

V1.0.1

SUB TERRA

Manuale dell'esploratore





SUB TERRA

PANORAMICA

Sub Terra è un survival horror cooperativo per 1-6 giocatori.

I giocatori impersonano degli esploratori che, durante una spedizione all'interno di un sistema di grotte sconosciuto, precipitano lungo un ripido tunnel, ritrovandosi intrappolati nelle profondità della terra.

Insieme dovrete trovare una via d'uscita prima che le batterie delle vostre torce elettriche si esauriscano, o vi perderete per sempre nell'oscurità. Il lavoro di squadra sarà essenziale per esplorare rapidamente le grotte e per sopravvivere ai numerosi pericoli che esse riservano. E quel che è peggio è che là sotto non sarete soli...

COMPONENTES

- 64 tessere Grotta
- 1 tessera Partenza
- 1 tessera Uscita
- 30 carte Pericolo
- 1 carta Tempo scaduto
- 8 plance Esploratore
- 1 segnalino Esploratore iniziale
- 12 segnalini Detrito
- 8 segnalini Allagamento
- 1 segnalino Orrore
- 1 segnalino Gas
- 6 gettoni Corda
- 3 gettoni Esplosivo
- 1 dado a sei facce (D6)
- 8 pedine Esploratore
- 3 pedine Orrore
- 20 segnalini Salute



PREPARAZIONE

1. Ogni giocatore sceglie una plancia Esploratore e prende la corrispondente pedina Esploratore. Coprite ciascuno spazio Salute sulle plance con un segnalino Salute (di norma, tre per plancia). Rimettete nella scatola le plance, le pedine e i segnalini non utilizzati.
2. Posizionate la tessera Partenza a faccia in su al centro del tavolo, e piazzate su di essa tutte le pedine Esploratore scelte dai giocatori.
3. Mettete da parte la tessera Uscita, quindi mescolate le 64 tessere Grotta rimanenti ed impilatele a faccia in giù. Inserite casualmente la tessera Uscita tra le ultime sei tessere della pila.
4. Scegliete un livello di difficoltà: Normale, Avanzato o Esperto. Prendete le carte Pericolo e rimuovete quelle che non sono richieste dal livello di difficoltà che avete scelto.
5. Mescolate le carte Pericolo rimanenti, quindi formate un mazzo Pericolo con il seguente numero di carte a faccia in giù:

	NORMALE	AVANZATO	ESPERTO
4 Esploratori	22 carte	20 carte	18 carte
5 Esploratori	19 carte	17 carte	15 carte
6 Esploratori	17 carte	15 carte	13 carte

Mettete la carta Tempo scaduto in fondo al mazzo Pericolo. Rimettete nella scatola le carte rimanenti senza guardarle.

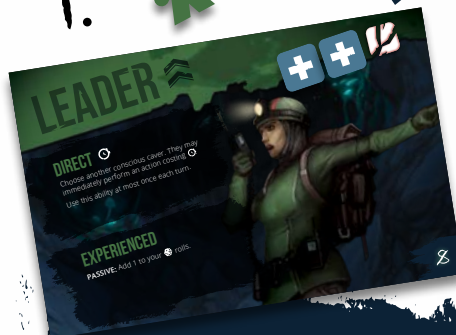
6. Consegnate il segnalino Esploratore iniziale al giocatore che per ultimo si è avventurato sottoterra.



2.

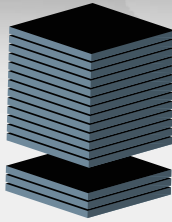
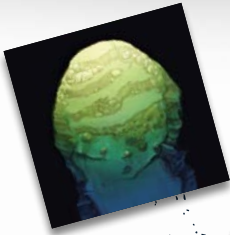


1.



Se vi sono soltanto due o tre giocatori, ognuno sceglie due plance e le rispettive pedine, e vengono utilizzate le regole per quattro o sei Esploratori. Se vi è un solo giocatore, egli sceglie da quattro a sei plance e le rispettive pedine, e vengono utilizzate le regole per il corrispondente numero di Esploratori.

3.



4.

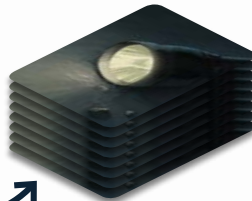


- ★ ☒ Rimuova per normale
- ★/★ ☒ Rimuova per avanzato / esperto
- ★★ ☒ Rimuova per esperto



Se questa è la vostra prima partita, vi consigliamo di scegliere la difficoltà Normale. Se dopo qualche partita questa risulta ancora troppo difficile, vi suggeriamo di aggiungere tre carte al mazzo Pericolo, la cui composizione è illustrata di seguito.

5.



6.



Poiché nel corso di ogni round verrà rivelata e risolta una carta Pericolo, il numero di carte ancora presenti nel mazzo rappresenta un'indicazione di quanto tempo avete ancora a disposizione per fuggire dalla grotta.

COME GIOCARE

OBBIETTIVO

Il vostro obiettivo è quello di condurre il maggior numero possibile di Esploratori alla tessera Uscita prima dello scadere del tempo.

Il gioco si svolge nel corso di circa venti round, come indicato dal mazzo Pericolo. Ogni round comprende quattro fasi:

1. FASE AZIONI

A turno e in senso orario, gli Esploratori svolgono azioni.

2. FASE ORRORI

Tutti gli Orrori presenti sulle tessere Grotta compiono un passo verso la loro vittima più vicina.

3. FASE PERICOLO

Viene risolta la prima carta del mazzo Pericolo, la quale mette a rischio l'incolumità degli Esploratori.

4. FASE FINALE

Il segnalino Esploratore iniziale viene passato al prossimo giocatore a sinistra (e quindi in senso orario).

Vengono giocati round fino a quando non si verifica UNA delle seguenti condizioni:

- Tutti gli Esploratori ancora in vita si trovano sulla tessera Uscita;
- Tutti gli Esploratori nella grotta sono privi di sensi.

A questo punto, tutti i giocatori con un Esploratore sulla tessera Uscita calcolano il punteggio. Contate gli Esploratori che non hanno raggiunto l'uscita:



ORO

Nessun Esploratore lasciato indietro



ARGENTO

Un Esploratore lasciato indietro



BRONZO

Due Esploratori lasciati indietro

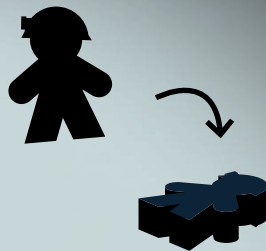


SCONFITTA

Tre o più Esploratori lasciati indietro

ESPLORATORI PRIVI DI SENSI

Se un Esploratore si ritrova senza alcun Punto Salute, egli è privo di sensi. Evidenziate questa situazione adagiando la corrispondente pedina Esploratore su un lato.



Gli Esploratori privi di sensi non possono svolgere azioni, e qualsiasi abilità passiva descritta sulla loro plancia non ha più effetto. Se un Esploratore perde i sensi nel corso del proprio turno, egli non può svolgere ulteriori azioni e deve passare.

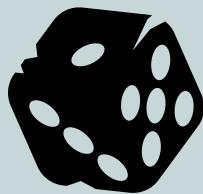
Quando un Esploratore privo di sensi recupera uno o più Punti Salute, egli riprende conoscenza immediatamente. Rimettete la pedina Esploratore in posizione verticale.

PROVE DI ABILITÀ

Alcuni eventi o azioni richiedono una prova di abilità (🎲) da parte degli Esploratori.

L'Esploratore che affronta una prova di abilità deve lanciare il dado. Se ottiene almeno un 4, la prova va a buon fine. Altrimenti, l'Esploratore fallisce la prova.

Le conseguenze dell'esito di una prova di abilità sono descritte di volta in volta.

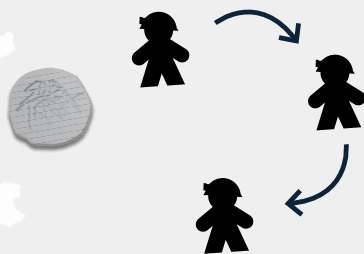


1. FASE AZIONI

Partendo dall'Esploratore iniziale e procedendo in senso orario, ogni Esploratore ha a disposizione due Punti Azione (🕒🕒) da utilizzare per compiere una o più azioni.

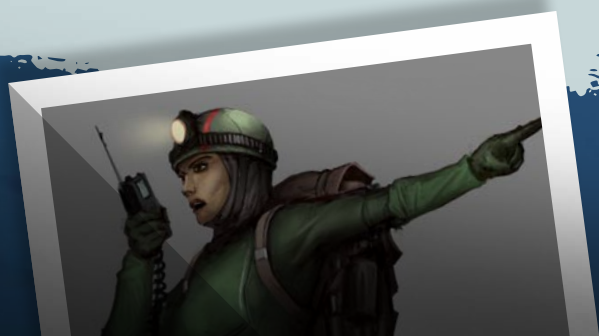
Alcune azioni richiedono un Punto Azione (🕒), altre due (🕒🕒). Le azioni di base e le azioni pericolose, indicate di seguito, possono essere svolte da tutti gli Esploratori. Alcuni Esploratori hanno la possibilità di compiere azioni speciali, descritte sulla loro plancia Esploratore.

Le azioni vengono svolte in sequenza, e un Esploratore può scegliere quale azione compiere dopo essere venuto a conoscenza degli effetti di quella precedente. In assenza di indicazioni specifiche, è possibile svolgere la stessa azione più volte nel corso di uno stesso turno.



COMPIERE UNO SFORZO + 🕒

Durante lo svolgimento del proprio turno, un Esploratore può scegliere in qualsiasi momento di compiere uno sforzo per ottenere un terzo Punto Azione. Quest'ultimo può essere impiegato per svolgere un'azione a piacere, oppure combinato con uno dei due Punti Azione normalmente assegnati all'Esploratore per compiere un'azione 🕒🕒. Se un Esploratore sceglie di compiere uno sforzo, alla fine del turno egli deve affrontare una prova di abilità (🎲). Se questa non va a buon fine, l'Esploratore perde un Punto Salute (+).

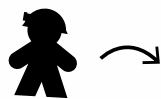
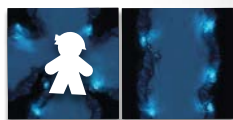
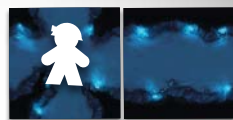


AZIONI DI BASE



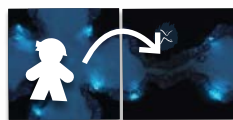
Rivelare una tessera Grotta

Scegliete un lato aperto della tessera su cui vi trovate rispetto al quale essa non è ancora collegata ad un'altra. Prendete la prima tessera Grotta dalla pila e piazzatela a faccia in su, facendo sì che tocchi quel lato (è possibile scegliere il modo in cui ruotare la tessera, purché venga stabilito un collegamento).



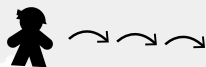
Muoversi

Spostatevi dalla tessera su cui vi trovate ad una tessera ad essa adiacente e collegata. Non sempre è possibile spostarsi su alcune tessere (Anfratti, tessere Acqua su cui è presente un segnalino, tessere Crollo su cui è presente un segnalino Detrito) usando questa azione (si veda la sezione Tessere Grotta).



Esplorare (Rivelare una tessera Grotta e Muoversi)

Rivelate una tessera Grotta. Come parte della stessa azione dovete quindi Muovervi immediatamente su di essa. Questa azione permette di piazzare tessere Grotta molto più velocemente rispetto alle prime due combinate, ma è anche molto più rischiosa se i vostri amici non si trovano nelle vicinanze. Scegliete con attenzione.






Correre

Ripetete fino a tre volte l'azione Muoversi descritta in precedenza.



Medicare

Recuperate un ; in alternativa, scegliete un Esploratore sulla stessa tessera: egli recupera un  (in ogni caso non è possibile superare il numero iniziale di ).

AZIONI PERICOLOSE

svolte per interagire con determinati Pericoli o tessere Grotta



Nuotare

Spostatevi dalla tessera su cui vi trovate su una tessera ad essa adiacente e collegata sulla quale è presente un segnalino Allagamento. È possibile spostarsi su una tessera allagata solo mediante questa azione.



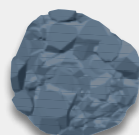
Addentrarsi in un anfratto

Spostatevi dalla tessera su cui vi trovate su una tessera Anfratto ad essa adiacente e collegata. Dopo che una tessera Anfratto è stata piazzata, è possibile spostarsi su di essa solo mediante questa azione.



Scavare

Rimuovete un segnalino Detrito dalla tessera su cui vi trovate o da una tessera ad essa adiacente e collegata. La tessera da cui rimuovete il segnalino viene così sbloccata, ed è nuovamente possibile muoversi su di essa.



Assicurare una corda +

Eseguite una prova di abilità. Se questa va a buon fine, piazzate un gettone Corda alla tessera Sporgenza o Frana su cui vi trovate. Se questo è il terzo turno consecutivo in cui svolgete questa azione, la prova di abilità va automaticamente a buon fine.



Nascondersi +

Eseguite una prova di abilità. Se questa va a buon fine, per questo round non potete essere scelti come vittima più vicina di alcun Orrore (si veda la sezione Orrore). Se questo è il terzo turno consecutivo in cui svolgete questa azione, la prova di abilità va automaticamente a buon fine.





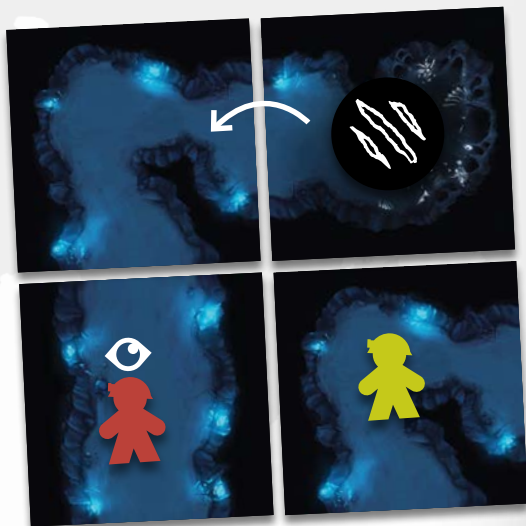
2. FASE ORRORI

Se uno o più Orrori sono presenti sulle tessere Grotta, ognuno compie un passo verso la propria vittima più vicina: questa è rappresentata dall'Esploratore cosciente più vicino che si trova a non più di sette passi dall'Orrore. Gli Orrori non possono attraversare le pareti, ma il loro movimento non è impedito in alcun modo da Allagamenti, Detriti, Anfratti, Sporgenze o Frane.

Se non vi è alcuna vittima entro una distanza di sette passi, l'Orrore viene rimosso dalla grotta.

Se un Orrore si trova su una tessera occupata da un Esploratore, quest'ultimo perde immediatamente tutti i propri **+** e perde conoscenza. Fate attenzione!

(Si veda la sezione Orrori per ulteriori dettagli. Se nella grotta sono presenti degli Orrori, piazzate il segnalino Orrore in cima al mazzo Pericolo per aiutarvi a ricordare di muoverli ad ogni round.)



3. FASE PERICOLO

Rivelate la prima carta del mazzo Pericolo e risolvetela. Quindi scartatela mettendola in un'apposita pila.



Vi sono cinque tipi principali di carte Pericolo:



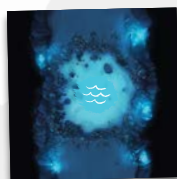
Sisma

Tutti gli Esploratori coscienti devono eseguire una prova di abilità (🌐). Gli Esploratori che falliscono perdono un +.



Allagamento

Piazzate un segnalino Allagamento su tutte le tessere Acqua su cui esso non è presente. Tutti gli Esploratori che si trovano su una tessera allagata perdono quindi un +.



È possibile spostarsi sulle tessere Acqua su cui è presente un segnalino Allagamento solo con l'azione Nuotare (🏊🏊).



Fuoriuscita di gas

Tutti gli Esploratori che si trovano su una tessera Gas perdono +++.
Fino alla prossima fase Pericolo, inoltre, ogni Esploratore che si sposta su una tessera Gas perde immediatamente ++.

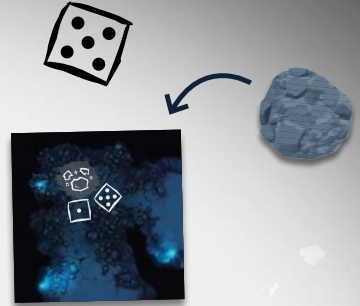
Ciò avviene anche quando esplorate nuove tessere, quindi fate attenzione! Per non dimenticarvene potete piazzare il segnalino Gas sulla pila delle tessere Grotta o di fianco ad essa.





Derrumbamiento

Lanciate il dado. Piazzate un segnalino Detrito su tutte le tessere Crollo contrassegnate dal numero ottenuto e sulle quali non è già presente tale segnalino. Tutti gli Esploratori che si trovano su una tessera su cui è appena stato piazzato un segnalino perdono **+++**.



Gli Esploratori non possono spostarsi su una tessera su cui è presente un segnalino Detrito. È possibile rimuovere i segnalini Detrito con l'azione Scavare (🕒🕒).



Orrore

Tutti gli Orrori presenti nella grotta compiono un passo verso la loro vittima più vicina (si veda Fase Orrori, più sopra).

Quindi, se nella grotta sono presenti meno di tre Orrori, piazzatene uno sulla tessera Orrore più vicina ad un Esploratore cosciente.

Se un Esploratore e un Orrore si trovano sulla stessa tessera, l'Esploratore perde tutti i propri **+**. Fate attenzione!

Se nella grotta sono presenti degli Orrori, piazzate il segnalino Orrore in cima al mazzo Pericolo per ricordarvi di muoverli durante la fase Orrori.



Se avete scelto il livello di difficoltà Avanzato o Esperto, nel mazzo saranno presenti cinque Pericoli più gravi (x2) analoghi a quelli già descritti. Per risolverli, ad eccezione della carta Orrore x2, applicate gli effetti del corrispondente Pericolo per due volte consecutive. Per risolvere la carta Orrore x2, muovete tutti gli Orrori nella grotta di due passi e successivamente piazzatene due nuovi.



TEMPO SCADUTO

L'ultima carta del mazzo Pericolo è sempre la carta Tempo scaduto. Quando questa viene rivelata, le vostre torce elettriche si scaricano, l'oscurità sta per prendere il sopravvento e la partita è quasi terminata.

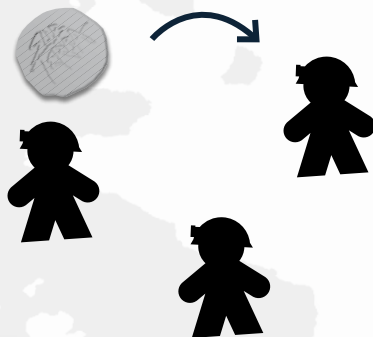
Da questo momento, durante tutte le fasi Pericolo gli Esploratori che non si trovano sulla tessera Uscita (coscienti o meno) devono affrontare una prova di abilità (🎲). Se non la superano, gli Esploratori vengono divorati dagli Orrori e rimossi dalla grotta.

Il gioco termina quando tutti gli Esploratori rimasti si trovano sulla tessera Uscita, oppure quando non vi è alcun Esploratore rimasto nella grotta.



4. FASE FINAL

Il segnalino Esploratore iniziale viene passato al prossimo Esploratore a sinistra.





CONSIGLI PER LA SOPRAVVIVENZA

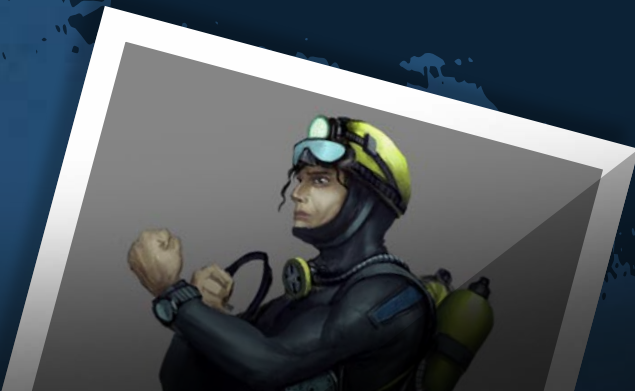
Perdere i sensi non significa che per voi la partita è terminata, ma un altro Esploratore dovrà raggiungervi e medicarvi. Di conseguenza il gruppo avrà meno tempo a disposizione per esplorare la grotta. **FATE ATTENZIONE!**

- Non trattenetevi a lungo sulle tessere pericolose.
- Non sforzatevi senza una buona ragione.
- Se necessario, siate pronti a medicarvi (se vi è rimasto un solo Punto Salute siete estremamente vulnerabili).
- Non allontanatevi troppo dagli altri Esploratori.
- Dichiarate le vostre intenzioni, o verrete lasciati indietro!

È inoltre opportuno tenere d'occhio le carte ancora presenti nel mazzo Pericolo, nonché la pila delle tessere Grotta (la tessera Uscita si trova tra le ultime tessere). Ricordate che il vostro scopo è quello di condurre all'uscita il maggior numero possibile di Esploratori.

- Il piazzamento della tessera Uscita può essere parzialmente controllato, poiché sapete che essa si trova tra le ultime sei tessere della pila.
- Non temporeggiate nel riunire il gruppo.
- A volte sacrificarsi per salvare i propri amici è la scelta giusta.

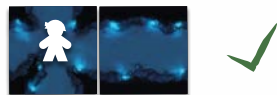
Buona fortuna!



TESSERE GROTTA

Vi sono vari tipi di tessera Grotta in Sub Terra. Alcune tessere sono innocue, altre pericolose, altre ancora sono difficili da attraversare. Le tessere vengono piazzate sul tavolo in seguito alle azioni Rivelare una tessera Grotta ed Esplorare, e devono risultare collegate alla tessera su cui si trova l'Esploratore che sta svolgendo l'azione.

Due tessere si considerano collegate se hanno in comune un lato aperto (se su nessuna delle due tessere, in altre parole, è presente una parete che le separa). Le tessere non sono mai collegate diagonalmente.



TESSERA PARTENZA (1x)

All'inizio della partita gli Esploratori si trovano su questa tessera. Essa non ha altre caratteristiche particolari.



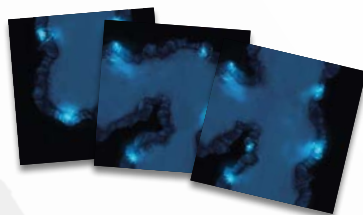
TESSERA USCITA (1x)

Raggiungendo questa tessera, gli Esploratori fuggono dalla grotta e vincono la partita. I giocatori che si trovano su questa tessera non possono perdere alcun Punto Salute, né possono essere scelti come vittima più vicina ai fini del movimento o del piazzamento degli Orrori.






TESSERE NON CONTRASSEGNALE (x16)

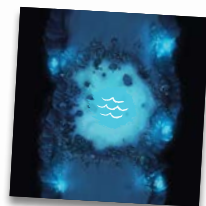
Queste tessere non hanno alcuna caratteristica particolare.



TESSERE ACQUA (x8)

Queste tessere sono inizialmente considerate come tessere non contrassegnate. Quando risolvete una carta Allagamento, piazzate un segnalino Allagamento su ciascuna tessera Acqua ancora non allagata. Quindi tutti gli Esploratori che si trovano su una tessera Acqua perdono un .

È possibile spostarsi sulle tessere Acqua su cui è presente un segnalino Allagamento solo con l'azione Nuotare ( .



Nella rara eventualità di una Grotta senza alcun lato attraverso il quale è possibile rivelare una nuova tessera o esplorare, scartate la tessera appena pescata e piazzate quella successiva.

TESSERE GAS (x8)

Quando risolvete una carta Fuoriuscita di Gas, tutti gli Esploratori che si trovano su queste tessere perdono **++**. Fino alla prossima fase Pericolo, inoltre, ogni Esploratore che si sposta su una tessera Gas perde immediatamente **+**. Questa regola è valida anche per le tessere Gas piazzate durante il round in corso; di conseguenza l'azione Esplorare risulta particolarmente rischiosa.





Per aiutarvi a ricordare questa regola potete piazzare il segnalino Gas sopra o a fianco della pila delle tessere Grotta.



TESSERE CROLLO (x12)

Quando risolvete una carta Crollo, queste tessere hanno una probabilità su tre di crollare. Se ciò avviene, piazzate un segnalino Detrito su di esse. Tutti gli Esploratori che si trovano su queste tessere perdono **+++**.



Gli Esploratori non possono spostarsi sulle tessere su cui è presente un segnalino Detrito, ma possono uscirne. È possibile rimuovere i segnalini Detrito mediante l'azione Scavare ( ).



TESSERE ORRORE (x8)

Quando risolvete una carta Orrore, piazzate un Orrore sulla tessera Orrore più vicina ad un Esploratore cosciente. Attenzione: se un Esploratore e un Orrore si trovano sulla stessa tessera, l'Esploratore perde tutti i propri **+**. Terminare il proprio turno su una di queste tessere è estremamente rischioso.

TESSERE ANFRATTO (x3)

Gli Esploratori non possono spostarsi su queste tessere mediante l'azione Muoversi; per farlo è necessario compiere l'azione Addentrarsi in un anfratto ( .

Se una tessera Anfratto viene piazzata durante un'azione Esplorare, tuttavia, l'Esploratore che sta compiendo l'azione si sposta comunque sulla tessera.



TESSERE SPORGENZA ↑ (x3)

Una tessera Sporgenza deve essere piazzata in maniera tale che la freccia su di essa riportata punti in direzione opposta alla tessera su cui si trova l'Esploratore che l'ha rivelata. Gli Esploratori possono spostarsi su queste tessere da qualsiasi lato, ma non possono Rivelare, Muoversi o Esplorare attraverso la sporgenza se sulla tessera non è presente un gettone Corda (piazzabile mediante l'azione Assicurare una corda).



FRANA ↯ (x3)

Come per le tessere Sporgenza, una tessera Frana deve essere piazzata in maniera tale che la freccia su di essa riportata punti in direzione opposta alla tessera su cui si trova l'Esploratore che l'ha rivelata. Gli Esploratori possono spostarsi su queste tessere da qualsiasi lato, ma non possono Muoversi attraverso la frana se sulla tessera non è presente un gettone Corda (piazzabile mediante l'azione Assicurare una corda).



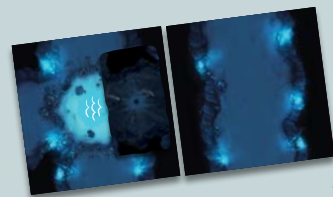
TERRENO ACCIDENTATO ✨ (x3)

Quando si spostano su questa tessera, gli Esploratori devono affrontare una prova di abilità (🎲). Se falliscono, perdono immediatamente un +.




GETTONI ESPLOSIVO

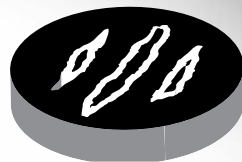
L'Ingegnere dispone di un'azione speciale che gli permette di piazzare dei gettoni Esplosivo per abbattere le pareti. Questi gettoni vengono posizionati sul lato in comune tra due tessere adiacenti e trasformano la parete in un lato aperto, creando così un collegamento. In alternativa, essi possono essere posizionati su una parete che dà su un lato ancora inesplorato, consentendo agli Esploratori di Rivelare una tessera Grotta o Esplorare attraverso quel lato.




Una volta piazzati, i gettoni Esplosivo rimangono in posizione per l'intera durata della partita.

ORRORI

Gli Orrori vengono posizionati sulle tessere Orrore () durante la risoluzione delle carte Orrore. Da questo momento essi inseguono la loro vittima più vicina, muovendosi durante la fase Orrori.



Se un Orrore si trova su una tessera occupata da un Esploratore, quest'ultimo perde immediatamente tutti i propri  e perde conoscenza.

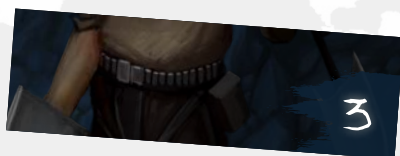
Nella grotta non possono essere presenti più di tre Orrori contemporaneamente.

DETERMINARE LA VITTIMA PIÙ VICINA

Gli Orrori si spostano su una tessera alla volta, e non possono attraversare le pareti. Il loro movimento non è tuttavia impedito in alcun modo da Allagamenti, Detriti, Anfratti, Sporgenze o Frane.

La vittima più vicina ad un Orrore o ad una tessera Orrore è rappresentata dall'Esploratore cosciente separato dal minor numero di passi dall'Orrore o dalla tessera in questione, applicando le regole riportate sopra. In genere, determinare la vittima più vicina è immediato.

Nel caso vi siano più Esploratori alla stessa distanza dall'Orrore o dalla tessera in questione, la vittima più vicina è l'Esploratore di rango più basso. Il rango è indicato sulla plancia Esploratore.



Un Esploratore non può essere la vittima più vicina di un Orrore se:

- È privo di sensi
- Ha usato con successo l'azione Nascondersi nel corso di questo round
- Si trova sulla tessera Uscita

PIAZZARE UN NUOVO ORRORE

Quando risolvete una carta Orrore, se nella grotta sono presenti meno di tre Orrori, eseguite le seguenti operazioni:

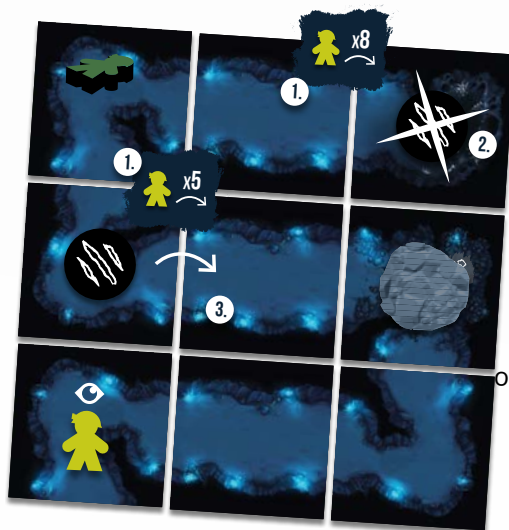
1. Determinate la tessera Orrore che:
 - non ospita ancora un Orrore, e
 - è separata dal minor numero di passi dalla vittima più vicina.
2. Se tale tessera Orrore si trova a non più di sette passi dalla vittima più vicina, piazzate un Orrore su di essa. In caso contrario l'Orrore non viene piazzato.



MUOVERE GLI ORRORI

Quando risolvete una carta Orrore e durante la fase Orrori, eseguite le seguenti operazioni per ciascun Orrore presente nella grotta:

1. Determinate la vittima più vicina a quell'Orrore.
2. Se la vittima più vicina si trova a più di sette passi di distanza, rimuovete l'Orrore dalla grotta.
3. Se la vittima più vicina si trova a non più di sette passi di distanza, muovete l'Orrore di una tessera verso di essa, scegliendo il percorso più breve (se vi sono due percorsi più brevi per le quali passa il percorso più breve, la vittima più vicina sceglie su quale tessera si sposta l'Orrore).



Di norma, l'ordine in cui si muovono gli Orrori non è rilevante. Nel caso lo fosse, a scegliere quale Orrore si muove per primo è il giocatore iniziale.



itboardgames.com/

INSIDE THE BOX BOARD GAMES LLP

Inside the Box Board Games LLP è una casa editrice e sviluppatrice di giochi da tavolo indipendente con sede a Londra. Ci dedichiamo alla progettazione di giochi da tavolo innovativi, appassionanti e dal tema vario, in grado di comunicare idee e storie coinvolgenti. Nell'ultimo anno abbiamo arruolato e collaborato con numerosi autori alle prime armi.

Se vuoi proporti come partner aziendale, collaborare come autore, illustratore, grafico, operatore video, o metterti in contatto con noi come recensore, commerciante o altro, visita il nostro sito web!

Vogliamo creare dei grandi giochi. Sei dei nostri?

AGRADECIMIENTOS

Autore

Tim Pinder

Illustrazioni

David Franco Campos

Design grafico

Zak Eidsvoog

Direttore del progetto

Peter Blenkharn

Scultore in miniatura

Nassos Apollonatos

Designer in miniatura

Juhana Hirvonen

Collaudatori


Arun Advani, Rebecca Advani, Tom Ana, Caezar Al-Jassar, Greg Albiston, Anna Beck-Thomsen, Simon Bishop, Peter Blenkharn, Emily Brown, Vicky Buckley, Charlie Cole, Sophie Colverson, Rachel Furnish, Tim Furnish, Andy Grant, Colin Gulliver, John Harrison, Kieran Harvey, Anthony Howgego, Dunc Huxley, Ed Huxley, Nathan Miller, Jeppe Norsker, Ben Parbury, Jonathan Pinder, Joyce Pinder, Roger Pinder, Charlie Ringer, Marielle Reuser, Jake Savile-Tucker, Christoph Schlicht, Lewis Shaw, Bez Shahriari, Emily Silcock, Phil Stocks, Matthew Usher, Jenny Walker, Stephanie Wohlgemuth

CAPACITÀ DI ESPLOREDITORE



#1 SOMMOZZATORE +++

IMMERSIONE: ⌚ ⌚

Se ti trovi su una tessera Acqua , rimuovi la tua pedina Esploratore dalla grotta. Durante il tuo prossimo turno non svolgi alcuna azione, ma puoi piazzare la tua pedina Esploratore su una tessera Acqua rivelata a tua scelta.

ANFIBIO:

ABILITÀ PASSIVA: Non subisci danni a causa degli Allagamenti, e puoi usare l'azione Muoversi per spostarti su tessere allagate.

#2 RICOGNITRICE +++

PERLUSTRAZIONE:

ABILITÀ PASSIVA: Nel momento in cui dovresti piazzare una tessera hai la possibilità di scartarla e piazzare quella successiva (devi obbligatoriamente piazzare la nuova tessera). Puoi usare questa abilità fino a tre volte nel corso di una partita.

SILENZIOSA:

ABILITÀ PASSIVA: Non puoi essere scelto come vittima più vicina di alcuno Orrore. Non subisci danni se ti ritrovi su una tessera su cui si trova un Orrore.



#3 GEOLOGO +++

SCAVO: ⌚

Rimuovi un segnalino Detrito dalla tessera su cui trovi, oppure da una tessera ad essa adiacente.

INTUITO:

ABILITÀ PASSIVA: All'inizio del gioco, metti da parte la prima tessera Grotta della pila. Ogni volta che devi piazzare una tessera Grotta, puoi scegliere se piazzare quella appena pescata oppure quella messa da parte. La tessera che non viene piazzata diviene la prossima tessera messa da parte.

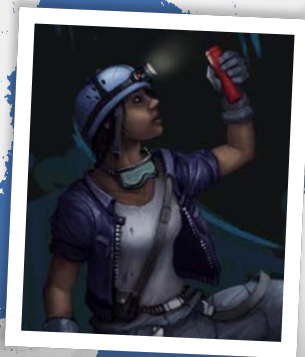
#4 INGEGNERE +++

DEMOLIZIONE: ⌚ ⌚

Posiziona un gettone Esplosivo su una parete a te vicina: questo rimuove la parete. Quindi risolvetevi un Crollo (tira un dado e piazza un segnalino Detrito su ognuna delle tessere Crollo contrassegnate dal numero ottenuto: ognuno degli Esploratori su queste tessere perde ++++).

VIGILE



ABILITÀ PASSIVA: Perdi solo un + se rimani coinvolto in un Crollo.






#5 SCALATRICE +++

MOSCHETTONE: ⌚


Piazza un gettone Corda sulla tessera Sporgenza  o Frana  su cui ti trovi.

AGILE:

ABILITÀ PASSIVA: Puoi usare l'azione Muoversi per spostarti su una tessera Anfratto  o su una tessera su cui è presente un segnalino Detrito.

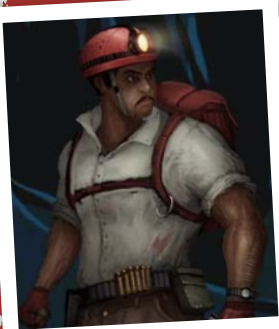
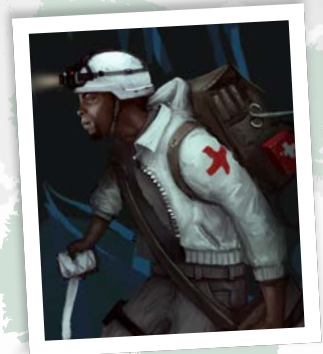
#6 MEDICO +++

FASCIATURA: ⌚

Scegli un altro Esploratore che si trova sulla tua stessa tessera: egli recupera un 

SCATTO: ⌚

Esegui due azioni Muoversi.









#7 BODYGUARD +++++

AGGRESSIONE: ⌚

Rimuovi dalla grotta un Orrore che si trova su una tessera adiacente a quella da te occupata.

AUTODIFESA:


ABILITÀ PASSIVA: Inizi la partita con       .
Gli altri Esploratori che si trovano sulla tua stessa tessera non perdono Punti Salute se coinvolti in Allagamenti, Fuoriuscite di Gas, Crolli o Sismi.

#8 LEADER +++

ORDINE: ⌚

Scegli un altro Esploratore cosciente. Egli può eseguire immediatamente un'azione dal costo di un Punto Azione. Puoi usare questa abilità una sola volta per turno.

ESPERTA:

ABILITÀ PASSIVA: Somma uno al tiro ottenuto ogni volta che affronti una 





© Inside the Box Board Games LLP, All Rights Reserved