



WONDER BOOK®

L'AVVENTURA POP-UP!

ATTENZIONE! LEGGETE QUI PRIMA DI GIOCARE!
NON APRITE IL LIBRO POP-UP E GLI ALTRI COMPONENTI PRIMA DI AVER LETTO QUESTO REGOLAMENTO!

Le leggende narrano di Oníria, un antico regno di draghi, un paradiso idilliaco immerso nella natura più rigogliosa, pieno di meraviglie create da questi esseri fantastici. Purtroppo le cose ora stanno cambiando, e questo mondo lontano è scosso nel profondo. In tempi remoti fu l'intervento umano a riportare la pace nel regno, dopo un conflitto tumultuoso. Da allora è passato tanto tempo, ma Oníria ha bisogno di aiuto ancora una volta. È giunto il momento che qualcun altro risponda alla sua chiamata! L'unico portale che vi può condurre a Oníria è il Wonder Book: un antico tomo rinchiuso in una torre abbandonata. Giace lì, coperto di polvere, in attesa di ciò che più desidera: voi.

Wonder Book è un gioco pop-up per 1 - 4 giocatori che vestono i panni di ragazzini in un gruppo di amici avventurosi.

Questo è un gioco cooperativo, quindi tutti giocano nella stessa squadra, e si vince o si perde tutti assieme.

Il gioco si svolge in sei scenari consecutivi, chiamati Capitoli. A ogni Capitolo corrisponde un mazzo di carte ordinate che contengono la storia, le regole aggiuntive e le sfide che dovrete affrontare. Ogni Capitolo vi farà esplorare nuove parti del libro pop-up interattivo e vi rivelerà ulteriori segreti del mondo in cui si svolge l'avventura.

Vi suggeriamo di giocare tutti i Capitoli con lo stesso gruppo di giocatori, anche se questo non è obbligatorio.

Iniziare l'avventura

1. Per prima cosa leggete questo **regolamento**. Vi spiegherà tutti gli elementi essenziali del gioco.
2. Per la vostra prima partita, prendete il mazzo del **Capitolo I**. Nelle partite seguenti, prendete il Capitolo corrispondente.
 - **NON MESCOLETE NÉ SBIRCIATE LE CARTE DEL MAZZO.**
 - Le carte Capitolo sono numerate in alto a sinistra e ordinate in senso crescente (per esempio, il Capitolo I va dalla carta n. 1 alla n. 42).

● Non aprite il libro e non prendete niente dalla scatola finché non vi viene detto.

3. L'ultimo giocatore ad aver visto un drago vero prende il mazzo e inizia a leggere ad alta voce la carta n. 1. D'ora in poi, seguite sempre il testo delle carte: in generale, ogni carta vi dirà come procedere nell'avventura.

Contenuto

Prima della prima partita, staccate con cura i segnalini dalle fustelle. Sistemateli nelle Geekbox™ incluse e/o negli spazi dell'inserto.

Aprire il mazzo Wyrms e il mazzo Frammenti. **Non aprite i mazzi dei Capitoli fino a che non giocate lo scenario corrispondente, così da mantenerli nell'ordine giusto.**



1 Wonder Book

(Non aprite i pop-up all'interno finché non vi viene detto di farlo.)



4 miniature Eroe

(Con 4 basette colorate.)



5 dadi

(Si usano per attaccare, per usare abilità e oggetti, o per risolvere sfide.)

Successo Fallimento



17 Scintille di Magia

(Si usano per attivare alcune abilità e certi oggetti.)



6 mazzi dei Capitoli

(Capitolo I, II, III, IV, V, VI. Non apriteli finché non vi viene detto di farlo.)



8 miniature Wyrms



8 segnalini Stordimento

(Potete usare questi segnalini sui Wyrms invece di sdraiarli, quando sono storditi.)



6 carte Wyrms

(Queste compongono il mazzo Wyrms.)



10 segnalini Destino

(Rappresentano i successi e i fallimenti del gruppo nell'affrontare le sfide del gioco.)



1 segnalino Aura Oscura

(Durante la partita vi verranno date istruzioni su come usarlo.)



16 carte Frammento

(Queste compongono il mazzo Frammenti.)



40 segnalini Cuore

(Si usano per tenere traccia dei punti vita degli Eroi, degli alleati e di qualche nemico.)



1 busta Forziere

(Apritela solo quando vi viene detto di farlo.)

Preparazione



Ogni partita a **Wonder Book** si svolge con un **mazzo Capitolo** che vi spiega anche come preparare ciascuno scenario. Per la maggior parte del contenuto, la preparazione è la stessa per ogni Capitolo. Se la preparazione dovesse cambiare, il mazzo Capitolo vi spiegherà come procedere. La preparazione generale si svolge come di seguito:

1. Mettete il **Wonder Book** in mezzo al tavolo. Lasciate spazio attorno al libro per aprirlo o per ruotarlo, se necessario, durante la partita.
 2. Piazzate sul tavolo **5 segnalini Destino a faccia in su** e gli altri **5 a faccia in giù**. Questa configurazione corrisponde a un livello di difficoltà medio. Se volete cambiare il livello di difficoltà: **modalità facile**: 6 segnalini a faccia in su; **modalità difficile**: 4 segnalini a faccia in su.
 3. Prendete **2 miniature dei Wyrms** per ciascun Eroe in gioco e mettetele in una **“riserva”** (4 Wyrms per 1-2 giocatori, 6 per 3 giocatori e 8 per 4 giocatori). Lasciate eventuali Wyrms avanzati nella scatola perché non serviranno.
 4. Mettete le **Scintille di Magia** (più semplicemente: Scintille) nella riserva.
 5. Tenete i **dadi** a portata di mano.
 6. Collocate i **segnalini Cuore** (più semplicemente: Cuori) nella riserva.
 7. Mescolate il **mazzo Wyrms** e il **mazzo Frammenti** separatamente, e metteteli a faccia in giù a portata di mano.
- Per i **Capitoli da II a VI**: date a ogni giocatore la sua carta Eroe, la miniatura e le carte Potenziamento.

Gli Eroi

In questa avventura epica, ci sono quattro **Eroi**. Durante il Capitolo I ne sceglierete uno e riceverete la carta Eroe che descrive il suo tipo di attacco e le sue abilità.

In una partita con 2 o 3 giocatori, dopo aver scelto un Eroe a testa, rimettete quelli non utilizzati nella scatola, con le rispettive carte Eroe.

In una partita in solitario, scegli **2 Eroi** invece di 1, nel Capitolo I. Durante la partita, devi considerare questi Eroi come se appartenessero a due giocatori diversi, quindi tieni le carte, i Cuori e le Scintille separate, in due aree distinte del tavolo.

Quando devi ottenere o perdere una Scintilla o un Cuore, o quando devi pescare o scartare una carta Oggetto o Frammento, presta particolare attenzione a farlo sempre con l'Eroe che stai controllando in quel momento.



CARTE EROE

Attacco: ogni Eroe ha un suo modo di affrontare i nemici. Durante un attacco dovreste tirare un dado o più, per provocare danni. In questa sezione possono essere anche elencati eventuali effetti speciali che si applicano quando l'attacco ha successo.

Cuori: i Cuori rappresentano quanti danni può subire l'Eroe prima di finire K.O. (pag. 6). Durante la partita i Cuori possono essere persi o recuperati (rimetteteli o prendeteli dalla riserva, rispettivamente). Non potete mai avere più Cuori di quelli indicati sulla vostra carta Eroe.



Abilità: ogni Eroe ha le proprie abilità. Ognuno parte con una, ma avrete modo di sbloccarne altre durante l'avventura. Alcune abilità, come quelle di partenza, richiedono di essere attivate con le Scintille di Magia (pag. 4).

Ritirare: vi viene ricordato che, una volta durante ogni vostro turno, potete ritirare tutti i dadi che mostrano **X** (pag. 4).

CARTE POTENZIAMENTO DEGLI EROI




Nel corso dell'avventura, gli Eroi possono sbloccare nuove **abilità** in aggiunta a quella di partenza. Questo succede quando un Eroe guadagna una nuova **carta Potenziamento**. Queste mostrano due abilità, ma potrete sceglierne solo una da dare al vostro Eroe. Quando ricevete un Potenziamento, scegliete subito quale abilità sbloccare; quindi fate scivolare la nuova carta sotto alla carta Eroe in modo che l'abilità che non avete scelto sia coperta, e quella che avete scelto sia visibile.

Nota: non potrete mai cambiare le abilità durante la partita, pertanto scegliete con saggezza!

Quando rimettete a posto il vostro Eroe con le sue carte Potenziamento alla fine di un Capitolo, assicuratevi di farlo in modo tale da non perdere traccia di quali abilità avete scelto: impilate le carte e rimettetetele nella scatola nello spazio dell'inserito dedicato agli Eroi, in alto a destra. Quando giocate un nuovo Capitolo, recuperate le carte e apritele facendole scivolare, senza cambiarne l'orientamento.



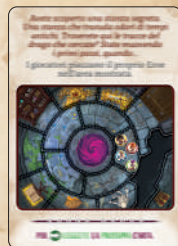
Il gioco

Le carte nel mazzo Capitolo vi guideranno nell'avventura. Seguite sempre le istruzioni sulle carte, partendo dalla n. 1. In fondo a ciascuna carta vi verrà detto come proseguire: girando la carta corrente , leggendo la prossima carta , scartando la carta corrente , o giocando finché non viene raggiunto un determinato **OBBIETTIVO**.

Suggerimento: tenete le carte che avete letto e scartato in una pila degli scarti.

LA REGOLA D'ORO

In generale, **le istruzioni sulle carte hanno la precedenza rispetto a questo regolamento.**



CARTE AVVENTURA

La maggior parte delle carte in ogni Capitolo ha un testo narrativo, delle istruzioni da seguire per preparare i pop-up o altri elementi di gioco, scelte da fare, o una combinazione di queste cose. Seguite sempre il testo e le istruzioni sulle carte dall'alto verso il basso, e girate o procedete con la prossima carta solo una volta arrivati in fondo.

SCELTE

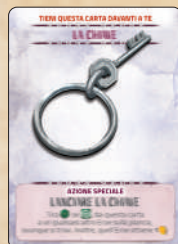
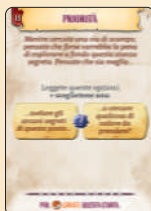
Alcune carte vi chiederanno di fare una scelta: leggete tutte le opzioni ad alta voce, discutatele e poi sceglietene una, assieme. Girate quindi la carta e scoprite le conseguenze della vostra decisione.

Leggete solo la parte relativa alla vostra scelta, ignorate le altre. Alcune volte vi si chiederà di scrivere o di cancellare una **parola chiave**:

in questo caso, scrivete o cancellate la parola sulla pagina finale di questo regolamento, per tenere traccia delle scelte.

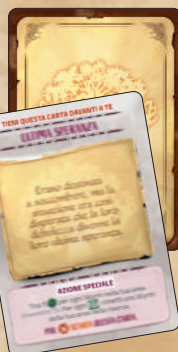
Se dovete scrivere una **parola chiave** che già possedete, non scrivetela una seconda volta. Se dovete cancellare una **parola chiave** che non possedete, ignorate la richiesta.

Le vostre scelte sono importanti: le **parole chiave** avranno delle conseguenze sui futuri sviluppi dell'avventura!



CARTE OGGETTO

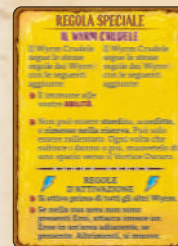
Le carte Oggetto rappresentano elementi fisici e altre cose che potreste incontrare nell'avventura. Lo sfondo chiaro accomuna tutte le carte Oggetto. Vi potranno essere utili per avanzare nell'avventura, e potrebbero anche offrirvi la possibilità di eseguire delle Azioni Speciali, durante il vostro turno. Se trovate una carta Oggetto, tenetela scoperta accanto alla vostra carta Eroe: solo l'Eroe che ce l'ha può usarla, e usare la relativa Azione Speciale, d'ora in poi. Tuttavia, le carte Oggetto possono essere passate a (o prese da) altri Eroi durante il turno, spendendo un'azione. A meno che sia specificato diversamente, non scartate le carte Oggetto dopo averle usate! Finché un Eroe mantiene una carta Oggetto, può sempre usarne l'Azione Speciale.



CARTE FRAMMENTO

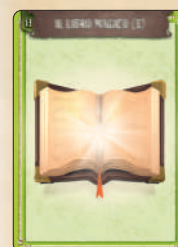
Le carte Frammento aggiungono nuovi poteri all'arsenale degli Eroi. Vengono trattate a tutti gli effetti come carte Oggetto, con le quali condividono il colore dello sfondo, con la differenza che devono essere scartate dopo l'uso. Le carte Frammento vanno scartate in una pila degli scarti separata: non mischiatele con le carte Capitolo scartate. Se dovete pescare una carta Frammento ma il mazzo è esaurito, rimescolate gli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca.

Nota: tutti gli oggetti e i frammenti che un Eroe possiede al termine di un Capitolo devono essere scartati e rimessi nei rispettivi mazzetti, quindi sfruttateli prima che sia troppo tardi!



CARTE REGOLA SPECIALE

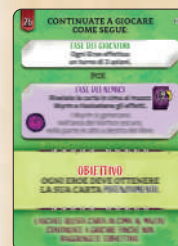
Le carte con uno sfondo giallo sono carte che introducono Regole Speciali. Queste carte danno nuove possibilità o restrizioni che modificano le regole di base. Dopo aver letto una di queste carte, tenetela scoperta in modo che sia visibile da tutti, e seguitene le istruzioni fino a che non viene scartata. Alcune volte queste carte potrebbero introdurre nuove Azioni Speciali a disposizione degli Eroi, purché siano rispettate certe condizioni.



CARTE INTERAZIONE

Le carte con una sottile cornice bianca sono dette carte Interazione. Queste carte rappresentano oggetti nell'ambiente con cui gli Eroi possono interagire, durante la loro fase di gioco (vedi la prossima pagina).

Alcune volte vi sarà chiesto di prendere dal mazzo Capitolo tutte le carte Interazione con lo stendardo dello stesso colore, e di lasciarle impilate in un mazzetto a parte: in questi casi potete interagire solo con la carta in cima alla pila.



CARTE OBBIETTIVO

Le carte Obiettivo vi danno uno scopo da conseguire. Vi danno anche regole su come giocare i turni. La parte superiore della carta mostra il flusso di gioco della Fase dei Giocatori e della Fase dei Nemici, mentre la parte inferiore mostra l'obiettivo che dovete raggiungere. Quando incontrate una di queste carte nel mazzo Capitolo, lasciatela in cima al mazzo fino a che l'obiettivo non viene raggiunto.

Finché c'è una carta Obiettivo in cima al mazzo, dovete giocare dei turni come descritto nella Fase dei Giocatori, poi eseguire le istruzioni riportate per la Fase dei Nemici, e continuare questo ciclo di fasi fino a che raggiungete l'obiettivo oppure perdetevi la partita (pag. 7). Per esempio, per completare un obiettivo, potreste dover riuscire a interagire con un oggetto specifico, o sconfiggere certi nemici. Appena un obiettivo è raggiunto, seguite le istruzioni nella parte inferiore della carta (in generale, vi sarà chiesto di girare la carta e di leggerne il retro).

Nota: a meno che sia specificato diversamente, potete eseguire un vostro turno solo durante la Fase dei Giocatori, che di solito è una delle istruzioni che trovate su una carta Obiettivo. Giocate i vostri turni e attivate i nemici solo se vi viene detto esplicitamente da una carta Obiettivo o da una carta Avventura.

La fase dei giocatori

All'inizio della Fase dei Giocatori, controllate se ci sono Eroi **finiti K.O.** (questo verrà spiegato più avanti). Quindi ogni giocatore gioca il proprio turno. In questa fase non c'è un ordine di turni fisso: sta ai giocatori decidere in che ordine giocare. Potete anche cambiare l'ordine da una fase all'altra. Alcune carte Capitolo potrebbero darvi nuove istruzioni appena vengono rivelate: in questo caso vanno risolte subito, anche prima della fine del turno in corso o della Fase dei Giocatori. A meno che non sia specificato diversamente, dopo aver eseguito le nuove istruzioni, continuate a giocare come descritto dalla carta Obiettivo corrente.

IL TURNO DI GIOCO


Durante il tuo turno di gioco nella Fase dei Giocatori, puoi eseguire **fino a tre azioni** della lista seguente:

- Muovere
- Raccogliere una Scintilla
- Usare un'Abilità
- Attaccare
- Interagire con una carta
- Dare o prendere un oggetto
- Eseguire un'Azione Speciale

- Puoi ripetere la stessa azione più volte.
- Puoi eseguire le azioni in qualsiasi ordine.
- Quando hai eseguito tutte le azioni o decidi di passare, il tuo turno termina. Eventuali azioni non usate vengono sprecate.
- Quando tutti i giocatori hanno giocato il proprio turno, la Fase dei Giocatori termina.

Alcuni effetti di gioco danno agli Eroi delle "azioni extra": un'azione extra non conta nel limite di tre azioni per turno, e va eseguita quando indicato (ad es.: "esegui immediatamente un'azione extra"). Se non è specificato (ad es.: "esegui un'azione extra"), allora l'azione può essere usata per eseguire qualunque azione, che sia della lista o un'Azione Speciale.

RITIRARE I DADI

In aggiunta alle azioni, ma **solo una volta durante ciascuno dei tuoi turni**, dopo aver tirato i dadi per un attacco, per un'abilità o per un'Azione Speciale, puoi scartare 1 Cuore per ritirare subito tutti i dadi che mostrano .

Non puoi scartare il tuo ultimo Cuore in questo modo. I nuovi tiri, assieme ai dadi che non hai ritirato, costituiscono il tuo risultato. Ritirare non è un'azione a sé stante.

MUOVERE

Sposta la miniatura del tuo Eroe dall'area in cui si trova in un'area adiacente.

I vari scenari del pop-up sono divisi in più aree, separate da due tipi di linee:

- Linee tratteggiate, che dividono aree **adiacenti**. Puoi muovere attraversando una linea tratteggiata.
- Linee continue, che rappresentano **ostacoli** al movimento. **Non puoi** muovere attraversando una linea continua.

Non c'è limite al numero di miniature che possono stare nella stessa area.



RACCOGLIERE UNA SCINTILLA

Raccogli 1 Scintilla dall'area in cui ti trovi (se ce ne sono) e mettila nella tua riserva personale, accanto alla tua carta Eroe.

Quando spendi 1 Scintilla, prendila dalla tua riserva personale e rimettila in quella generale. Le Scintille possono essere spese per:

- usare l'Abilità di un Eroe che lo richiede,
- eseguire determinate Azioni Speciali, o interagire con alcune carte.

Nota: alcune carte potrebbero dirti di **ottenere** 1 Scintilla. In questo caso, prendila direttamente dalla riserva generale.

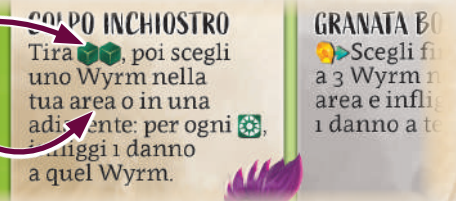
USARE UN'ABILITÀ


Per usare un'abilità, spendi 1 Scintilla se richiesto, poi risolvine l'effetto come descritto nel testo dell'abilità stessa.

ATTACCARE

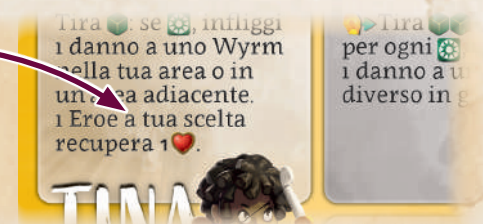
Durante la partita affronterai delle misteriose creature ostili note come Wurm. Per attaccarle, segui la descrizione sulla tua carta Eroe:

1. Tira il numero di dadi indicato.
2. Applica i risultati a un bersaglio valido (di solito, uno Wurm nella tua area o in un'area adiacente).



In generale, puoi attaccare 1 solo Wurm con ogni azione d'attacco (eccezione: Lara) e ogni risultato  ti consente di infliggere 1 danno al Wurm bersaglio. Nota che non devi scegliere il bersaglio prima di tirare i dadi. Ogni volta che risolvi gli effetti di un attacco puoi indicare uno Wurm a tua scelta, purché sia un bersaglio valido. Non devi necessariamente continuare ad attaccare lo stesso Wurm se non vuoi.

Oltre a fare danno, gli attacchi potrebbero avere effetti speciali aggiuntivi.



I Wurm hanno 2 punti vita.

Non c'è bisogno di tenere traccia dei loro punti vita coi Cuori come si fa per gli Eroi.




Ogni volta che uno Wurm subisce 1 danno, viene stordito: stendi la miniatura per ricordare che è stato colpito una volta. In alternativa, mettili in testa un segnalino Stordimento per risparmiare spazio.



Ogni volta che uno Wurm subisce 2 danni assieme, o che uno Wurm stordito subisce 1 danno ulteriore (da un attacco seguente, effettuato da qualunque Eroe), quel Wurm è eliminato: rimetti la sua miniatura nella riserva.



DANNO IN ECCESSO: ogni volta che elimini uno Wurm e ti rimane ancora del danno da fare (ad es.: hai  non usati), puoi assegnarlo a un altro Wurm, se è un bersaglio valido. Altrimenti il danno in eccesso viene perso.

GUARIGIONE DEI WURM: i Wurm storditi guariscono in fretta! Durante la Fase dei Nemici (vedi pag. 5) la prima cosa che uno Wurm stordito fa è rialzarsi: rimetti la miniatura in piedi (o toglì il segnalino Stordimento).

INTERAGIRE CON UNA CARTA

Se il tuo Eroe si trova nella stessa area dell'oggetto mostrato da una carta Interazione, allora puoi **girare quella carta e leggerla ad alta voce**. Se c'è una pila di carte, allora puoi interagire solo con la carta in cima alla pila; poi ti sarà detto come procedere e come avere accesso alle altre carte della pila.

DARE O PRENDERE UN OGGETTO

Con questa azione puoi dare una delle tue carte Oggetto (o una carta Frammento) a un altro Eroe oppure prendere un oggetto (o Frammento) dall'Eroe di un altro giocatore, ma solo se quel giocatore è d'accordo. L'Eroe cui dai o da cui prendi l'oggetto si deve trovare nella tua stessa area o in una area adiacente.

ESEGUIRE UN'AZIONE SPECIALE

Durante l'avventura puoi trovare delle carte che ti permettono di eseguire delle Azioni Speciali. Per eseguire un'Azione Speciale basta seguire il testo sulla carta.

GENERARE I WYRM

Questo simbolo significa che dovete mettere uno Wyrm nell'area con il **Vortice Oscuro**: la carta Obiettivo vi mostra di quale Vortice Oscuro si tratta. Il numero di simboli Wyrm indica quante miniature, prese dalla riserva, dovete piazzare nell'area. Se nella riserva non ci sono più Wyrm e dovete ancora piazzarne altri, ignorate quelli che non potete piazzare. Quando uno Wyrm torna nella riserva (ad es.: quando è eliminato), è di nuovo disponibile per essere generato sulla plancia, per esempio da una futura carta Wyrm.

ATTIVARE I WYRM

Ogni Wyrm che è in gioco, **inclusi** eventuali Wyrm appena generati nel Vortice Oscuro, farà tante azioni quanti i simboli di attivazione raffigurati sulla carta Wyrm. Risolvete tutte le azioni di uno Wyrm prima di passare al prossimo. **Per ogni simbolo di attivazione**, ciascun Wyrm esegue le seguenti azioni, elencate in ordine di priorità:

A. Se il Wyrm è stordito, rialzate (o togliete il segnalino Stordimento).

I Wyrm storditi usano sempre la loro prima azione per rialzarsi.

ALTRIMENTI

B. Se il Wyrm è nella stessa area di un Eroe, lo attacca infliggendogli 1 danno:

l'Eroe perde 1 Cuore (non è necessario tirare i dadi).

Se ci sono più Eroi, decidete assieme chi viene attaccato e perde il Cuore.

ALTRIMENTI

C. Se il Wyrm è in un'area senza Eroi, si muove di 1 area verso l'Eroe più vicino.

Se più Eroi sono alla stessa distanza, decidete assieme in che direzione muovere il Wyrm.

Nota: i Wyrm non attaccano né si muovono verso gli Eroi finiti K.O. Nell'improbabile caso in cui tutti gli Eroi fossero finiti K.O. o impossibili da raggiungere con il movimento, ignorate le eventuali attivazioni rimaste.

EROI FUORI COMBATTIMENTO (K.O.)

Appena un Eroe perde l'ultimo Cuore, **finisce K.O.**: sdraiatelo. Se succede durante il vostro turno, il turno termina subito ed eventuali azioni rimaste vengono perse.

Un Eroe finito K.O. non può essere il bersaglio delle Abilità, degli effetti degli attacchi e delle Azioni Speciali degli altri Eroi (ad es.: Tina non può scegliere un Eroe finito K.O. per fargli recuperare 1 Cuore con il proprio attacco). Gli Eroi finiti K.O. vengono ignorati anche dai Wyrm durante la loro attivazione.

All'inizio della Fase dei Giocatori, prima di giocare le azioni, girate a faccia in giù 1 segnalino Destino per ciascun Eroe finito K.O., poi rialzate tutti gli Eroi K.O. Gli Eroi rialzati recuperano tutti i Cuori indicati sulle loro carte Eroe. Questo non conta come un'azione.

Nota: se girate a faccia in giù l'ultimo segnalino Destino, avete perso! (Vedete *Fine della partita*, pag. 7.)

FASE DEI NEMICI: ESEMPIO

1. Rivelate 1 carta Wyrm dal mazzo come indicato nella Fase dei Nemici sulla carta Obiettivo corrente, e seguite le istruzioni, dall'alto verso il basso. Dal momento che è una partita con 3 giocatori, dovete risolvere tutti i simboli, compresi quelli con un alone color argento.
2. La carta indica di generare uno Wyrm, quindi prendete uno Wyrm **D** dalla riserva e lo collocate nell'area Vortice Oscuro.
3. La carta mostra poi 2 simboli di attivazione, quindi **ogni Wyrm esegue due azioni**. I giocatori decidono assieme di attivare i Wyrm nell'ordine da **A** a **E**.



Il WYRM **A** attacca due volte. Per ogni attacco, i giocatori possono scegliere chi perde 1 Cuore tra **KEN** e **SID**. Decidono di far perdere 1 Cuore a ciascuno.

POI

Il WYRM **B** si deve muovere verso l'area in cui c'è **LARA** o verso quella occupata da **KEN** e **SID**.

I giocatori decidono di muoverlo verso **LARA**. Poi il WYRM **B** usa la sua seconda azione per attaccare, e **LARA** perde 1 Cuore.

POI

Il WYRM **C** attacca **LARA**, che perde l'ultimo Cuore e **finisce K.O.**

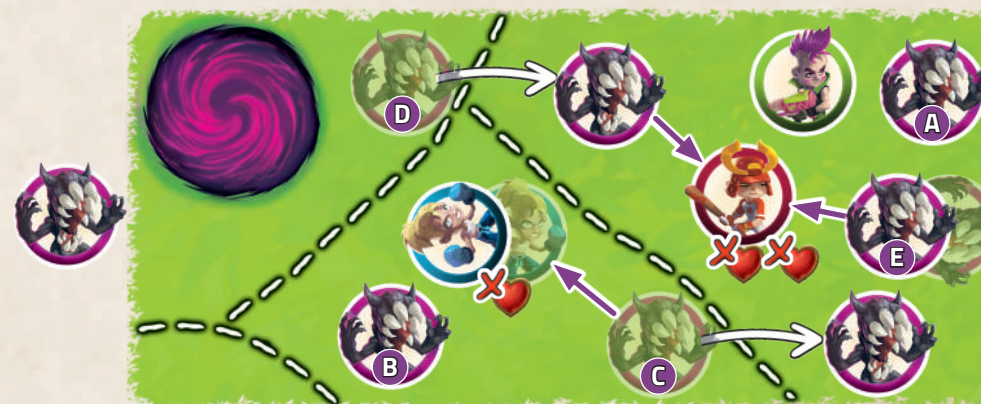
Il WYRM **C** deve usare la sua seconda azione per muoversi nell'area di **KEN** e **SID**.

POI

Il WYRM **D** deve muoversi e attaccare, come ha fatto il WYRM **B**. Dal momento che **LARA** è finita K.O., il Wyrm la ignora e si muove nell'area di **KEN** e **SID**, per poi attaccare una volta. I giocatori decidono che è **KEN** a perdere 1 Cuore.

POI

Il WYRM **E** era stordito. Prima di tutto si rialza e poi, con la sua seconda azione, attacca **KEN** o **SID**. I giocatori decidono che è ancora **KEN** a perdere 1 Cuore.



4. Infine la carta Wyrm corrente fa rivelare **una nuova carta Wyrm**.

La nuova carta dice di collocare due Wyrm, presi dalla riserva, nell'area Vortice Oscuro. Ma nella riserva c'è un solo Wyrm, per cui i giocatori piazzano solo quello **F**. Ora devono seguire il testo in basso, che si applica alle aree in cui si trovano 3 Wyrm o più. L'area di **KEN** e **SID** ne contiene 4, quindi uno Wyrm a scelta viene rimosso, e sia **KEN** sia **SID** subiscono 2 danni. **KEN** perde l'ultimo Cuore e finisce K.O. **LARA** dovrebbe subire 1 danno dall'esplosione, ma visto che è finita K.O. non ne subisce nessuno.



Fine della partita

PERDERE LA PARTITA

Se in un momento qualsiasi dovete girare a faccia in giù l'ultimo segnalino Destino, la partita termina immediatamente e venite sconfitti. **Non avete superato il Capitolo corrente!**

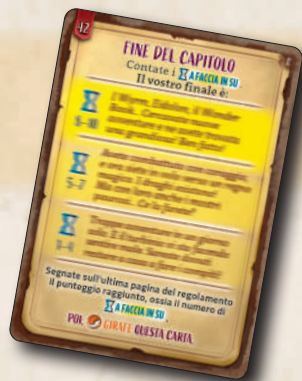
- Riordinate tutte le carte Capitolo in corso, in ordine crescente. Se durante questo Capitolo avete guadagnato nuove carte Potenziamento e/o avete aggiunto nuove carte Wyrn al mazzo Wyrn, rimettetetele nel mazzo Capitolo.
- Cancellate tutte le **parole chiave** che avete scritto durante il Capitolo in corso.
- Dovete tentare ancora di superare il Capitolo corrente, ricominciando dalla prima carta.

VINCERE LA PARTITA

Se arrivate in fondo al mazzo alla carta *Fine del capitolo*, avete completato il Capitolo!

Contate quanti segnalini Destino vi sono rimasti e leggete il finale corrispondente: più segnalini rimasti avrete e migliore sarà il vostro risultato finale. Per gli Eroi il tempo è prezioso!

Infine leggete come preparare il prossimo Capitolo o come rimettere tutto a posto in attesa di giocare di nuovo.



PROSEGUIRE VERSO UN NUOVO CAPITOLO

I Capitoli devono essere giocati in ordine da I a VI.

CARTE EROE

Tenete la carta Eroe e le carte Potenziamento di ogni giocatore ben suddivise nell'inserito (vedere a pag. 2).

CARTE FRAMMENTO E CARTE WYRM

Tenete sempre separate le carte Frammento e le carte Wyrn dalle carte Avventura. Questi due mazzetti vengono usati in ogni Capitolo.

NUOVE CARTE WYRM

Durante l'avventura verranno aggiunte altre carte viola al mazzetto di carte Wyrn, aumentandone così la pericolosità.

Alla fine di ciascun Capitolo, **NON** rimettete queste carte nel mazzo Capitolo: ora appartengono al mazzo Wyrn e verranno usate sempre, in ciascun Capitolo seguente!

OGNI FINE È UN NUOVO INIZIO

Se finite il Capitolo VI, complimenti!

Avete completato il gioco!

Tuttavia, il divertimento non è ancora finito: giocate ancora tutta l'avventura!

Cercate di arrivare a nuovi finali, cambiate le vostre scelte e percorrete sviluppi diversi dalla partita precedente, aggiungete i nuovi contenuti che avete sbloccato e provate nuove tattiche con gli Eroi e come squadra!



Altre regole

LIMITE AI COMPONENTI DI GIOCO

Tutti i componenti di gioco (segnalini, Scintille, Wyrn, ecc.) sono in numero limitato. Se le istruzioni di una carta dovessero eccedere la quantità di componenti disponibile nella riserva, seguitele fino a dove è possibile. Ignorate le istruzioni che non si possono eseguire. I Cuori con il "10" possono essere sempre usati al posto di 10 Cuori. Potete sempre scambiare un segnalino da "10" con 10 Cuori e viceversa.

SCAMBIARSI GLI EROI DA UN CAPITOLO ALL'ALTRO

Vi raccomandiamo di giocare con lo stesso Eroe dall'inizio alla fine dell'avventura, ma questo non è obbligatorio: potete scambiarvi gli Eroi da un Capitolo all'altro se

preferite. In questo caso, prendete l'Eroe e le sue carte Potenziamento, scegliete come orientarle e iniziate a giocare.

GIOCARE CON UN NUMERO DIVERSO DI GIOCATORI

Nuovi giocatori possono unirsi all'avventura: lasciategli scegliere uno degli Eroi non utilizzati e seguite le regole per scambiarsi gli Eroi da un Capitolo all'altro così da selezionare le Abilità. Ricordate di mettere nella riserva 2 miniature Wyrn per Eroe, e che in 3 o 4 giocatori dovete attivare anche i simboli con l'alone color argento presenti sulle carte Wyrn.

Riconoscimenti

Autori: Martino Chiacchiera, Michele Piccolini

Illustrazioni: Miguel Coimbra


Progettazione pop-up: Dario Cestaro

Sviluppo: Marta Ciaccasassi, Roberto Corbelli

Direzione artistica: Matteo Brustenghi

Ringraziamenti: Alba Kalaja, Vinia Mattioli, Silvano Sorrentino, the Darmstädter and Frankfurt Spieltreffen, la Tana dei Goblin - Perugia, e tutti i playtester e le persone di talento che hanno contribuito a questo gioco.

Wonder Book WWW.WONDERBOOK-BOARDGAME.COM

Unitevi al gruppo Facebook ufficiale!  **WONDER BOOK: HEROES OF ONIRIA**

Per qualsiasi domanda, commento o suggerimento:
www.dvgiochi.com www.dvgames.com
info@dvgiochi.com    



Copyright © MMXXI
daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia
Tutti i diritti riservati.

Guida di riferimento

FASE DEI GIOCATORI

Controllare se ci sono **Eroi finiti K.O.** Poi giocate i vostri turni nell'ordine che preferite. Al vostro turno, eseguite fino a **3 azioni** tra le seguenti:

- Muovere
- Raccogliere una Scintilla
- Usare un'Abilità
- Attaccare
- Interagire con una carta
- Dare o prendere un oggetto
- Eseguire un'Azione Speciale

FASE DEI NEMICI

Seguite le istruzioni sulla carta Obiettivo corrente (e la carta Wyrms rivelata, se c'è).

Ricordate: risolvete i simboli con l'alone color argento solo con 3 o 4 giocatori.

GENERARE I WYRM

Collocate il numero di Wyrms indicato sulla carta nell'area Vortice Oscuro specificata.

ATTIVARE I WYRM

In ordine di priorità:

A. Se il Wyrms è stordito, rialzate (o rimuovete il segnalino Stordimento).

ALTRIMENTI

B. Se il Wyrms è nella stessa area di un Eroe, lo attacca e l'Eroe perde 1 Cuore.

ALTRIMENTI

C. Se il Wyrms non è nella stessa area di un Eroe, si muove di un'area verso l'Eroe più vicino.

Ricordate: i Wyrms non attaccano né si muovono verso Eroi finiti K.O.

EROI FUORI COMBATTIMENTO (K.O.)

Se un Eroe perde l'**ultimo Cuore**, **finisce K.O.:** sdraiate la miniatura. All'inizio della prossima Fase dei Giocatori, girate a faccia in giù un segnalino Destino per ciascun Eroe finito K.O., poi rialzate tutti gli Eroi K.O.

Gli Eroi rialzati recuperano tutti i Cuori indicati sulle loro carte Eroe. Questo non conta come un'azione.

Ricordate: se in un qualsiasi momento girate a faccia in giù l'ultimo segnalino Destino, **perdete immediatamente la partita.**



Le vostre parole chiave e il punteggio

Usate una matita o fate una copia di questa pagina!

Capitolo	Parole chiave				 a faccia in su
I					
II					
III					
IV					
V					
VI					
Totale:					