOMPENSE: Quando sconfigge un Incontro, il giocatore prende l'eventuale ricompensa indicata nell'angolo in basso a destra:

- 👛 **TESORO:** pesca un Tesoro dal mazzo ed equipaggialo (mettilo coperto sulla Cambusa senza guardarlo se l'Incontro è sconfitto da Zagor o Cico);
- 🔪 **OGGETTO:** pesca un Oggetto dal mazzo ed equipaggialo (mettilo scoperto sulla Cambusa se l'Incontro è sconfitto da Zagor o Cico);
- 🎯 **GETTONE:** prendi un Gettone a tua scelta dalla Stiva e poi piazza nella Stiva un nuovo Gettone dalla riserva;
- 🗉 **EVENTO:** pesca la prima carta dal mazzo degli Eventi e risolvila;
- 🗑️ **SCARTA TESSERA:** scarta la tessera senza collezionarla (dopo aver ottenuto l'altra ricompensa indicata).

Tra gli incontri di spiaggia ci sono tre "AMICI" di Zagor che non sono contraddistinti da un valore numerico. Il giocatore che incontra un "Amico" colleziona la ricompensa evidenziata sulla tessera e poi la **scarta**. Gli "amici" sono le uniche tessere che non possono essere collezionate come trofei.



ATTACCHI DI ZAGOR E CICO: Zagor e Cico muovono e attaccano come gli altri personaggi, con una differenza: quando combattono, il giocatore lancia il dado di Attacco e verifica sulle plance il risultato della scure (per Zagor) e quello della pistola (per Cico). Al valore così ottenuto aggiunge la Forza Base del personaggio. Il risultato 🌟 presente sulla colonna della scure di Zagor significa che l'Incontro è automaticamente sconfitto; il risultato 🌟 presente sulla colonna della pistola di Cico significa che l'Incontro è automaticamente sconfitto, ma Cico subisce una ferita. La vittoria automatica di Zagor e Cico si considera tale anche ai fini della carta Rinforzo "Protezione Spirituale".

Se Zagor o Cico sconfiggono un Incontro, il giocatore che li ha mossi colleziona la tessera come trofeo. Se la ricompensa comprende Tesori o Oggetti, questi vengono pescati e posizionati nei rispettivi mazzi nella Cambusa del Battello (coperti i Tesori, scoperti gli Oggetti).



ESEMPIO: Moreno attacca con Zagor. Tira il dado e il risultato è 6. Bel colpo! Zagor aggiunge +8 alla sua Forza!

ESEMPIO: Tattoo attacca un trafficante di whisky. La forza del trafficante è pari a 4 più una carta Rinforzo (come indicato dal simbolo sotto al numero). Il giocatore gira la prima carta Rinforzo dal mazzo ed è un 3 (Terrori)! Ora la forza totale del trafficante è 7! Tattoo ha forza 9 ed è equipaggiato con un fucile e un machete: il trafficante è sconfitto! Il giocatore prende la tessera Incontro e la ricompensa, indicata dal simbolo in basso a destra (una carta Tesoro). Può mettere il Tesoro nello spazio "sacco", non volendo rinunciare alle due carte Oggetto.



POTERE SPECIALE: Il giocatore attiva il Potere Speciale esclusivo del proprio personaggio (dado giallo), uno dei due Poteri Speciali di Zagor a scelta (dado rosso) o uno dei due Poteri di Cico a scelta (dado verde).

(vedi l'elenco dei Poteri Speciali in Appendice)

ESEMPIO: Alessandro prende un dado Potere Speciale di Zagor e sceglie di usare il potere "Lo Spirito con la Scure": guarda, senza rivelarli agli altri giocatori, gli Incontri adiacenti (due di Foresta e uno di Spiaggia), quindi sceglie di attaccare il coyote e lo rivela.



POTERE SPECIALE + EVENTO: Alcune delle facce Potere Speciale contengono al proprio interno anche il simbolo Evento (!). Quando scegli uno di questi dadi, spostalo sopra al mazzo degli Eventi. Svolgi quindi l'azione Potere Speciale come descritto nel paragrafo precedente. Successivamente, prima di scartare il dado Azione, pesca la prima carta del mazzo Eventi e svolgine l'azione descritta (v. "Eventi"). Solo a quel punto il turno passerà al giocatore successivo.

GETTONI STIVA

Non c'è limite alla quantità di Gettoni Stiva che un giocatore può collezionare durante la partita, **È PERÒ POSSIBILE UTILIZZARNE SOLTANTO UNO IN ABBINAMENTO A OGNI DADO AZIONE**. Quando un Gettone Stiva viene utilizzato si gira sul dorso ma rimane davanti al giocatore. **ALLA FINE DELLA PARTITA SOLO I GETTONI UTILIZZATI VARRANNO PUNTI VITTORIA** (come indicato sulle carte Poema). I Gettoni Stiva possono essere usati prima o dopo aver effettuato l'azione del dado scelto, ma mai nel turno degli altri giocatori.



"+2". Aggiunge 2 alla forza di un personaggio durante un combattimento. Questo gettone può essere usato sia nel combattimento di un giocatore che in un combattimento di Zagor o Cico.



"SCARTA CARTA RINFORZO". Permette di scartare una carta Rinforzo di un Incontro dopo averla vista. Può essere usato sia nel combattimento di un giocatore che in un combattimento di Zagor o Cico. Il potere del Gettone può essere abbinato a quello di Walter.



"MUOVI IL BATTELO". Permette al giocatore di muovere l'Athena in avanti di una casella sul fiume. Dopo il movimento, deve essere scoperta e risolta la tessera Fiume della casella di destinazione e l'eventuale simbolo Evento presente sulla casella stessa.



"ORME". Permette al giocatore, a Zagor o a Cico, di muovere fino a due caselle in più rispetto al normale movimento. Si può usare solo abbinato a una azione "Movimento e attacco" oppure a una azione "Potere speciale" che comporti un'azione di movimento (cioè, quelle di Tattoo, di Bannington o di Walter).



"CANNOCCHIALE". Permette al giocatore di guardare segretamente il primo Evento del mazzo e scegliere se rimmetterlo in cima al mazzo coperto o posizionarlo in fondo al mazzo stesso.

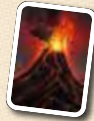


"RITIRA UN DADO". Permette al giocatore di tirare nuovamente il dado di Attacco durante un combattimento. Può essere usato sia nei combattimenti di Zagor e Cico, sia quando il dado di Attacco è usato in combinazione con alcuni Oggetti, sia per la Forza dell'Arciere Rosso (vedi pag. 15)

Nota: questo gettone non può essere utilizzato per ritirare i dadi Azione o per determinare il risultato dell'Evento "Rocce a Pelo d'Acqua".

3. ATTIVAZIONE DEGLI EVENTI SPECIALI

In questa fase si attivano alcuni Eventi Speciali se sono in gioco:



VULCANI: I Vulcani entrano in gioco grazie all'Evento "Vulcano"; in questa fase ogni Vulcano sul tabellone erutta infliggendo una ferita a ogni personaggio nella sua stessa casella o in una adiacente, inclusi Zagor e Cico. Anche il Battello subisce un danno se si trova adiacente a un Vulcano e, con esso, subiscono una ferita tutti i personaggi a bordo. I Vulcani eruttano separatamente; se sul tabellone ce ne sono due, è il Timoniere a scegliere quale risolvere per primo.



EVENTI PERMANENTI: Alcune carte Evento Permanente ("Crollo e Agguato") si attivano in questa fase. Se ce n'è più di una in gioco, il Timoniere decide l'ordine di attivazione.



SCIMMIONI: Gli Scimmioni entrano in gioco grazie all'Evento "Scimmioni"; in questa fase, ogni Scimmione presente sul tabellone si muove di una casella seguendo la direzione delle frecce nere presenti sul tabellone. Se uno Scimmione arriva in uno dei due accampamenti, la partita termina immediatamente (vedi Fine del Gioco).



NEMICI: Se ci sono tessere dei Nemici scoperte sul tabellone, si attiva il loro effetto di fine Round (vedi Appendice)

4. MOVIMENTO DELL'ATHENA E RISOLUZIONE DEI PERICOLI DEL FIUME

In questa fase il Timoniere sposta il Battello in avanti della sua velocità attuale. La velocità del Battello è data dal numero di simboli Battello riportati sul segnalino Scafo più a sinistra. Nei punti in cui il fiume si biforca, è il Timoniere a scegliere quale direzione far prendere al Battello. Al termine del movimento, il Timoniere scopre e risolve la tessera Pericolo Fiume presente sulla casella di destinazione, quindi la scarta.

ESEMPIO: nel caso il primo segnalino a sinistra fosse questo, il battello si muoverebbe di due caselle.



Le Tessere Pericolo Fiume sono di tre tipi:



EVENTO: il Timoniere scopre e risolve la prima carta del mazzo Eventi (per una descrizione degli Eventi, vedi Appendice).



PIANTE CARNIVORE: piante carnivore attaccano l'Athena! Il Battello subisce un numero di danni pari alla sua velocità di movimento attuale. Partendo dal Timoniere e procedendo in senso orario (per un solo giro), ogni giocatore il cui personaggio si trovi sul Battello sceglie se subire una o più ferite (non può prendere più ferite di quelle disponibili). Al suo turno il Timoniere, prima di scegliere per il suo personaggio, decide anche se far prendere ferite a Cico e a Zagor (se sono sul Battello). Per ogni ferita assorbita dai personaggi, il danno all'Athena è ridotto di uno.




RAPIDE: L'Athena s'imbatte in una rapida! Il Battello subisce un danno e avanza di uno spazio lungo il fiume scoprendo una nuova tessera e risolvendone il relativo effetto.


Se al termine del movimento, dopo aver risolto tutte le tessere Fiume e gli Eventi, il Battello si trova su una casella con raffigurato un simbolo Evento (le ultime 4 caselle del fiume), il Timoniere scopre e risolve la prima carta del mazzo Eventi.



EVENTI

Il giocatore che pesca una carta Evento deve mostrarla a tutti e leggerla ad alta voce, applicandone immediatamente i suoi effetti. Se è un Evento **NON PERMANENTE**, il giocatore lo scarta nel relativo mazzo degli scarti. (Vedi Appendice per gli effetti degli Eventi).

Alcuni Eventi, invece, sono "Eventi Permanenti" (riportano il simbolo ): quando ne viene pescato uno, lo si piazza negli spazi appositi sul tabellone (se tutti gli spazi sono già occupati da altri Eventi Permanenti, lo si piazza a fianco del tabellone).

Gli Eventi Permanenti rimangono in gioco finché non vengono scartati. Per scartare () un Evento Permanente un giocatore, al proprio turno, invece di effettuare normalmente la propria azione, deve **SACRIFICARE** il dado Azione previsto dalla condizione di scarto descritta sulla carta, scartandolo senza applicarne l'effetto.

NOTA: se si scarta un dado azione Potere + Evento, si deve sempre ricordare di pescare alla fine una nuova carta Evento.

Il giocatore che ha scartato l'Evento Permanente lo conserva accanto alla propria plancia.

ESEMPIO:

L'effetto di questo Evento è permanente...



...Almeno finché un giocatore non sacrifica un dado Azione di Zagor o Cico.

FINE DEL GIOCO

La partita termina immediatamente se si verifica una delle seguenti condizioni:

- **VIENE GIRATO SUL LATO "CRASH" L'ULTIMO SEGNALE SCAFO DEL BATTELLO.** In questo caso l'Athena è affondata prima di raggiungere il Forte. La missione è fallita, tutti i giocatori si considerano sconfitti.
- **UNO SCIMMIONE RAGGIUNGE IL PROPRIO ACCAMPAMENTO (I DUE ACCAMPAMENTI CON IL TESCHIO).** In questo caso gli Scimmioni sono riusciti a sabotare il viaggio. La missione è fallita, tutti i giocatori si considerano sconfitti.
- **L'ATHENA ATTRACCA DAVANTI AL FORTE.** La missione è riuscita! Il Battello oltrepassa l'ultima casella di fiume, attraccando davanti al Forte. Tutti i giocatori contano i propri Punti Vittoria.
- **IL MAZZO EVENTI È ESAURITO.** In questo caso la missione non presenta ulteriori pericoli. L'Athena viene posta immediatamente sulla spiaggia davanti al Forte e tutti i giocatori contano i Punti Vittoria.

PUNTEGGIO FINALE



POEMI

I giocatori ottengono Punti come indicato dalle carte Poema selezionate per la partita.

Il Poema di sinistra assegna Punti a tutti i giocatori per le tessere Incontro Spiaggia e Foresta collezionate, per i Gettoni Stiva usati e, in alcuni casi, per le carte Evento Permanente possedute.

Il Poema di destra assegna Punti al giocatore che possiede la maggioranza nelle categorie indicate. **IN CASO DI PARITÀ TUTTI I GIOCATORI OTTENGONO I PUNTI.**



BONUS VIAGGIO

Tutti i giocatori che terminano la partita a bordo del Battello guadagnano 2 Punti.



TESORI

Tutti i Tesori che i giocatori hanno equipaggiato o riposto nel proprio forziere valgono Punti pari al loro valore.



NEMICI

Se si gioca con le regole opzionali "Nemici" (v. Appendice) ogni tessera Nemico collezionata, oltre a fornire i punti come Incontro Foresta, fornisce 2 Punti aggiuntivi.



OGGETTI

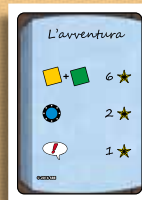
Alcuni Oggetti forniscono Punti se i giocatori li hanno nel proprio equipaggiamento a fine partita, come indicato dalle stelle.

Nota: La Mappa fornisce un Punto in più per ogni Evento Permanente risolto.



CICATRICI

Ogni Cicatrice collezionata vale -2 Punti.



ESEMPIO: Il Racconto del Cacciatore assegna 2 Punti per ogni tessera Spiaggia collezionata, 3 per ogni Foresta e 1 per ogni Gettone Stiva utilizzato. Assegna inoltre 5 Punti al giocatore che ha il valore totale di Forza più alto presente sulle tessere Animali e Luoghi, 4 Punti a chi ha più Cicatrici e 3 a chi ha più carte Tesoro.

ESEMPIO: L'Avventura del Battello assegna 6 Punti per ogni coppia di tessere Spiaggia e Foresta posseduta. Da notare che, oltre a dare 2 Punti per ogni Gettone Stiva, assegna ulteriori 4 Punti a chi ne ha la maggioranza. Inoltre, il primo giocatore che ha il valore totale di Forza più alto su tutte le tessere ottiene 7 Punti, il secondo 2. Infine, un Punto per ogni carta Evento Permanente risolta.

I GIOCATORI TOLGONO LE CARTE DAL PERCORSO SEGNA PUNTI, IN MODO DA RENDERLO VISIBILE. OGNUNO METTE IL PROPRIO SEGNA PUNTI SULLA CASELLA O DEL PERCORSO, PER INDICARE I PUNTI OTTENUTI. SE OLTREPASSATE 30 PUNTI, GIRATE IL SEGNA PUNTI SUL LATO +30. IL GIOCATORE CHE HA PIÙ PUNTI VINCE. IN CASO DI PARITÀ TRA PIÙ GIOCATORI, VINCE TRA QUESTI CHI È PIÙ VICINO AL TIMONIERE IN SENSO ORARIO.

APPENDICE

POTERI DEI PERSONAGGI

ZAGOR - FORZA BASE 4

Zagor ha due Poteri Speciali; quando si sceglie un dado Azione Potere di Zagor si deve scegliere quale dei due Poteri utilizzare.



AHYAAAAA!

Zagor lancia il suo grido di battaglia, usando le liane per spostarsi velocemente attraverso la foresta. Muovi Zagor su una qualsiasi casella del tabellone, quindi scopri un eventuale Incontro coperto, applicane l'effetto sorpresa se presente e infine attacca uno degli Incontri presenti sulla casella.



LO SPIRITO CON LA SCURE

Sfruttando le proprie doti di esploratore, Zagor può scoprire eventuali pericoli in anticipo. Guarda segretamente tutti gli Incontri presenti su caselle adiacenti a Zagor, quindi muovi Zagor su uno di essi, scopri (risolvi l'eventuale effetto sorpresa) e attaccalo. Sia

per verificare l'adiacenza delle caselle che per il movimento, ignora le barriere invalicabili sul tabellone.

CICO - FORZA BASE 1

Cico ha due Poteri Speciali; quando si sceglie un dado Azione Potere di Cico si deve scegliere quale dei due Poteri utilizzare.



PER TUTTI GLI INTRUGLI DI MIO NONNO FARMACISTA!

Cura una ferita a Zagor, quindi pesca due Oggetti dal mazzo e scegli se e come equipaggiarli sulla plancia del tuo personaggio (scartando quelli eventualmente in eccesso nella Cambusa del Battello). Se Zagor non ha ferite da curare, pesca comunque 2 Oggetti.



CARAMBA Y CARAMBITA!

Riporta sul Battello Cico e il tuo personaggio. Cico torna sempre sul Ponte (curando tutte le proprie ferite); per il tuo personaggio, scegli una casella. Se il tuo personaggio o Cico si trovano già sul Battello, possono anche rimanere fermi e attivare nuovamente la casella.

MORELAND - FORZA BASE 1

Moreland inizia la partita con il segnalino Timoniere.



COMANDO

Moreland ha il pieno controllo del Battello di cui è capitano. Ovunque Moreland si trovi sul tabellone, con il suo Potere Speciale replica l'effetto di una delle caselle del Battello, senza doversi spostare su di esso.

WALTER - FORZA BASE 2



ESPERIENZA

Walter sa come muoversi nelle terre inesplorate ed è pronto ad affrontare i pericoli che lì si annidano. Con il suo Potere Speciale, muovi e attacca normalmente; se però l'Incontro che affronti richiede che si scoprano carte Rinforzo, scoprine una in meno.

BANNINGTON - FORZA BASE 0



In Aggiunta al suo Potere Speciale, Bannington ha 3 Bocchette d'inchiostro, ciascuna delle quali può essere usata una sola volta in tutta la partita. Al momento di scegliere un dado Azione, puoi usare una Bocchetta per cambiare il colore del dado scelto in quello della Bocchetta. Le Bocchette possono essere usate solo sulle facce Movimento/Attacco, Potere Speciale e Potere Speciale/Evento. L'utilizzo della bocchetta cambia virtualmente il colore del dado senza modificarne però la faccia da utilizzare. Quando usi una Bocchetta, voltala sul dorso per indicare che è stata utilizzata.



ESEMPIO: Il giocatore che controlla Bannington sceglie un dado Potere Speciale+Evento di Cico e decide di utilizzare la bocchetta d'inchiostro rosso, girando la medesima sul lato grigio. Ciò gli permette di usare un'azione Potere di Zagor. Al termine della mossa, pesca una carta Evento.



RICHIESTA D'AUTO

Bannington non è avvezzo a combattere e perciò non si fa scrupoli a chiedere l'aiuto dei suoi compagni. Quando usi il suo Potere Speciale, muovi e attacca normalmente, tuttavia aggiungi alla tua Forza totale la Forza Base di tutti i personaggi (inclusi Zagor e Cico) che si trovano sulla tua stessa casella o su una adiacente (le caselle divise dalle barriere si considerano adiacenti).

TATTOO - FORZA BASE 3

Tattoo ha lo spazio per soli due equipaggiamenti; tuttavia, possiede un Sacco che può contenere fino a 2 Tesori (non può contenere Oggetti). I Tesori nel sacco sono considerati equipaggiati a tutti gli effetti e possono essere soggetti agli effetti che colpiscono l'equipaggiamento (per esempio, gli effetti sorpresa degli Incontri).



FORZA BRUTA

Tattoo è un fascio di muscoli pronto a scattare! Con il suo Potere Speciale, muovi e attacca normalmente, ma hai un bonus di +3 nell'attacco.

FRISCO KID - FORZA BASE 2



SCALTREZZA

Frisko Kid è un giovane cresciuto sulla strada, quindi non si fa scrupoli a danneggiare i suoi compagni. Con il suo Potere Speciale, ruba un Equipaggiamento (Oggetto o Tesoro) a un altro personaggio che si trovi a una distanza raggiungibile, cioè pari o inferiore al numero di orme visibili sul Balloon più a sinistra della tua plancia. Frisko Kid può rubare anche a un personaggio sul Battello, se il Battello si trova a distanza raggiungibile. Quando usa il suo potere, Frisko Kid non si muove. Un Oggetto rubato coperto si mette sempre scoperto sulla plancia di Frisko.

CARTE EVENTO

Di seguito sono riassunti tutti gli effetti delle carte Evento, con un testo più dettagliato rispetto a quanto riportato sulle carte stesse.



ACQUE PERICOLOSE

Ogni personaggio (anche Zagor o Cico) che sale o scende dal Battello prende 1 ferita al termine del movimento. Un personaggio che torni sul Ponte a seguito di uno svenimento non subisce ulteriori danni nel momento in cui torna sul Battello.

PERMANENTE - SCARTA: sacrifica un dado azione di Movimento di Zagor o Cico.



AGGUATO

Tutti i personaggi (Zagor e Cico inclusi) che si trovano nella stessa casella o adiacenti ad almeno un Incontro Umano o Animale subiscono 1 ferita. Le caselle divise da una barriera sono considerate adiacenti.

Ripeti questo effetto nella fase "Eventi Speciali" di fine round.

PERMANENTE - SCARTA: sacrifica un dado azione di Potere di Zagor.



APPRODO TRANQUILLO

Ripara un danno al Battello girando sul lato "Navigazione" il "CRASH" più a destra. Se il Battello non ha danni non accade nulla.



ASSALTO!

A partire dal Timoniere, ogni giocatore può scegliere di prendere una Cicatrice per scongiurare uno degli effetti seguenti. Al termine del giro, gli effetti non scongiurati vengono applicati nell'ordine:

- 1) Rimuovi dal gioco il segnalino "Navigazione" più a destra. Ciò significa che da questo momento Il Battello potrà subire un danno in meno prima di affondare;
- 2) Pesca e risolvi due carte Evento (pesca la prima e risolvila, quindi pesca e risolvi la seconda);
- 3) Il Battello subisce 2 danni.



AVANZANDO NELLE TENEBRE

Finché questo Evento è in gioco, gli altri Eventi Permanenti non possono essere scartati. Questo Evento deve essere scartato se si vogliono poter scartare altri Eventi Permanenti.

PERMANENTE - SCARTA: sacrifica un dado azione di Potere di Zagor o di Cico.



CALDO TORRIDO

Ogni volta che Il Battello si muove, tutti i personaggi (anche Zagor e Cico) che si trovano a bordo subiscono 1 ferita. Se il Battello si muove in una sola volta di più spazi, l'effetto si applica una sola volta. Se si muove a causa delle Rapide sul fiume, si applica per ogni rapida. L'effetto si applica anche se il Battello si muove per l'effetto di un Gettone Stiva o per un Evento.

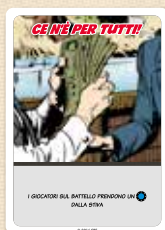
PERMANENTE - SCARTA: sacrifica un dado azione di Rifornamento.



CATTIVI PRESAGI

Ogni giocatore (quindi, non Zagor e Cico) contribuisce con un dado azione in meno all'inizio del round. In particolare, un giocatore che abbia un solo Balloon con il lato sulle orme non contribuirà con alcun dado.

PERMANENTE - SCARTA: sacrifica un qualsiasi dado azione di Zagor.



CE N'È PER TUTTI!

In senso orario a partire dal Timoniere, tutti i giocatori sul Battello prendono un Gettone dalla Stiva. Rimpiazza subito dalla riserva i Gettoni man mano che vengono scelti.



CICO COMBINA UN PASTICCIO

Tutti i dadi Azione non utilizzati, quindi ancora sul tabellone, devono essere ritirati dal Timoniere. I nuovi risultati vengono poi posizionati sul tabellone negli appositi spazi prima di continuare con la fase azioni. Se nel momento dell'uscita di questo Evento non ci sono dadi Azione sul tabellone, non accade nulla.



CIMELI DI FAMIGLIA

Il Timoniere pesca 2 Tesori dal mazzo e, senza guardarli, li mette coperti nella Cambusa del Battello.



CONDIZIONI DISPERATE

Tutti gli Incontri scoprono una carta Rinforzo aggiuntiva durante il combattimento. Se l'Incontro non presenta carte Rinforzo ne pesca comunque una. Soltanto gli Amici non scoprono carte Rinforzo poiché non costituiscono un pericolo per i personaggi.

PERMANENTE - SCARTA: sacrifica un dado azione di Potere qualsiasi.





CROLLO

Tutti i giocatori che si trovano nella stessa cella o adiacenti ad almeno un Incontro Luogo, a un Pinnacolo o a un Vulcano prendono una Cicatrice (i Balloon "ferita" non cambiano). Zagor e Cico non subiscono gli effetti del Crollo.

Ripeti questo effetto nella fase "Eventi Speciali" di fine round.

PERMANENTE - SCARTA: sacrifica un dado azione di Movimento qualsiasi.



FONDALE SABBIOSO

Il Battello subisce 2 danni: gira sul lato "CRASH" i due segnalini Scafo "Navigazione" più a sinistra.



GIORNATA DI FATICA

A partire dal Timoniere, ogni giocatore sceglie se rimettere nella scatola un dado Azione Giocatore già utilizzato (quindi non sul tabellone). Per ogni dado così scartato dalla partita, il Battello ripara un danno. Se nei turni successivi i Balloon dei personaggi saranno maggiori dei dadi Azione disponibili, si tireranno solamente i dadi disponibili.



GORGO MORTALE

Il Battello subisce un numero di danni pari a 3 meno il numero di personaggi a bordo (contando anche Zagor e Cico).



IL CAPO DEGLI SCIMMIONI

Sposta Zagor sopra questa carta insieme alla tessera "Capo degli Scimmioni". Zagor non può muoversi, neanche come effetto di altri Eventi, finché non lo ha sconfitto. Mentre Zagor è impegnato in combattimento con il Capo degli Scimmioni, tutti i suoi dadi Movimento e Potere Speciale dovranno essere utilizzati per affrontarlo. Appena il Capo degli Scimmioni è sconfitto, riporta Zagor sul Ponte del Battello. Se Zagor prende l'ultima ferita mentre sta combattendo con il Capo degli Scimmioni, gira tutti i suoi Balloon sul lato "sano", quello delle orme, senza spostarlo sul Ponte (chi ha utilizzato Zagor prende una Cicatrice come di consueto). Il giocatore che ha sconfitto il Capo degli Scimmioni con Zagor ne colleziona il trofeo, mentre il tesoro di ricompensa viene messo coperto nella Cambusa.



I TAM TAM CHIAMANO ZAGOR

Zagor non tira i dadi azione a inizio round. Se ci sono dadi azione di Zagor ancora non utilizzati nel round corrente, si utilizzano normalmente. La pedina di Zagor non viene rimossa e altri effetti che coinvolgono Zagor hanno luogo normalmente.

PERMANENTE - SCARTA: sacrifica un dado azione Potere di Cico.

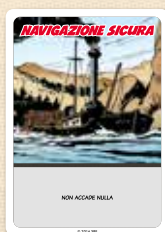


LA NEBBIA INFERNALE

A partire dal Timoniere, ogni giocatore muove il proprio personaggio di 2 spazi in direzione delle frecce stampate sul tabellone. Al termine del giro, il Timoniere fa lo stesso anche con Zagor e Cico. I personaggi sul Battello sono costretti a scendere seguendo le frecce disegnate sul fiume. I personaggi che si trovano su un'isola del tabellone non sono influenzati dalla Nebbia infernale.

Se, al termine del proprio movimento, un personaggio finisce su un Incontro coperto, lo scopre e ne applica l'eventuale effetto sorpresa senza però affrontarlo e quindi senza collezionare il trofeo (la tessera Incontro rimane sul tabellone e potrà essere affrontata successivamente).

Se il movimento porta un personaggio su uno dei due accampamenti degli Scimmioni, il personaggio gira tutti i suoi Balloon sul lato "ferita" e sviene, collezionando una Cicatrice (v. box "Personaggi feriti e danni al Battello").



NAVIGAZIONE SICURA

Non accade nulla.



PANCIA MIA FATTI CAPANNA

Tutti i personaggi sul Battello curano una ferita.



PIANTE ASSASSINE

Se i personaggi a bordo (contando anche Zagor e Cico) sono 3 o più, il Battello subisce un numero di danni pari alla sua velocità attuale.

ADESSO CHE HO TE, IL COLPO PIÙ LO FARÒ DOMAN LIBERERÒ IL PA...
FATTI I TOPI, NEL

ALCUNI GIORNI SONO TRASCORSI... IL BATTELLO DISCENDE LA CORRENTE DEL FILME CHE, PROCEDENDO VERSO NORD, SI FA SEMPRE PIÙ STRETTO...



PINNACOLI DI ROCCIA

Il Timoniere mette in gioco un Pinnacolo di Roccia su ogni casella del tabellone dove sia presente almeno un personaggio (anche Zagor o Cico). I personaggi sul Battello non sono influenzati da questo evento. Quando i Pinnacoli entrano in gioco, tutti i personaggi che si trovano in una casella occupata da uno di essi subiscono 1 ferita. Un Personaggio che durante il suo movimento entri in una casella occupata da un Pinnacolo di Roccia, subisce 1 ferita al termine del movimento. Una volta in gioco, i Pinnacoli di Roccia non vengono più rimossi dal tabellone.



PIOGGIA VULCANICA

Durante il movimento di fine round, il Battello riduce di 1 la propria velocità (se la velocità è 1 rimarrà fermo). Le rapide, gli Eventi che muovono il Battello e gli Eventi che utilizzano il punteggio di velocità non sono influenzati da questa carta.

PERMANENTE - SCARTA: sacrifica un dado azione Movimento di un personaggio sul Battello (anche Zagor o Cico).



RAPIDE IMPETUOSE

Avanza il Battello di due spazi e risolvi il relativo Pericolo Fiume (e pesca un Evento se il Battello si trova su una delle ultime quattro caselle del fiume).

RISSA A BORDO!

Ogni personaggio sul Battello subisce 1 ferita.



ROCCHE A PELO D'ACQUA

Ogni volta che il Battello si muove, tira il dado di Attacco: se esce da 1 a 5 il Battello subisce 1 danno. Se il Battello si muove in una sola volta di più spazi, tira una sola volta. Se si muove a causa delle Rapide sul fiume, tira per ogni rapida. Tira anche se il Battello si muove per l'effetto di un Gettone Stiva o per un Evento.

PERMANENTE - SCARTA: sacrifica un dado azione di Rifornamento.



SCIMMIONI

Quando gli Scimmioni entrano in gioco, il Timoniere ne posiziona un numero pari al numero di personaggi in gioco (contando anche Zagor e Cico; quindi, in due giocatori, si piazzeranno 4 Scimmioni; in cinque giocatori se ne piazzeranno 7), secondo le seguenti regole di piazzamento:

- ogni Scimmione deve essere piazzato in una casella adiacente al Battello o a un altro Scimmione;
- non si può mai piazzare uno Scimmione sul fiume, su un'isola o in un accampamento degli Scimmioni. Non si può neanche piazzare uno Scimmione in una casella dove ci sia già un altro Scimmione (sebbene con il movimento di fine Round possa capitare che due o più scimmioni finiscano nello stesso spazio).

Gli Scimmioni si attivano nella fase 3 "Attivazione degli Eventi Speciali".



TENTAZIONE

Partendo dal Timoniere, ogni giocatore decide se far subire 1 danno al Battello per equipaggiare un Tesoro dal mazzo. Non si può determinare l'affondamento del Battello facendogli subire l'ultimo danno, quindi nel momento in cui c'è solo un segnalino sul lato "Navigazione", la risoluzione dell'Evento si interrompe.



VULCANO

Il Timoniere posiziona un Vulcano su una casella adiacente al Battello a sua scelta e che non contenga già un Vulcano. Al termine di ogni Fase Azioni, prima del movimento del Battello, il Vulcano erutta (v. "Attivazione degli eventi speciali").



ZATTERA DI FORTUNA

Questa carta rimane in gioco fino alla fine della partita: posizionala vicino al Battello. Se in qualunque momento il Battello rimane con due segnalini Scafo o meno sul lato "Navigazione", elimina dal gioco i due segnalini "CRASH" più a sinistra, riponendoli nella scatola. Da questo momento il Battello non potrà subire più di 4 danni e la sua velocità massima sarà di 2 spazi.



NEMICI (REGOLA OPZIONALE)

Una volta presa confidenza con le regole principali del gioco, potete aggiungere un po' di difficoltà inserendo tra gli Incontri alcuni dei nemici storici di Zagor. Scegliete (o selezionate casualmente) una o due tessere "Nemici", aggiungetele agli Incontri Foresta e mischiatele prima di piazzarle sul tabellone: dopo il piazzamento, rimettete gli Incontri Foresta avanzati nella scatola, senza guardarli.

Ogni Nemico ha un Effetto di Ingresso che si attiva nel momento in cui esso viene scoperto (NOTA: lo "Scudo Indiano" non protegge dagli Effetti di Ingresso dei Nemici).

Inoltre, durante la fase "Attivazione degli Eventi speciali", i Nemici minacciano la missione del gruppo con un Effetto di Fine round.

Se un giocatore sconfigge un Nemico, quest'ultimo non è davvero sconfitto: il giocatore prende la ricompensa indicata ma la tessera rimane scoperta sul tabellone. Se invece il Nemico è sconfitto da Zagor o Cico, la minaccia è debellata definitivamente e il giocatore che ha mosso Zagor o Cico prenderà la tessera Incontro del Nemico.



BLONDIE

FORZA BASE 9

EFFETTO DI INGRESSO (⚡): il giocatore che scopre Blondie prende una Cicatrice.

EFFETTO DI FINE ROUND (⌘): ogni personaggio (compresi Zagor e Cico) sullo stesso lato di fiume di Blondie prende 1 ferita. Se Blondie si trova su un'isola, il Timoniere sceglie quale dei due lati colpire.

RICOMPENSA PER GIOCATORI (🔑): due Tesori.

RICOMPENSA PER ZAGOR E CICO (🔪🔪): due Tesori (si piazzano coperti sulla Cambusa del Battello); il giocatore che ha mosso Zagor o Cico prende la tessera Incontro.



MARIE LAVEAU

FORZA BASE 4 + SCHIAVI

EFFETTO DI INGRESSO (⚡): ogni giocatore sceglie una tessera Incontro umano o animale tra quelle che ha raccolto come Trofeo (esclusi gli altri Nemici) e la piazza sulla carta di Marie Laveau. Questi diventano i suoi Schiavi.

I giocatori, Zagor e Cico possono scegliere di combattere direttamente Marie Laveau, ma in tal caso ogni Schiavo presente su di essa aggiunge una carta Rinforzo alla sua Forza base. In alternativa, si può scegliere di combattere individualmente i singoli Schiavi: chi ne sconfigge uno prende normalmente la relativa tessera Incontro e l'eventuale ricompensa.

EFFETTO DI FINE ROUND (⌘): se Marie Laveau ha un solo Schiavo o meno, ripeti l'Effetto di Ingresso.

RICOMPENSA PER GIOCATORI (🔑): due Tesori.

RICOMPENSA PER ZAGOR E CICO (🔪🔪): due Tesori (si piazzano coperti sulla Cambusa del Battello); il giocatore che ha mosso Zagor o Cico prende la tessera Incontro di Marie Laveau. Tutti gli Schiavi rimasti sulla carta si scartano dal gioco senza effetto.



L'ARCIERE ROSSO

FORZA BASE 3 + DADO DI ATTACCO

EFFETTO DI INGRESSO (⚡): il giocatore che scopre l'Arciere Rosso scarta 2 equipaggiamenti. Se Zagor o Cico scartano l'Arciere Rosso, non accade nulla. Per ogni combattimento, la forza dell'Arciere Rosso va stabilita aggiungendo 3 al lancio del dado di Attacco.

EFFETTO DI FINE ROUND (⌘): ogni personaggio sullo stesso lato di fiume dell'Arciere Rosso scarta 1 equipaggiamento. Se l'Arciere Rosso si trova su un'isola, il Timoniere sceglie quale dei due lati colpire.

RICOMPENSA PER GIOCATORI (🔑): due Tesori.

RICOMPENSA PER ZAGOR E CICO (🔪🔪): due Tesori (si piazzano coperti sulla Cambusa del Battello); il giocatore che ha mosso Zagor o Cico prende la tessera Incontro.



LE BELVE DEL BLACK RIVER

FORZA BASE 5 + CARTA RINFORZO

EFFETTO DI INGRESSO (⚡): il Timoniere mette le tre carte "Belve del Black River" sul Battello, in modo da coprire le tre caselle Timone, Forziere e Stiva. Sposta sul Ponte tutti i personaggi che si trovano sull'Athena. Finché le Belve occupano una casella del Battello questa non è accessibile e i suoi effetti non possono essere attivati (neppure dal potere speciale di Moreland).

EFFETTO DI FINE ROUND (⌘): se non ci sono più carte Belve sul Battello, ripeti l'Effetto di Ingresso.

RICOMPENSA PER GIOCATORI (🔑): due Tesori; rimuovi una carta "Belve" a tua scelta dal Battello (la zona corrispondente è nuovamente accessibile).

RICOMPENSA PER ZAGOR E CICO (🔪🔪): due Tesori (si piazzano coperti sulla Cambusa del Battello); il giocatore che ha mosso Zagor o Cico prende la tessera Incontro. Rimuovi tutte le carte "Belve" dall'Athena.



IL RE DELLE AQUILE

FORZA BASE 8

EFFETTO DI INGRESSO (⚡): ogni giocatore mette una carta Aquila su uno dei propri spazi equipaggiamento (scarta l'equipaggiamento eventualmente presente in quello spazio). Lo spazio è inutilizzabile finché l'Aquila rimane su di esso.

EFFETTO DI FINE ROUND (⌘): se non ci sono Aquile in gioco, ripeti l'Effetto di Ingresso.

RICOMPENSA PER GIOCATORI (🔑): due Tesori; rimuovi l'Aquila dalla tua plancia.

RICOMPENSA PER ZAGOR E CICO (🔪🔪): due Tesori (si piazzano coperti sulla Cambusa del Battello); il giocatore che ha mosso Zagor o Cico prende la tessera Incontro. Scarta tutte le Aquile in gioco.

RICONOSCIMENTI

Luigi Ferrini ringrazia con il cuore, ma ormai senza cistifellea: Paola Lamberti, Andrés J. Voicu, Luca A. Voicu, Roberto Duca, Loredana Gargano, Silvano Sorrentino, Greta Tamošiunaite, Gino Lucrezi, Carmelo Andrea Lo Moro, Raffaele Prencipe, Emanuele Ciungarelli, Laura Coppola, Giorgia Pandolfo, Cristina Leonardi, Gabriele Falcioni, Millo Franzoni, Roberta Barletta, Domenico Di Giorgio, Sonia Rossi, Stefano Parducci, Raffaele Perini, Annalisa Sciarra, Don Fabio Favilli, Lucia Batistoni, Giacomo Pantani, San Lorenzo & Friends, Gabriele Ferraresi, Luca Locci, Pierfilippo Dionisio, Cristian Di Clemente e tutto lo staff di ubcfumetti.com.

Per un bel gioco servono grandi playtester, per fortuna li conoscevo! Daniele ringrazia: Lorenzo Maria Conti, Cristina Corsi, Carlo Trifogli, Irene Ragni, Marco Cerri, Camillo Quatrini, Valeria Cerroni, Giuseppe Agnelli, Elio Casali, Ilaria Baron, Marco Pizzuti, Laura Pippa, Alberto Franceschetto, Davide Tommasin, Luca Lanara, Marco Oliva, Valeria Rambaldi, Arianna Formentin, Daniel Zilio, Marina Giuri, Riccardo Graziani, Chiara Di Mario, Valentina Franchi, Roberto Della Rocca, Emanuela Agostino, Marco Spada, Sara Marconi, Marco Bosco, Fabrizio Cavaniglia, Federico Pizzuti.

Grazie a Igor Maricic, Stefano Castelli, Orodaroma, Daniele, Flavio e il piccolo Tiziagor.
A Meubem, ai fantastici ragazzi che hanno giocato.

PROGETTO EDITORIALE E SUPERVISIONE: Alessandro Lanzuisi

AUTORI: Luigi Ferrini e Daniele Ursini

ARTWORK: Gallieno Ferri, Michele Rubini e Walter Venturi

COLORAZIONE: Mad Cow e Well-Bee

PROGETTO GRAFICO: Claudia Varesi

COORDINAMENTO PRODUZIONE: Andrea Colletti

REGOLAMENTO: Rafaël Theunis

La Ergo Ludo Editions ringrazia la Sergio Bonelli Editore, in particolare Davide Bonelli, Simone Airoldi, Michele Masiero, Vincenzo Sarno, Giovanni Mattioli, Mauro Boselli, Mauro Laurenti e Carlo Sabatini.

Un ringraziamento speciale a Moreno Burattini e Antonio Navarra per i preziosi consigli e il continuo supporto.

Zagor è un personaggio creato da Guido Nolitta e realizzato graficamente da Gallieno Ferri.

Questo gioco è dedicato con rispetto e ammirazione a loro, due autentici maestri del fumetto italiano, che diedero vita a una leggenda.

Gli albi di Zagor sono pubblicati mensilmente dalla Sergio Bonelli Editore.

Il gioco si basa sull'avventura tratta dalla collana Zagor, numeri 87, 88 e 89, intitolati rispettivamente *Alba Tragica*, *Odissea Americana*, *La Nebbia Infernale*.

Testi di Nolitta, disegni di Ferri.

Distributore esclusivo per l'Italia: Ghenos Games

 **SERGIO
BONELLI
EDITORE**

www.sergiobonelli.it

ERGO LVDO
EDITIONS

Seguici su Facebook 


**GHENOS
GAMES**

www.ghenosgames.com