



Le Cronache di Avel

Regole del gioco,
o come sconfiggere la Bestia.

 Przemek Wojtkowiak /  Bartłomiej Kordowski

Introduzione

Il mondo e le regole che governano Avel possono sembrare difficili all'inizio, ma i personaggi che vivono lì vi aiuteranno a comprendere tutto: il mago Mirko (studente del famoso Dergar), l'esperta guerriera Gilead e un servizievole spirito della foresta... senza nome, potete aiutarlo a scoprirlo?



Eroi ed Eroine!

Venite in nostro soccorso e salvate il Castello di Avel! Per poter fare ciò dovete distruggere tutti i mostri, compresa la terribile Bestia che apparirà quando sorgerà la Luna Oscura. Ricordate che la chiave della vittoria è lavorare insieme!



Per vostra fortuna, avete ancora un po' di tempo per prepararvi prima che la Bestia giunga ad Avel.

Vagherete per queste terre e scoprirete i loro segreti mentre combatterete i servitori minori delle tenebre.

Otterrete l'esperienza necessaria e troverete il perfetto equipaggiamento che vi servirà per la battaglia finale...



Anche noi, spiriti buoni dei campi, delle foreste e delle acque, viviamo ad Avel. Tuttavia, non fatevi ingannare dalla mia dolce voce, questa è una questione della massima importanza.

Quando la Luna Oscura sorgerà sopra la terra e i suoi frammenti cadranno su Avel, la terribile Bestia apparirà. Inizierà la sua marcia verso il castello per distruggere il Gioiello Guaritore!

E i malvagi mostri minori seguiranno la sua scia! Tutti loro! Se anche un solo mostro dovesse entrare nel castello... Un'epoca di tenebra eterna avrebbe inizio.

Contenuto



15 tessere tabellone, che includono 4 tessere di partenza: rappresentano i luoghi che circondano il Castello di Avel.



Se nel corso della partita dimenticate la funzione di alcuni componenti del gioco, ricorderete tutto alla svelta guardando queste pagine!



Indicatore Astrolabio: viene usato per tenere traccia del movimento sul Tracciato Lunare.



3 pedine Mura: rallentano i mostri dall'entrare nel castello.



Stemma di Avel: indica il primo giocatore.



27 segnalini Moneta: le monete contengono magia lunare. Vengono usate per comprare gli oggetti e i servizi di maggior valore.



Non dimenticate!

"Le Cronache di Avel" è un gioco collaborativo dove i giocatori non giocano uno contro l'altro ma insieme cercano di vincere contro il gioco stesso. Un equipaggiamento migliore per gli altri giocatori non dovrebbe essere motivo di gelosia, ma dovrebbe rendervi felici! Aiutatevi a vicenda, date consigli, escogitate piani e supportatevi l'un l'altro durante i combattimenti. Il destino del regno dipende dal morale della vostra squadra!



3 segnalini Sigillo Lunare: vengono usati per coprire i covi dai quali entrano in gioco i mostri piccoli e grandi.



3 segnalini Trappola: possono ferire la Bestia nel suo percorso verso il castello.



Tracciato Lunare: mostra il numero di round rimasti prima che sorga la Luna Oscura.



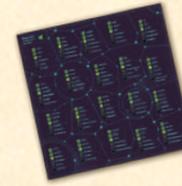
4 plance Personaggio: sono costituite da una parte superiore e una parte inferiore.



Libretto con disegni dei personaggi: sono le vostre schede Personaggio! Potete colorarle come desiderate.



Almanacco: contiene la storia e il bestiario di Avel.



Mappa delle Costellazioni a due facce: vi aiuterà a dare un nome ai vostri personaggi.



8 dadi Eroe (2 verdi, 2 blu, 2 arancioni, 2 gialli): vengono tirati per combattere i mostri.



4 pedine Personaggio: vengono usate per indicare la vostra posizione sul tabellone.



Scheda di consultazione: contiene un riassunto di tutte le regole più importanti.



Contatore Resistenza della Bestia (richiede di essere assemblato prima della prima partita): viene usato per indicare il livello attuale di resistenza della Bestia.



3 segnalini Cratere: vengono usati per indicare il punto dove la Bestia apparirà nella seconda parte della partita.



5 dadi Mostro (2 neri, 3 viola): vengono tirati quando un mostro combatte.



20 indicatori Resistenza: vengono usati per indicare la salute dei vostri eroi.



Lato base Lato migliorato



Lato base Lato migliorato



Lato base Lato migliorato



10 indicatori Danno: vengono collocati sui segnalini Mostro.

25 segnalini Equipaggiamento: l'equipaggiamento che trovate durante le vostre avventure va collocato sul disegno del vostro personaggio oppure nel vostro zaino. I segnalini Arma, Scudo ed Elmo hanno 2 lati, uno base e uno migliorato. Gli Elisir non hanno 2 lati, non possono essere migliorati.



4 segnalini Azione: vengono usati nella modalità in solitario per indicare le azioni usate.



31 segnalini Mostro (24 segnalini piccoli: 8 in ognuno dei 3 colori; 6 segnalini grandi: 2 in ognuno dei 3 colori; 1 pedina Bestia); i mostri sono i servitori delle tenebre che vogliono distruggere Avel!



12 indicatori Equipaggiamento Usato: vengono usati per indicare l'equipaggiamento usato.



Sacchetto Equipaggiamento: viene usato per pescare il nuovo equipaggiamento che ottenete.

Preparazione



Queste pagine descrivono come preparare la partita prima di giocare. La modalità in solitario ha delle regole leggermente diverse, che verranno spiegate alla fine del regolamento.

1

Collocate il Tracciato Lunare sul tavolo.

Ora collocate l'indicatore Astrolabio sulla casella contrassegnata dal simbolo che corrisponde al numero dei giocatori (1-2 o 3-4).

2

Prendete le tessere di partenza. Collocatetele a faccia in su come mostrato nell'immagine a fianco.



tessere di partenza



altre tessere

3

Prendete tutte le tessere non contrassegnate dal simbolo del numero dei giocatori. A seconda del numero di giocatori, aggiungete le tessere con il rispettivo simbolo:



2+

Aggiungete questa tessera in una partita a 2 o più giocatori



3+

Aggiungete questa tessera in una partita a 3 o 4 giocatori



4

Aggiungete questa tessera in una partita a 4 giocatori

Rimettete le tessere non utilizzate nella scatola. Non verranno usate in questa partita. Mescolate le tessere scelte e collocatele a faccia in giù, a formare il terreno che i giocatori scopriranno (vedere l'immagine a fianco).



La scheda di consultazione include diverse configurazioni di preparazione delle tessere tabellone. Queste varianti renderanno la partita più difficile e offriranno nuove sfide!

Tuttavia, all'inizio è consigliabile giocare qualche partita facendo riferimento alla preparazione presentata in questa pagina.

In una partita a 4 giocatori, aggiungete una tessera qui.

4

Decidete insieme la difficoltà della partita e collocate il rispettivo segnalino Cratere sulla tessera designata (come mostrato sotto). Potete guardarlo durante la partita.



Facile



Medio



Difficile

Rimettete i segnalini rimanenti nella scatola.



5 Mescolate i segnalini Mostro piccoli e collocateli a faccia in giù accanto al tabellone.

6 Prendete 3 segnalini Mostro piccoli dalla pila dei segnalini Mostro piccoli. Collocateli a faccia in su sulle tessere con un simbolo covo.



simbolo covo

7 Mescolate i segnalini Mostro grandi e collocateli a faccia in giù accanto al tabellone.



8



8

Collocate le monete, i segnalini Trappola, le pedine Mura, gli indicatori Danno e tutti i dadi in modo che siano a portata di mano di tutti i giocatori.

9

Mettete i segnalini Equipaggiamento nel sacchetto e mescolate bene.

10

Mettete da parte la pedina Bestia e il suo contatore Resistenza, ne avrete bisogno dopo l'ascesa della Luna Oscura.

In una partita a 3 o 4 giocatori, aggiungete una tessera qui.



9

In una partita a 2, 3 o 4 giocatori, aggiungete una tessera qui.

5

7

Preparazione del giocatore

1 Preparate i seguenti componenti per ogni giocatore: disegno del personaggio, plancia Personaggio e pedina Personaggio del colore corrispondente a quello scelto dal giocatore, 5 indicatori Resistenza, 3 indicatori Equipaggiamento Usato.

2 Prendete la parte inferiore della plancia Personaggio e collocatela sopra il disegno del personaggio. Potete decorarla in qualsiasi modo desideriate, creare uno stemma e dare un nome al vostro personaggio.

3 Collocate la parte superiore della plancia Personaggio sopra al vostro disegno del personaggio così che il vostro personaggio sia visibile attraverso i fori, come illustrato.

4 Collocate gli indicatori Resistenza negli spazi a forma di cuore sulla sinistra.

5 Pescate 1 segnalino Equipaggiamento dal sacchetto e collocatelo nello spazio apposito sulla scheda Personaggio. Se il segnalino Equipaggiamento è un elisir, collocatelo nello zaino. Se il segnalino Equipaggiamento è un'arma, un elmo o uno scudo, collocatelo con il lato base a faccia in su (questo equipaggiamento non è stato ancora migliorato).

6 Prendete 1 moneta e collocatela nello zaino.

7 Collocate i 3 indicatori Equipaggiamento Usato accanto alla plancia Personaggio.

8 Collocate la pedina Personaggio sulla tessera castello.

9 Date lo stemma di Avel al giocatore più anziano: quella persona è ora il primo giocatore. Prima del proprio turno (a eccezione del primo round) il giocatore che possiede lo stemma di Avel muove l'indicatore Astrolabio di 1 casella in avanti (1 casella a destra) sul Tracciato Lunare.



Se non avete idee per il nome del vostro eroe o eroina che presto salverà Avel, fate affidamento sulla mappa delle Costellazioni. Collocate il lato scelto della mappa a faccia in su nel coperchio della scatola e tirate i dadi neri e i dadi verdi sulla mappa. Leggete il nome del vostro personaggio in base ai simboli ottenuti e in base agli spazi dove si sono fermati i dadi.



Al momento, il vostro personaggio ha salute piena, quindi tutti gli indicatori Resistenza dovrebbero trovarsi nei rispettivi spazi. Durante la partita, ogni volta che il vostro eroe perde punti vita, rimuovete gli indicatori Resistenza dalla vostra plancia Personaggio e collocateli accanto alla plancia. Quando ottenete di nuovo punti vita, rimettete gli indicatori Resistenza sulla plancia Personaggio. Se perdetevi il vostro ultimo punto vita, venite storditi (vedere pagina 14).



Equipaggiamento

Ogni eroe ed eroina inizia la sua avventura con 1 equipaggiamento casuale. Come ottenerne altri?

I mostri amano rubare e saccheggiare. Questo è il motivo per cui, dopo aver sconfitto alcuni mostri, potreste trovare qualcosa di utile. Dopo un combattimento vinto con successo, se è indicato sul segnalino Mostro sconfitto, pescate 1 segnalino Equipaggiamento dal sacchetto. Poi



Pescare equipaggiamento

Per potere pescare equipaggiamento, infilate la mano nel sacchetto e... cercate, tentando di determinare le forme con le dita e distinguere i bordi dell'oggetto dei vostri sogni. Tuttavia, avete solo 5 secondi per pescare un segnalino, quindi dovrete agire in fretta. Gli altri giocatori possono contare ad alta voce oppure recitare una rima:

**Paura i mostri devono avere,
della magia che sta per farli cadere!**



Collocare il segnalino Equipaggiamento sulla plancia Personaggio

Dopo aver pescato un segnalino Equipaggiamento, decidete se volete metterlo nel vostro zaino o se equipaggiarlo immediatamente al vostro personaggio. Un'arma va messa nella mano destra, uno scudo nella mano sinistra e un elmo sulla testa. Qualsiasi altro equipaggiamento va messo nello zaino. Lo zaino ha uno spazio limitato e dovete pensare bene a come sistemare i segnalini in modo da farne entrare il più possibile. I segnalini non possono essere impilati. Se qualsiasi segnalino sta per spuntare fuori dallo zaino, dovete scartare i segnalini scelti fino a quando i segnalini rimasti riescono a stare nei contorni dello zaino.

Importante! Ogni singola moneta occupa 1 spazio nello zaino.



Due lati dei segnalini

I segnalini Arma, Scudo ed Elmo hanno due lati. Ogni segnalino Equipaggiamento ottenuto durante la partita viene collocato con il lato base a faccia in su. Alcune situazioni durante la partita vi permetteranno di girare il segnalino sul suo lato migliorato (indicato dallo sfondo blu).

Importante! Gli elisir non possono essere migliorati, hanno solo un lato base.

colocate il bottino con il lato base a faccia in su nel vostro zaino o sul vostro personaggio. Le creature delle tenebre non hanno alcuna cura degli oggetti di valore, quindi le armi o le armature recuperate sono sempre in pessime condizioni. Tuttavia, c'è ancora della magia lunare nascosta al loro interno che può essere risvegliata, e l'equipaggiamento può essere migliorato. Quindi, la regola d'oro quando si combattono i mostri è:

**La minaccia è sparita, il colpo è andato a segno;
nel sacchetto infila la mano con astuzia ed impegno!**



Pancifer Darbulous Terzo spiega nel suo libro "Mostruose Descrizioni: la Conoscenza dei Mostri", che i mostri, essendo creature magiche, anelano alla magia lunare che di solito è sigillata negli oggetti. Quando una persona getta via qualcosa che abbia anche solo un pizzico di magia, un mostro riesce ad avvertirlo e abbandona qualsiasi cosa stia facendo (persino cucinare una zuppa di funghi velenosi) per correre a fare suo l'oggetto e nasconderselo. O mangiarlo. Nessuno lo sa di preciso, perché questa particolare pagina ha una macchia di zuppa sopra.

L'equipaggiamento scartato viene rimesso nel sacchetto e mescolato, mentre le monete vengono rimesse nella riserva. Potete muovere l'equipaggiamento che si trova all'interno dello zaino durante la partita, e scambiare l'equipaggiamento equipaggiato con uno di quelli dentro lo zaino.

Importante! Non potete cambiare il vostro equipaggiamento durante un combattimento.



Svolgimento del gioco

Turno del giocatore

La partita è composta da una serie di round, contrassegnati sul Tracciato Lunare dall'indicatore Astrolabio. Il numero di round dipende dal numero di giocatori.

Ogni round, il primo giocatore è il giocatore che possiede lo stemma di Avel. Questo giocatore è il primo a svolgere il suo turno. Poi, tutti gli altri giocatori svolgono il proprio turno in senso orario. Quando l'ultimo giocatore finisce il proprio turno, il round termina.

Due azioni

Nel vostro turno potete effettuare 2 delle seguenti azioni:

- Movimento
- Combattimento
- Azione tessera
- Riposo

Potete effettuare la stessa azione 2 volte. In più, potete scambiare il vostro equipaggiamento con gli altri giocatori che si trovano sulla vostra stessa tessera (questa non è un'azione, vedere pagina 16, "Scambi con gli altri giocatori").

Movimento

Muovete la vostra pedina Personaggio su una tessera adiacente a scelta. Se la tessera è a faccia in giù, giratela a faccia in su e poi muovete la vostra pedina: Avel è un luogo misterioso, non potete sapere cosa vi aspetta! Se c'è un simbolo covo sulla tessera rivelata, pescate 1 segnalino Mostro dalla pila corrispondente (mostri piccoli o mostri grandi) e collocatelo sulla tessera. Nel raro caso in cui la pila dei mostri si esaurisse, mescolate tutti i mostri sconfitti e create una nuova pila.

Se vi trovate su una tessera con un mostro, non siete obbligati ad effettuare un combattimento. Potete scegliere di passare avanti e muovervi sulla prossima tessera.

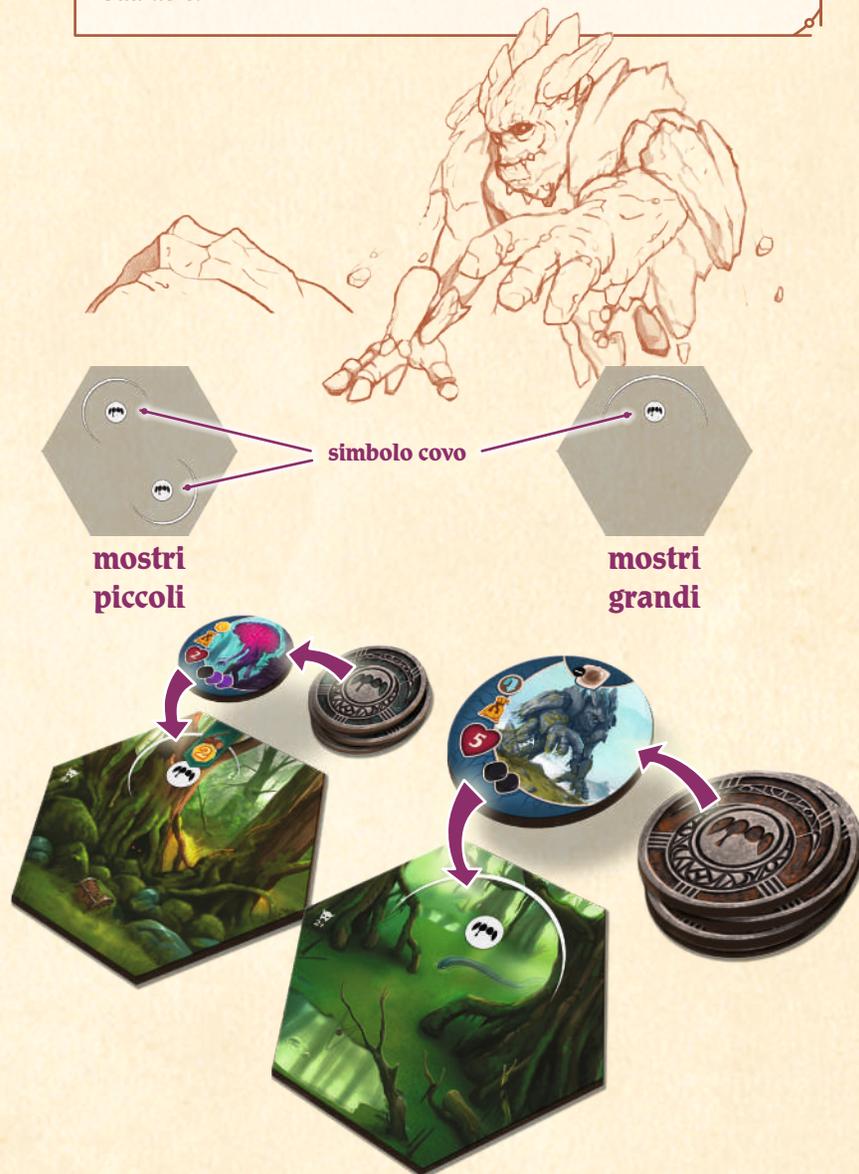
Ricordo quella volta in cui sono a malapena sopravvissuta a un incontro con un vampiro e sono finita nella tana di un drago! Tutto quel tesoro era molto allettante, eppure ho deciso di sgattaiolare via, curarmi e solo allora tornare dal drago... che non era più lì! Qualcun altro lo aveva spaventato e si era preso tutto il tesoro! Almeno però ero sana e salva.

Complicato?

Solo alla prima occhiata! Gilead mi ha chiesto di spiegarvelo meglio e di sicuro non vorrete disobbedirle! Durante la vostra avventura, dovete come prima cosa viaggiare su queste terre e scoprire i loro segreti, combattere i mostri e trovare tesori sempre più potenti. Non dimenticatevi di pianificare! Forse dovrete piazzare qualche trappola, costruire qualche muro?

Decisioni, decisioni... Per fortuna sono compito vostro perché io non sono per nulla adatta a risolvere questo genere di cose.

Poi, quando un frammento della Luna Oscura colpisce Avel (quando l'indicatore Astrolabio raggiunge l'ultima casella sul Tracciato Lunare) e il cratere è formato, la Bestia appare e inizia la sua marcia verso il castello, con tutti i mostri al suo seguito. Dovete neutralizzare i mostri prima che anche solo uno di essi entri nel castello e distrugga il Gioiello Guaritore!



Esempio

Elia il Luminoso utilizza l'azione di movimento per muoversi su una tessera adiacente. Muove la sua pedina Personaggio su quella tessera e termina l'azione di movimento. Questa era la sua prima azione. Ha ancora un'azione da effettuare in questo turno.



Elia decide di effettuare di nuovo l'azione di movimento. Sceglie una tessera a faccia in giù, la rivela e colloca la sua pedina Personaggio su quella tessera.



La tessera ha un simbolo covo. Elia pesca 1 segnalino Mostro grande dalla pila e lo colloca sulla tessera. La seconda azione è finita, Elia termina il suo turno.



La leggenda narra che ci sono sentieri lunari misteriosi, pietre per il teletrasporto e scorciatoie segrete che rendono molto più veloce viaggiare ad Avel. Ora che la magia delle lune li ha attivati di nuovo, non esitate a usare questi sentieri!



Scorciatoie

Se c'è un simbolo scorciatoia su una tessera, potete utilizzare la vostra azione di movimento per muovere la vostra pedina Personaggio su un'altra tessera con lo stesso simbolo come se le 2 tessere fossero adiacenti.

simbolo scorciatoia





Combattimento

Un combattimento consiste in un massimo di 3 scontri. Durante ogni scontro, i guerrieri tirano i loro dadi e confrontano i risultati. Prima che decidiate di combattere, controllate il segnalino Mostro e valutate le vostre possibilità di successo.

Prepararsi per il combattimento

Se decidete di combattere, prendete i dadi Mostro nella quantità e nel colore determinato dal segnalino Mostro e dateli a un giocatore alla vostra sinistra. Quel giocatore tirerà i dadi per il mostro.

I mostri si dividono in 3 categorie: mostri piccoli, mostri grandi e la Bestia (che entrerà in gioco più tardi).

Preparate i dadi Eroe. A prescindere dall'equipaggiamento che possiede il vostro eroe o la vostra eroina, la sua resistenza e la sua astuzia forniscono 2 dadi verdi. Alcuni segnalini Equipaggiamento vi permettono di tirare dadi extra, alcuni vi permettono di ripetere il tiro dei dadi (vedere pagina seguente). Quando i dadi sono pronti, tirateli.



Mentre esplorate Avel, incontrerete spesso dei mostri. Se entrate in una tessera con un mostro potete (ma non è obbligatorio) combatterlo. Se decidete di combattere, controllate il segnalino Mostro e valutate la sua resistenza e la vostra salute, stimando le vostre possibilità di successo. I tempi sono duri e le creature delle tenebre vagano per le foreste. A volte, potete trovare più di un mostro per tessera. Quando questo accade, decidete quale mostro combattere. Non preoccupatevi, non cercheranno di fare squadra. I mostri di solito si odiano l'un l'altro, dato che cercano la gloria solo per loro stessi.

segnalino Mostro piccolo



segnalino Mostro grande



pedina Bestia



Notare che i dadi Eroe e i dadi Mostro hanno colori diversi. Differiscono inoltre nella quantità e nei simboli che presentano.

Dadi Eroe



Verde: Dado base. Prendete 2 di questi dadi prima di ogni combattimento.



Blu: Dado di difesa, il simbolo  è il più comune su questo dado.



Giallo: Dado magia, solo questo dado ha il simbolo .



Arancione: Dado di attacco, il simbolo  è il più comune su questo dado.

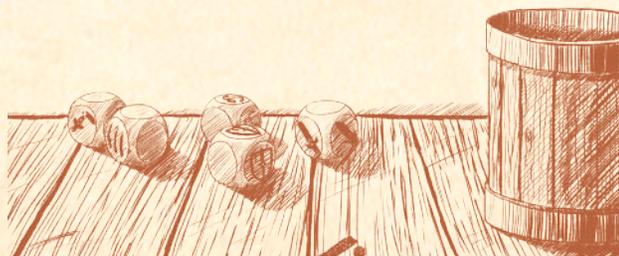
Dadi Mostro



Viola: Dado Mostro meno potente.



Nero: Dado Mostro più potente.



Quindi prendete 2 dadi verdi, eventuali dadi extra in base all'equipaggiamento del vostro eroe e un bonus potenziale di un elisir (decidete prima di un combattimento se vale la pena bere un elisir!). Controllate che le capacità speciali del mostro non vi facciano rimuovere alcun dado dal vostro set e poi tirate!

Sperate anche che la Signora d'Argento vi sia affezionata! Allo stesso tempo, un giocatore alla vostra sinistra tira i dadi Mostro.

Effetti a utilizzo singolo dell'equipaggiamento

Durante un combattimento potete utilizzare gli effetti dei segnalini Equipaggiamento che il vostro personaggio ha equipaggiato. Gli effetti di elmi, scudi e armi descritti qua sotto possono essere utilizzati solo una volta durante un combattimento ma potete utilizzare più equipaggiamenti durante un singolo scontro. Quando li utilizzate, collocate 1 indicatore Equipaggiamento Usato sul segnalino Equipaggiamento che avete usato. Lo rimuoverete alla fine del combattimento.



Indicatore Equipaggiamento Usato



Durante un combattimento puoi ripetere il tiro di 1 dado del colore corrispondente.



Durante un combattimento con un mostro del colore specificato, puoi ripetere il tiro di un massimo di 2 dadi dei colori indicati.



Durante un combattimento con un mostro del colore specificato, puoi aggiungere 1  al tuo risultato dei dadi.



Durante un combattimento con un mostro del colore specificato, puoi aggiungere 1  al tuo risultato dei dadi.

Effetti permanenti dell'equipaggiamento

Gli effetti di elmo, scudi e armi descritti qua sotto sono attivi nel corso dell'intero combattimento. Quindi, ricevete 1 dado extra del colore corrispondente al segnalino Equipaggiamento del vostro eroe. Questi effetti si accumulano, tuttavia non potete mai tirare più dadi di quelli disponibili nel gioco.



Elisir

Gli elisir sono degli oggetti a utilizzo singolo. Quando bevete un elisir, rimettete il suo segnalino nel sacchetto. Bere un elisir non è un'azione. Potete utilizzare un elisir prima di un combattimento per aggiungere 1 dado del colore corrispondente a ogni scontro del combattimento.



Questa è una pozione curativa! Assicuratevi di scegliere attentamente il momento nel quale utilizzare il suo potere. Bevetela prima o dopo avere effettuato un'azione (non durante un combattimento) per curarvi completamente.



Attributi dei mostri grandi

Ogni mostro grande è in grado di bloccare l'equipaggiamento di un eroe o di far diminuire la sua riserva di dadi durante un combattimento in base al simbolo mostrato sul segnalino Mostro.



Tira 1 dado verde in meno.



Tira 1 dado arancione, 1 dado blu e 1 dado giallo in meno (per esempio, se ottieni 2 dadi arancioni puoi tirarne solo 1).



Non puoi utilizzare gli effetti dell'arma (sia quelli permanenti che quelli a utilizzo singolo).



Non puoi utilizzare gli effetti dello scudo (sia quelli permanenti che quelli a utilizzo singolo).



Non puoi utilizzare gli effetti dell'elmo (sia quelli permanenti che quelli a utilizzo singolo).



Non puoi utilizzare elisir.

Confrontare i risultati dei dadi

Dopo avere tirato i dadi, confrontate i risultati. I simboli sui dadi Eroe e sui dadi Mostro si influenzano e possono annullarsi l'un l'altro.

Simboli dadi Eroe:



Attacco: Il mostro riceve 1 ferita.



Difesa: Ignora 1 effetto  dei dadi Mostro in questo scontro.



Incantesimo: Scegli se vuoi che questo simbolo sia 1  o 1 .



Nessun effetto.

Simboli dadi Mostro:



Attacco: L'eroe riceve 1 ferita.



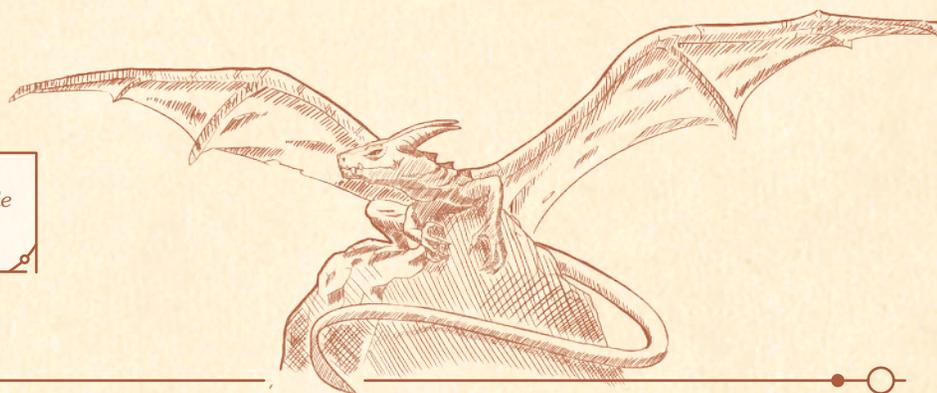
Difesa: Ignora 1 effetto  dei dadi Eroe in questo scontro.



Nessun effetto.



Controllate gli esempi a pagina 13 per capire meglio le regole in dettaglio di un combattimento.



Ricevere ferite

Per ogni attacco che non è stato ignorato, il mostro e il personaggio ricevono dei danni. Segnate le ferite del mostro collocando gli indicatori Danno sul suo segnalino. Segnate le ferite del vostro eroe o eroina rimuovendo una certa quantità di indicatori Resistenza dalla sua plancia Personaggio.

Se né l'eroe né il mostro sono stati sconfitti durante uno scontro, decidete se volete ritirarvi dal combattimento oppure se volete scontrarvi di nuovo (a meno che non abbiate già terminato tutti e 3 gli scontri).

Se, dopo avere risolto il tiro dei dadi, la quantità di indicatori Danno è pari o superiore alla resistenza del mostro, il mostro è sconfitto. Ricevete una ricompensa come mostrato sul segnalino Mostro (vedere "Ricompense" qui accanto) e collocate il segnalino Mostro nella pila dei mostri sconfitti (accanto alla pila dei mostri).

Se il combattimento è terminato e il mostro non è stato sconfitto, gli indicatori Danno assegnati non vengono rimossi dal segnalino Mostro. Questo renderà più facile sconfiggerlo nel prossimo combattimento!

Se, dopo aver risolto uno scontro, un eroe viene costretto a rimuovere il suo ultimo indicatore Resistenza dalla propria plancia Personaggio, quell'eroe viene stordito (vedere pagina 14, "Venire storditi").

Ricompense



Monete: Ricevi la quantità di monete mostrata sul segnalino Mostro.



Equipaggiamento: Pesca 1 segnalino Equipaggiamento dal sacchetto.



Miglioria equipaggiamento: Scegli 1 delle tue armi, dei tuoi scudi o dei tuoi elmi e giralo sul lato migliorato.

Dopo aver pescato un equipaggiamento o aver ricevuto monete, dovete farli entrare nel vostro zaino o sull'immagine del vostro personaggio. Se non riuscite a fare entrare un equipaggiamento o delle monete, potete scambiarli con un oggetto già posseduto, altrimenti vengono persi (rimettete l'equipaggiamento in eccesso di nuovo nel sacchetto e le monete nella riserva). Solo dopo aver collocato il vostro equipaggiamento potete continuare a giocare la partita.

Esempio

Simon Barbabianca cerca di combattere un mostro che si trova sulla sua stessa tessera. Ha appena iniziato la sua avventura, quindi ha solo 2 dadi verdi. Il mostro tira 1 dado viola e 1 dado nero.

Primo scontro. Simon sferra un colpo, ma il mostro era preparato a questo. L'attacco dell'eroe  viene bloccato dal mostro grazie al simbolo . Le facce vuote dei dadi non hanno alcun effetto. Simon decide di continuare a combattere.



Secondo scontro. La situazione sul campo di battaglia è leggermente diversa ora. Simon mette a segno un colpo  che ferisce il mostro, quindi colloca 1 indicatore Danno sul segnalino Mostro. Il mostro tenta 2 attacchi  , Simon blocca 1 degli attacchi con il suo scudo , tuttavia il secondo attacco ha successo. Simon rimuove 1 dei suoi indicatori Resistenza dalla sua plancia Personaggio.



Terzo scontro. Il mostro è disperato, vuole terminare questo combattimento e tira 2 potenti attacchi  . Questa volta Simon non è in grado di bloccare nessuno di essi. Riceve 2 ferite. Tuttavia, Simon ha ottenuto un simbolo  che gli permette di ferire il mostro. La resistenza del mostro è 2, e questo è il secondo indicatore Danno che il mostro riceve. Il mostro è sconfitto! Simon riceve una ricompensa di 4 monete. Riuscirà a farle entrare nel suo zaino?



Esempio

Agata la Coraggiosa decide di combattere un mostro grande. Il mostro ha un attributo che impedisce ad Agata di usare l'effetto del suo scudo. Per fortuna, Agata ha un elmo magico che le permette di tirare 1 dado giallo extra a ogni scontro.

Primo scontro. Con il suo primo tiro, Agata ottiene 2 attacchi  , di cui 1 viene bloccato con il simbolo  dal mostro. In aggiunta, ottiene un simbolo  sul dado giallo: Agata sceglie se vuole che il simbolo sia  o . Questa volta, Agata sceglie il simbolo . Il mostro riceve 2 ferite. Agata decide di continuare il combattimento.



Secondo scontro. Dopo il suo tiro, Agata deve scegliere di nuovo che simbolo assegnare al dado giallo con il simbolo . Agata vuole effettuare ancora una volta un attacco  che il mostro non è in grado di bloccare; colloca quindi 1 altro indicatore Danno sul segnalino Mostro. Contemporaneamente, il mostro lancia 2 attacchi  , e 1 di questi viene bloccato dal simbolo . Agata riceve 1 danno. Temendo per la sua vita, la coraggiosa eroina decide di abbandonare il combattimento. Il terzo scontro non ha luogo e i 3 indicatori Danno rimangono sul segnalino Mostro.



Venire storditi

Se, dopo aver risolto un attacco, togliete l'ultimo indicatore Resistenza dalla vostra plancia Personaggio, il vostro personaggio viene stordito.

Muovete la vostra pedina Personaggio sulla tessera castello.

Poi, recuperate tutta la vostra salute grazie alla magia del Gioiello Guaritore: ricollocate tutti i vostri indicatori Resistenza sulla vostra plancia Personaggio.

Perdete tutte le vostre monete e 1 segnalino Equipaggiamento a scelta (dal vostro zaino o da quelli equipaggiati). Le monete vengono rimesse nella riserva e il segnalino Equipaggiamento nel sacchetto.

Se il mostro viene sconfitto nello stesso scontro nel quale perdetevi il vostro ultimo indicatore Resistenza, prima ricevete la vostra ricompensa e poi venite storditi.

Il vostro turno termina immediatamente (anche se questa è la vostra prima azione).



Azione tessera

Se la vostra pedina Personaggio si trova su una delle tessere mostrate sotto, potete effettuare un'azione tessera.



Ai mostri non piace la civiltà. La luce e il potere del Gioiello Guaritore proteggono quelle aree di Avel dalle creature della Luna Oscura. Le tessere senza covi mostro sono abitate da mercanti e artigiani. Per aiutarvi a identificarle, ogni tessera con un'azione tessera è stata contrassegnata da un nastro verde e un simbolo unico. Un eroe curioso dovrebbe visitare ognuno di questi luoghi.



Cerchi di pietra

Nei cerchi di pietra, Theodore il Druido forgia Sigilli Lunari che vi permettono di bloccare i covi mostro. Nessun mostro può essere generato su un covo con un Sigillo Lunare quando l'indicatore sul Tracciato Lunare evoca dei mostri. Per poter sigillare un covo, pagate 3 monete e scegliete un covo di un mostro piccolo o di un mostro grande. Solo un covo vuoto può essere sigillato. Collocate il Sigillo Lunare su quel covo. Ricordate che avete solo 3 Sigilli Lunari disponibili durante la partita.

Importante! Prima del round nel quale appare la Bestia, Theodore lascia i cerchi di pietra e non sarà più in grado di forgiare nuovi Sigilli Lunari (vedere pagina 16, "Fine del round").



Mercato

Le magiche bancarelle possono vendervi equipaggiamento per il modico prezzo di 3 monete: pescate 1 nuovo segnalino Equipaggiamento dal sacchetto e rimettete 3 monete nella riserva. Le bancarelle compreranno anche il vostro vecchio equipaggiamento per 2 monete al pezzo: rimettete l'equipaggiamento scelto nel sacchetto e prendete 2 monete dalla riserva. Potete effettuare fino a 2 transazioni in 1 azione.

Promemoria! Ogni segnalino Equipaggiamento che ricevete durante la partita viene collocato sulla vostra plancia Personaggio con il lato base a faccia in su (quello con lo sfondo rosso).

Cava

I nani scalpellini di mastro Hrugindir sono qui per aiutare. Pagate 3 monete per costruire 1 porzione di mura di fronte al castello: collocate 1 pedina Mura su un qualsiasi spazio sulla tessera castello. Ricordate che avete solo 3 pedine Mura disponibili durante la partita.

Importante! Dopo il round nel quale appare la Bestia, i nani scalpellini si ritirano al sicuro nel castello e non sarete più in grado di costruire nuove porzioni di mura (vedere pagina 16, "Fine del round").





Campo elfico

Gli elfi erranti delle foreste sono i migliori cacciatori di Avel. Pagate rispettivamente 3/5/7 monete per ricevere 1 segnalino Trappola per la Bestia, poi scegliete 1 tessera a faccia in su dove desiderate costruirla. Potete costruire solo 1 trappola di ogni tipo. Può esserci solo 1 trappola per tessera.

Importante! *Nello stesso round nel quale appare la Bestia, gli elfi abbandonano il campo e non sarete più in grado di collocare nuovi segnalini Trappola (vedere pagina 16, "Fine del round").*



Il lago dei desideri

Lanciate una moneta nel lago e gli spiriti dell'acqua potrebbero portarvi qualcosa di interessante! Rimettete 1 moneta nella riserva, poi tirate 2 dadi verdi e controllate il vostro risultato:

- 🗡️🗡️ : Prendete 4 monete dalla riserva
- 🗡️🛡️ : Pescate 1 segnalino Equipaggiamento
- 🛡️🛡️ : Girate 1 dei vostri segnalini Equipaggiamento sul lato migliorato

Se non ottenete nessuno dei risultati soprastanti dal vostro tiro dei dadi, potete ripetere il tiro dei dadi 1 volta. Dovete ripetere il tiro di entrambi i dadi.



Quando collocate un segnalino Trappola, considerate quale sentiero percorrerà la Bestia! Segue sempre il percorso più breve possibile.



Noi spiriti della foresta, dei campi e dell'acqua amiamo le monete lunari! Sono così splendidi... Ma a essere sinceri, amiamo in generale i regali. Riceverli e donarli!



Terre selvagge e villaggio abbandonato

Un vero eroe non si spaventa mai di fronte al lavoro! Aiuterà con gioia gli abitanti locali. E loro apprezzeranno molto e ricompenseranno il vostro aiuto.

Questa tessera azione vi permette di prendere 2 monete dalla riserva. Vi è permesso effettuare questa azione solo se non ci sono mostri su questa tessera.



Bottega dell'alchimista

Mastro Vial e la sua squadra di co-alchimisti sanno come risvegliare la magia lunare negli oggetti. Potete pagare 3 monete per girare 1 dei vostri segnalini Equipaggiamento sul lato migliorato.



Castello

Il Gioiello Guaritore è nascosto nel cuore del castello. La magia del Gioiello impedisce alle tenebre di consumare Avel. Se i mostri distruggono il Gioiello, tutto il regno andrà incontro a un triste fato. Non ci sono azioni tessera su questa tessera, tuttavia questa tessera è cruciale ai fini della partita nei modi seguenti:

- *Quando un giocatore perde tutti i suoi indicatori Resistenza, viene stordito e deve tornare sulla tessera castello. Qui recupera tutti i suoi indicatori Resistenza.*
- *Le pedine Mura vengono costruite su questa tessera (vedere pagina 14, "Cava"). Finché c'è almeno 1 pedina Mura, i mostri non possono entrare nel castello (vedere pagina 19, "Mura").*
- *Se almeno 1 mostro entra nella tessera castello, i giocatori perdono la partita.*



Riposo

Dopo un duro combattimento e incredibili avventure, gli eroi dovrebbero riposarsi e rifocillarsi. Quindi allestiscono un accampamento dove mangiare, bere e fasciarsi le ferite.

Quando riposate, rimettete fino a 2 indicatori Resistenza sulla vostra plancia Personaggio (non potete mai averne più di 5).

Attenzione! *Gli eroi assetati di gloria dimenticano spesso di essere stati feriti e magari entrano in combattimento senza essere in piena salute. Questo è un modo molto facile per venire storditi.*



Scambi con gli altri giocatori

Se 2 pedine Personaggio si trovano sulla stessa tessera e non ci sono segnalini Mostro su quella tessera, i giocatori possono liberamente cedere o scambiare il proprio equipaggiamento e le proprie monete. Quando lo scambio è compiuto, tutto l'equipaggiamento deve entrare nell'immagine del personaggio o nello zaino.

Lo scambio può avere luogo prima o dopo avere effettuato un'azione. Lo scambio non è considerato un'azione. Se un eroe ottiene equipaggiamento, deve prima collocarlo e farlo entrare nell'immagine del personaggio e/o nello zaino; solo allora potrà fare uno scambio.



Promemoria!

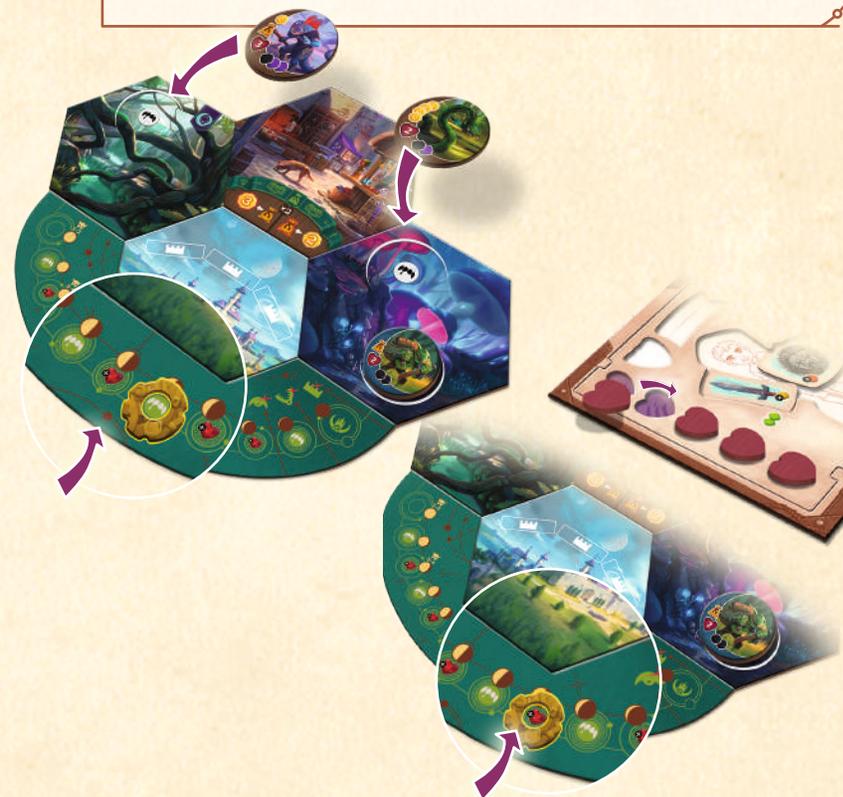
Dovete lavorare insieme. Una spada affilata che resta rinchiusa nel vostro zaino non serve a nulla: è meglio cedere quella spada a un altro eroe che possa brandirla e usarla!

Fine del round

Quando tutti i giocatori hanno effettuato il loro turno, il round termina. Dopodiché il giocatore con lo stemma di Avel muove l'indicatore Astrolabio sulla casella successiva sul Tracciato Lunare. Poi controlla il simbolo presente su quella casella.

- Se il simbolo è un simbolo covo (🐾), un mostro appare su ogni tessera a faccia in su con un simbolo covo che non abbia alcun mostro o Sigillo Lunare su di essa. Prendete un segnalino dalla rispettiva pila e collocatelo a faccia in su sul simbolo covo. Iniziate il round successivo.
- Se il simbolo è un simbolo ♥ ogni eroe si cura di 1 indicatore Resistenza, se prima ne aveva perso qualcuno. Iniziate il round successivo.
- Se il simbolo è il simbolo 🌑, la Luna Oscura sorge e la Bestia appare dal cratere (vedere pagina 17, "Ascesa della Luna Oscura").

Nota! *Le ultime caselle del Tracciato Lunare mostrano i simboli del Sigillo Lunare 🌑, dei segnalini Trappola 🕸 e delle pedine Mura 🏰. Se l'indicatore Astrolabio oltrepassa uno qualsiasi di questi simboli, non vi è più permesso utilizzare quell'elemento di gioco. Di conseguenza, prima perdetevi la capacità di sigillare i covi, poi di piazzare le trappole e, nel round successivo all'apparizione della Bestia, non potrete più costruire mura. Rimettete nella scatola gli elementi inutilizzati corrispondenti al simbolo indicato.*



Ascesa della Luna Oscura

Quando l'indicatore Astrolabio raggiunge l'ultima casella del Tracciato Lunare, un frammento della Luna Oscura colpisce Avel, un terribile mostro appare dal cratere (la Bestia) e inizia la sua marcia verso il castello. Tutti i mostri piccoli e grandi, incoraggiati dalla Bestia, attaccano le mura del castello.

Quando l'indicatore Astrolabio raggiunge l'ultima casella sul Tracciato Lunare, eseguite le seguenti azioni:

- Rivelate tutte le tessere a faccia in giù. Se una qualsiasi tessera ha un simbolo covo, collocate il mostro, o i mostri, corrispondenti su quella tessera.
- Rivelate il segnalino Cratere. Prendete i segnalini Mostro del tipo e della quantità mostrati sul segnalino sotto al numero di giocatori. Poi tirate 1 dado nero per ogni mostro e collocate quel mostro su una tessera con il simbolo corrispondente al risultato del dado. Notare che quei mostri appaiono sulle tessere senza simboli covo: la magia del Gioiello Guaritore si fa più debole!
- Collocate la miniatura della Bestia sulla tessera con il segnalino Cratere.
- Dopo avere collocato tutti i mostri, rimuovete il segnalino Cratere dalla partita.



Svolgimento del gioco dopo l'apparizione della Bestia



Ha inizio una dura lotta per la vita o la morte: non solo per gli eroi, ma per tutte le creature che hanno trovato rifugio nel castello. Se anche un solo mostro dovesse sfondare le mura, tutto sarà perduto!

La partita continua come prima: ogni giocatore effettua le sue 2 azioni nel proprio turno. Tuttavia, alla fine del round, il giocatore con lo stemma di Avel muove tutti i mostri di 1 tessera più vicino al castello, invece di muovere l'indicatore Astrolabio sul Tracciato Lunare.

I mostri piccoli si muovono per primi, poi i mostri grandi e infine la Bestia.

Tutti i mostri seguono sempre il percorso più breve per il castello. Se è disponibile più di un percorso, i giocatori decidono il movimento dei mostri.



**segnalino
modalità facile**



**segnalino
modalità media**



**segnalino
modalità difficile**



numero di giocatori

tipo di mostro

simboli tessera

risultato dei dadi

Esempio

Il mostro grande ha 2 opzioni di movimento: può muoversi sulla tessera numero 1 o sulla tessera numero 2. I giocatori decidono di muovere il mostro sulla tessera numero 2. Poi, anche la Bestia si muove sulla tessera numero 2.





Combattere la Bestia

Impostate il contatore Resistenza della Bestia sul valore determinato dal numero di giocatori.

Combattere la Bestia segue esattamente le stesse regole di combattimento contro gli altri mostri (ci sono comunque 3 scontri per ogni azione di combattimento). Quando combattete la Bestia, potete utilizzare l'equipaggiamento con effetti validi contro i mostri di qualsiasi colore, dato che la Bestia appartiene a tutti e tre i gruppi (è di tre colori). La Bestia tira sempre tutti i dadi Mostro (2 dadi neri e 3 dadi viola).

Il danno inflitto alla Bestia viene segnato sul contatore Resistenza: ogni volta che hanno luogo degli attacchi non bloccati, il valore del contatore viene diminuito.

La Bestia è sconfitta quando i suoi punti resistenza arrivano a 0.

Promemoria! Se c'è più di 1 mostro su una tessera, decidete quale mostro combattere.

Niente paura! Il contatore Resistenza della Bestia include numeri da 0 a 99, tuttavia nella partita la Bestia può avere un massimo di 20 punti resistenza. Gli altri valori sono stati aggiunti così che possiate utilizzare il contatore in altre partite oppure per le vostre creazioni.



La Bestia è un'estensione della volontà di Kurodar, il dio della Luna Oscura. È una creatura nata dalle tenebre, con una pelle di ferro e sangue di fuoco magico. Solo i migliori eroi ed eroine saranno in grado di sconfiggere la Bestia.



Trappole

Le trappole bersagliano solo la Bestia. Quando la Bestia entra in una tessera con un segnalino Trappola, tirate la quantità e il colore di dadi indicati sul segnalino Trappola sulla tessera. La Bestia riceve un numero di danni pari al numero di simboli  ottenuti ed eventuali danni aggiuntivi se ci sono simboli  sul segnalino.

prezzo della
trappola



dadi necessari

danno aggiuntivo



Esempio

La Bestia entra in una tessera con un segnalino Trappola. Uno dei giocatori prende e tira i dadi come mostrato sul segnalino Trappola. Poi somma i simboli  ottenuti e i danni aggiuntivi mostrati sul segnalino Trappola. La Bestia perde 4 punti resistenza, di conseguenza il numero di punti resistenza sul suo contatore Resistenza viene diminuito di 4.





Mura



Un mostro attacca il castello, ma prima deve riuscire a distruggere le mura. Dopo un tentativo di sfondamento, un pezzo delle mura viene incrinato. Il mostro si ritira... per adesso.

Se un mostro sta per muoversi sulla casella castello su cui si trovano delle pedine Mura, quel mostro distrugge invece 1 pedina Mura. Se la Bestia sta per muoversi sulla casella castello su cui si trovano delle pedine Mura, distrugge invece tutte le pedine Mura. Rimuovete tutte le pedine Mura distrutte e rimettetetele nella scatola.

Il mostro o la Bestia che distrugge pedine Mura non si muove sulla tessera castello in questo round. Tuttavia, tenterà di nuovo di entrare nel castello nel round successivo.



Vittoria e sconfitta

Vittoria

Gli eroi vincono la partita se sconfiggono tutti i mostri (inclusa la Bestia) senza che nessuno dei mostri entri nella tessera castello.



Il Gioiello Guaritore è salvo!

Avete sconfitto tutti i mostri, siete persino riusciti a distruggere la terrificante Bestia! Lunga vita agli eroi e alle eroine di Avel! Lunga vita ai nostri salvatori!

Esempio

Ci sono 2 mostri su due tessere adiacenti alla tessera castello. Il primo mostro che si muove distrugge 1 delle pedine Mura ma non entra nel castello, rimane sulla sua tessera. La situazione si ripete con il secondo mostro. Tuttavia, se ci fosse un terzo mostro davanti al castello, entrerebbe nel castello e i giocatori perderebbero la partita.



Sconfitta

Gli eroi perdono la partita se anche 1 solo dei mostri (o la Bestia) entra nella tessera castello.



Oh, Sua Oscurità Maestro Kurodar, vieni! Il gioiello maledetto è stato infranto dai tuoi fedeli servitori. Avel ti appartiene! Ora e per sempre!



Cari Eroi!

Se le vostre partite finiscono troppo spesso con una vittoria, potete aumentare la resistenza della Bestia e quindi adeguare la difficoltà di gioco alle vostre aspettative e alle abilità della vostra squadra.

Tuttavia, se le vostre partite finiscono troppo spesso con una sconfitta, potete diminuire la resistenza della Bestia in modo che la partita sia comunque avvincente ma con una maggiore possibilità di vittoria. Guardate la scheda di consultazione oppure scaricate l'applicazione, dove troverete altre preparazioni del tabellone con diversi livelli di difficoltà.

Variante in solitario

La variante di gioco in solitario segue le stesse regole di una partita standard. Tuttavia, durante il vostro turno avete 4 azioni (durante la preparazione prendete i 4 segnalini Azione e collocateli accanto alla plancia Personaggio). Dopo avere finito un'azione, girate 1 segnalino Azione sul lato inattivo: questo vi aiuterà a tenere traccia delle vostre azioni. Alla fine del round, girate di nuovo tutti i vostri segnalini Azione sul lato attivo.

In questa variante, la Bestia ha 14 punti resistenza (gli stessi di una partita a 2 giocatori).



lato attivo



lato inattivo



Un messaggio dall'autore:

Il primo prototipo di Avel è stato accolto con grande entusiasmo da Rebel Studio. Sono felice di aver avuto il loro supporto durante l'intero processo della creazione del gioco.

Voglio ringraziare in modo particolare Andrzej Olejarczyk per le centinaia di ore spese sul gioco. Avere un playtester come te è davvero prezioso.

Voglio inoltre ringraziare Bartek Kordowski e Janek Sielicki per avere creato il mondo di Avel. Non ci sarebbero Lune Oscure, astrolabi o Gioielli Guaritori senza di voi. Siete stati voi a creare la vera magia.

P. Wojtkowiak



Sviluppo

Autore del gioco:

Przemek Wojtkowiak

Illustrazioni:

Bartłomiej Kordowski

Progetto grafico:

Bartłomiej Kordowski

Sviluppo del gioco:

Andrzej Olejarczyk

Regolamento:

Janek Sielicki

Coordinazione del progetto:

Sławek Gacal

Revisione:

Rebel team e Tabletop Polish

Composizione:

Artur Mikucki

Edizione italiana:

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Alice Amadei, Diana Buraschi e Vittoria Vincenzi

Adattamento Grafico: Ilaria Borza

Supervisione: Massimo Bianchini

Distribuito in Italia da:

Asmodee Italia Srl

Viale della Resistenza, 58

42018 San Martino in Rio (RE) • Italia

www.asmodee.it

rebel

STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polonia
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl