**Regole di business**

**Elenco di regole:**

(Si veda anche il documento separato delle Regole specifiche per l’applicazione nelle Specifiche Supplementari.)

Durante il turno del giocatore si possono eseguire le seguenti azioni:

**Sussurrare** : scambia una carta dalla tua mano o dalla mano di un altro giocatore con un altro giocatore.

**Riposare** : se non hai almeno una carta nella tua mano, pesca tante carte dal mazzo quante sono le carte mancanti dalla tua mano.

**Camminare** : Nella fase di camminata un giocatore gioca una carta nella sua mano (generalmente si hanno massimo tre carte, a meno che non si abbia qualche carta personaggio che ti permette di averne di più), si attivano gli effetti della carta e la si mette nella pila degli scarti. Molte carte ti permettono di manipolare i Senzavolto (miniature magnetiche) e Billygoat, così da alterare la posizione in cui punta l’ago della bussola. Il Gruppo generalmente muove seguendo la direzione indicata dall’ago rosso.

Se si gioca una carta gialla, verde o blu, si muove e si ruota il Senzavolto corrispondente (spiegato sotto nella sezione “Muovere i senzavolto”) e poi Gruppo si muoverà nella direzione ora indicata dall’ago rosso secondo le indicazioni presenti sulla carta giocata. La carta indica, nell’angolo in basso a destra, esattamente di quanti spazi si deve muovere il Gruppo.

Se si gioca una carta rossa, si deve muovere Billygoat in uno spazio adiacente, dopodichè lo si può ruotare liberamente. Quando si è soddisfatti del suo orientamento, il Gruppo si muoverà nella direzione mostrata dall’ago rosso della bussola. La carta mostra di quanti spazi si muoverà il Gruppo. Billygoat non può essere mosso sopra un Ostacolo.

Se si gioca una carta viola, si muova il Gruppo in un qualsiasi spazio adiacente, ignorando la direzione puntata dalla bussola. Si deve muovere esattamente del numero di spazi mostrati sulla carta e si può scegliere una qualsiasi direzione dopo ogni passo.

Se il gruppo si dovrà muovere più di un passo, la regola che seguirà sarà aggiornare l’ago della bussola prima di fare ogni passo.

Quando il Gruppo si deve muovere oltre il bordo del Duskworld, esso spunterà nello spazio in direzione totalmente opposta a quello che si sta lasciando, dall’altro lato del Duskworld. Se questo spazio è occupato da qualcosa, segui le normali regole, ovvero si sbatte con un Ostacolo. Billygoat non può usare questa regola quando si muove.

Non si può mai muovere un Senzavolto per fare tentativi e prove PRIMA di aver giocato una carta.

Alcune volte l’ago rosso punta esattamente nel mezzo tra due spazi adiacenti. In questo caso, i giocatori devono scegliere in quale dei due spazi il Gruppo si deve muovere.

Quando si ruota e/o muove un Senzavolto o Billygoat, lo si può fare finchè non si è completamente soddisfatti del suo orientamento e posizionamento. Si possono fare tutte le prove e i tentativi che si vuole; tuttavia, dopo aver mosso e/o ruotato le miniature, si deve muovere il Gruppo e non si può più alterare la posizione e l’orientamento delle miniature. Quando si muove la bussola nella direzione desiderata non si può fare prove o tentativi. Ogni passo conta come uno dei movimenti consentiti.

**Attivare la carta personaggio** : durante il turno giocatore, si può decidere di attivare il potere della propria carta personaggio. Nella seguente tabella sono indicati i poteri di ciascun personaggio:

| Lily | Una volta per turno, può svolgere l’azione Sussurrare gratuitamente prima o dopo aver eseguito la sua azione regolare. |
| --- | --- |
| Matt | Nel suo turno, se decide di eseguire l’azione Camminare, può giocare due carte invece che una. Verrà risolto interamente l’effetto della prima carta prima di poter giocare la seconda. |
| Luke | Quando esegue l’azione Riposare, può muovere il Gruppo in un qualsiasi spazio Adiacente. |
| Tommy | Se il Gruppo recupera un RIcordo, può immediatamente pescare una carta Evento dal mazzo e/o scambiare una carta dalla sua mano con una di quelle in fondo ad una colonna del display Minacce. |
| Julie | Durante la sua fase Minacce, può scartare la carta Evento appena rivelata e pescare una nuova. Non può scartare la seconda carta che rivela e questa verrà aggiunta obbligatoriamente al display Minacce. |
| Dylan | Il limite di carte in mano del possessore di questo personaggio è 4 invece che 3 carte.  Quando si svolge l’azione **Riposare**, riprende nella sua mano fino ad avere 4 carte. |
| Karyn | All’inizio del proprio turno, si può scrutare la prima carta Evento dal mazzo. Si può rivelare questa informazione agli altri giocatori. Se si svolge l’azione di **Riposare** o **Sussurrare** durante questo turno, non si attiva l’effetto della carta Evento aggiunta al display Minacce durante la fase Minaccia. |
| P.J | Se si eseguire l’azione di **Camminare**, prima di muovere il Gruppo, può decidere di aggiungere 1 o sottrarre 1 dal numero mostrato nell’angolo in basso a destra della carta Evento appena giocata. Il Gruppo si muove rispettando il nuovo valore scelto. |
| Emily | Nel proprio turno, prima o dopo aver svolto la sua azione regolare, si può scegliere di ruotare uno dei Senzavolto, orientandolo come si preferisce, sebbene non si può muovere dalla sua posizione attuale. |
| Casper | Nel proprio turno, prima della propria azione regolare, si può muovere un Ricordo dalla sua posizione ad uno spazio adiacente qualsiasi, purchè libero. Se si gioca con i Servitori Raccoglitori, si deve muovere anche il Servitore. |

**Attivare un ricordo** : Prima o dopo aver effettuato un’azione, puoi decidere di usare uno dei Ricordi che sono stati raccolti finora.Ogni Ricordo ha un effetto speciale. Ogni ricordo può essere usato una sola volta, e anche dopo il suo utilizzo continua a contare per soddisfare la condizione di vittoria.

La seguente tabella spiega gli effetti dei ricordi:

| Il cappello | Muovi la miniatura di Sam come se avessi appena giocato una carta verde. |
| --- | --- |
| Il fiocco | Muovi la miniatura di Judith come se avessi appena giocato una carta gialla. |
| Il libro di scuola | Muovi la miniatura di Alan come se avessi appena giocato una carta blu. |
| Il sacco dei ricordi | Muovi la miniatura di Billygoat come se avessi appena giocato una carta rossa. |
| Il ritrovo | Muovi il Gruppo in qualsiasi direzione di uno spazio come se avessi giocato una carta viola. |
| Il lettore musicale | Scegli un giocatore. Quel giocatore pesca una carta dal display Minacce finchè non riempie la sua mano di carte. |
| Il fuoco da campo | Scarta fino a due carte dal display Minacce. Scartale sempre a partire da quelle in fondo alle colonne. |
| La vecchia corda | Muovi un Ostacolo in un altro spazio(o spazi), rispettando però le regole di setup per il piazzamento degli Ostacoli. |

**Fase minaccia**

Alla fine del turno del giocatore, c’è la fase minaccia. Viene pescata una carta, aggiunta alla tabella delle minacce ed eventualmente si potrebbe attivare un effetto basato sul colore della carta pescata e sul numero di carte di quel colore ora presenti.

La seguente tabella mostra i possibili effetti e le condizioni per l’attivazione di questi.

| Carta | Display minaccia | Effetto |
| --- | --- | --- |
| Viola | Per ogni carta viola presente | Muovi il gruppo di una casella nella direzione indicata dalla bussola. |
| Rossa | Per ogni carta rossa presente | Muovi Billygoat di uno spazio nella direzione del Gruppo e ruotalo così che sia rivolto nella direzione del Gruppo. |
| Gialla | Per ogni **coppia** di carte gialle | Scegli un senzavolto e ruotalo di 180**º.** |
| Blu | Per ogni **coppia** di carte blu | Rivela una carta evento dal mazzo e aggiungila al display Minacce, nella colonna del colore corrispondente. |
| Verde | Per ogni **coppia** di carte verdi | Un giocatore differente deve scartare una carta dalla sua mano. Si comincia dal giocatore attuale e si prosegue in senso orario. Se un giocatore non ha carte nella sua mano, deve invece scartare la carta Evento in cima al mazzo e metterla nella pila degli scarti. |

**Muovere i senzavolto:** Quando un giocatore nel proprio turno gioca una carta gialla, verde o blu si può muovere il Senzavolto corrispondente, rispettivamente Judith, Sam o Alan, di quanti spazi esterni si desideri e ruotarlo liberamente in qualsiasi verso si preferisca, tuttavia non può essere mosso a scavalcare un altro Senzavolto e si deve sempre lasciare uno spazio libero tra due Senzavolto.

**Raccolta dei ricordi:** Quando il gruppo passa o si posiziona in una casella adiacente a un ricordo si toglie il ricordo dal DuskWorld, si posiziona il ricordo nella zona dei ricordi collezionati presente sul tabellone in modalità “non usato” e controlla se tutti i ricordi sono stati collezionati, ed in tal caso il sistema conclude la partita e segnala la vittoria ai giocatori.

**Fine partita:**

Vittoria:

* Appena tutti gli 8 ricordi sono stati raccolti da Duskworld i giocatori vincono la partita.

Sconfitta - Una volta avverata una delle seguenti condizioni si perde la partita:

* Risulta che il gruppo deve posizionarsi su Billygoat o viceversa.
* Il mazzo di carte Evento è vuoto e una carta deve essere pescata.
* Il gruppo si imbatte in un Ostacolo e non ha abbastanza ricordi da usare.

**Posizionamento elementi di gioco**

* Il Sistema posiziona gli ostacoli in maniera randomica nei fulcri sulla Plancia, affiche ogni Ostacolo copri un singolo fulcro. Gli Ostacoli non possono essere adiacenti tra di loro.
* I Senzavolto all’inizio della partita devono essere negli appositi spazi chiamati Faceless Start Location.