

PREPARAZIONE

Assegnare gli obiettivi: Distribuite una carta Obiettivo, coperta, ad ogni giocatore.

Generare l'eroe: Pescate una carta Eroe, e collocatela scoperta al centro dell'area di gioco. Dopodiché disponete alla sua sinistra la carta delle Caratteristiche, e disponete negli appositi spazi i dadi, con il lato dell'1 rivolto verso l'alto. Questi dadi indicano i punteggi delle caratteristiche dell'Eroe. Man mano che questi punteggi variano durante il gioco, girate i dadi in modo che la faccia rivolta verso l'alto indichi il punteggio della caratteristica a cui si riferisce.

Tirare l'iniziativa: Ciascun giocatore tira un dado. Il giocatore che ottiene il risultato più alto inizia il primo turno (ritirate eventuali pareggi). Dopodiché si procede in senso orario.

Pescare le carte: Ciascun giocatore pesca 5 carte. Se un giocatore non ha in mano almeno 2 carte Avventura, può decidere di scartare la sua mano per pescare 5 nuove carte.

SEQUENZA DEL TURNO

Fase di Acquisizione: Il giocatore di turno pesca 2 carte.

Fase Principale: In questa fase il giocatore di turno può giocare carte Interferenza e, solo una volta per turno, ha l'opportunità di giocare una carta Avventura.

Fase di Scarto: In questa fase, che conclude il turno del giocatore, se questi ha 5 o più carte nella sua mano, deve scartare fino ad averne 5.

CARTE AVVENTURA

Le carte Avventura rappresentano eventi o imprese in cui l'Eroe si imbatte e che vanno a formare la sua storia. Si dividono in 7 differenti tipi: *Viaggi, Conquiste, Lotte, Prodigii, Voti, Amori e Amicizie*. Ogni carta riporta l'indicazione del tipo a cui appartiene ed il tipo di Avventura a cui si collega, con la dicitura "E dopo un..." (Ad es. la carta "ESILIO" ha il tipo Viaggio, e riporta la dicitura "E dopo una conquista..."). Questo determina il modo in cui le avventure vengono giocate. Infatti una carta Avventura può essere giocata solo se si collega al tipo dell'ultima carta Avventura in gioco. (Così, "ESILIO" può essere giocato dopo "CAMELOT", che è una Conquista, ma non dopo "ODISSEA" che è un Viaggio).

Le carte avventura si dispongono sull'area di gioco come in figura.



SFIDA E PROVE: Quando una carta Avventura viene giocata, l'Eroe deve affrontare la sfida indicata su di essa. Ogni sfida è caratterizzata da un proprio nome e consiste in una o più Prove da superare, o in qualcosa di diverso, indicato di volta in volta sulla carta stessa. (Ad es. nella carta "ESILIO" la sfida è "Restaurazione: Prova di Fama. Difficoltà: 1dado+N°avventure fallite" mentre nella carta "LEPRECAUNO" la sfida è "Folletto: tira un dado. Scarta dalla mano quel numero di carte interferenza"). Per superare una Prova, è necessario ottenere un risultato superiore alla Difficoltà indicata tirando un dado e sommando le caratteristiche indicate dalla prova (Ad es. la carta "TESORO" richiede una Prova di Coraggio con Difficoltà 7. Ciò vuol dire che per superarla è necessario sommare il valore della caratteristica Coraggio dell'Eroe al risultato del tiro di un dado ed ottenere un valore superiore a 7) oppure tirando un dado e sommando una diversa variabile (Ad es. la carta "FURIA" richiede di superare la sfida "Pericolo di vita: Prova, 1dado+N°carte nella tua mano. Difficoltà: N°carte nella mano del giocatore alla tua destra+5")

E' inoltre possibile che anche la Difficoltà dipenda da una o più caratteristiche dell'Eroe, che sia determinata da una diversa variabile o, ancora, che dipenda dal tiro di un dado. In questo caso, determina la Difficoltà *prima* di tirare il dado per effettuare la Prova.

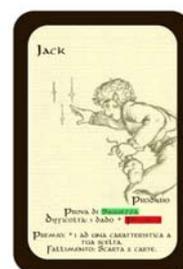
Quando una sfida riporta più di una prova, è necessario che tutte le prove indicate siano superate, altrimenti la sfida si considera persa e l'Avventura Fallita. (Ad es. "ODISSEA" richiede ben 3 Prove, una di Potenza, una di Coraggio e una di Saggezza, tutte con Difficoltà 4, per superare la sfida "Ritorno a casa").

In alcune sfide sono inoltre riportate regole speciali, che influenzano il risultato della prova o che riportano ulteriori requisiti per il superamento della sfida oltre alla Prova indicata. Quando tali regole speciali permettono di modificare la Difficoltà della Prova, tali modifiche sono possibili solo *prima* di tirare il dado per effettuare la Prova.

PREMIO: Se la sfida è superata, allora l'Eroe riceve il Premio: leggi quanto indicato sulla carta avventura. La maggior parte delle volte consiste in un modificatore ad una o più caratteristiche dell'Eroe. In tal caso ruota i dadi relativi nella carta delle Caratteristiche in modo che ne riportino i nuovi valori. Altre volte il Premio consente in qualcosa di diverso, come la possibilità di pescare una o più carte, o si riferisce al Premio o al Fallimento della carta precedente.

Se la sfida è superata, l'Avventura resta in gioco.

FALLIMENTO: Se la sfida non è superata, l'eroe subisce le conseguenze del Fallimento, indicate sulla carte, e che hanno funzionamento analogo a quanto indicato per il Premio. Inoltre l'Avventura è Fallita: sposta la carta leggermente verso l'alto per indicarlo, come in figura.



La prossima avventura da giocare non deve essere collegata all'Avventura Fallita, ma a quella che la precede (Ad es. dopo la carta "ESILIO", che è un Viaggio, viene giocata la carta "GREDEL" che è una Lotta che riporta la dicitura "E dopo un Viaggio...". Se l'Eroe non riesce a superare la sfida indicata, l'Avventura è Fallita. Il giocatore successivo dovrà quindi giocare di nuovo una carta che riporti la dicitura "E dopo un Viaggio..." per ricollegarla all'ESILIO, e non una carta che riporti la dicitura "E dopo una Lotta..." per ricollegarla a "GREDEL". Mettiamo che giochi "IL MORO", una carta Amicizia collegata appunto ad un Viaggio. Se supera la sfida, la carta successiva dovrà essere un'Avventura che si collega ad una Amicizia. Altrimenti, il giocatore successivo dovrà nuovamente utilizzare una carta Avventura che riporti la dicitura "E dopo un Viaggio" per ricollegarsi all'"ESILIO").

Quando una carta Avventura viene scartata, riponila in una pila degli scarti separata rispetto a quella delle carte Interferenza. Questo perché nel proprio turno, un giocatore può riprendere in mano la prima carta Avventura dalla pila degli scarti, scartando dalla propria mano una carta Avventura o 2 carte interferenza.

Comunque, quando il mazzo finisce, rimescola insieme Avventure e Interferenze.

CARTE INTERFERENZA

Le carte Interferenza rappresentano l'intervento delle Fate per influenzare la storia dell'Eroe.

Alcune di esse possono essere giocate solo all'interno del proprio turno, altre quando un Eroe sta affrontando una sfida, anche nel turno di un altro giocatore.

Le carte che si possono giocare solo nel proprio turno (come TAVERNA, BALLETTTO ecc.) possono permettere di pescare carte, cercare una carta Avventura negli scarti o nel mazzo ecc.

Le carte che influenzano una sfida possono essere giocate anche al di fuori del proprio turno. Come regola generale, è sempre il giocatore di turno ad avere la precedenza per giocare una carta Interferenza, dopodiché, procedendo in senso orario, ogni giocatore può giocare una carta Interferenza, poi tocca di nuovo al giocatore di turno fino a che nessuno vuole più giocare carte (Unica eccezione è rappresentata dal TALISMANO, che può essere giocato da qualsiasi giocatore anche interrompendo tale sequenza).

Le carte che modificano la Difficoltà di una Prova devono essere giocate *prima* che venga tirato il dado per determinarne l'esito. Se però anche la Difficoltà della Prova dipende dal tiro di un dado, le carte Interferenza possono essere giocate sia prima che dopo il tiro di questo dado.

Le altre carte che influenzano una sfida in modo diverso, possono essere giocate solo alle condizioni riportate sulle carte stesse.

CARTE OBIETTIVO

Le carte Obiettivo rappresentano il risultato che ciascun giocatore deve raggiungere, ovvero il tipo di Eroe che deve cercare di ottenere. Ogni carta indica 2 Caratteristiche ed il valore che ciascuna di esse deve raggiungere. Inoltre vi è una terza condizione, che riguarda le carte Avventura in gioco.

Un giocatore vince se entrambe le Caratteristiche hanno un valore *pari o superiore* a quello riportato sulla propria carta obiettivo e vi sono in gioco le carte Avventura richieste.

(Ad es. se un giocatore ha la carta Obiettivo GRANDE AMATORE, vince se le Caratteristiche Ricchezza e Coraggio sono ad un valore di 4 o superiore e, allo stesso tempo, vi sono in gioco 2 carte Avventura del tipo Amore; un giocatore che abbia l'obiettivo SUBDOLO CALCOLATORE vince se l'Eroe ha Saggezza e Ricchezza ad un valore pari o superiore a 4 e se vi sono, in gioco, almeno 4 avventure Fallite).

Nota che è possibile che più giocatori raggiungano il proprio Obiettivo contemporaneamente.

Inoltre, vi è un diverso modo di vincere, che verrà spiegato nella sezione "CARTE EROE".

CARTE EROE ED IL PRIMO TURNO

La carta Eroe rappresenta l'Eroe che i giocatori si contendono. Ogni carta Eroe riporta, oltre al Nome dell'Eroe, un tipo di carta Avventura e una Prova da superare.

Il giocatore che inizia il gioco non può giocare carte Avventura, ma deve superare la Prova indicata sulla carta Eroe. Se non vi riesce, sarà il giocatore successivo a tentare la Prova. Finché tale Prova non verrà superata da qualcuno, non è possibile giocare carte Avventura.

Il tipo di carta Avventura riportato sulla carta Eroe ha rilevanza in due modi:

1. Determina la carta Avventura che può essere giocata subito dopo la carta Eroe. Questa deve essere collegabile ad una Avventura del tipo indicato (Ad es. dopo IVANOE è possibile giocare ODISSEA perché si collega ad un Viaggio, il tipo di carta riportato su IVANOE). Tuttavia, non conta come una carta di quel tipo ai fini del soddisfacimento delle condizioni riportate sulle carte Obiettivo.
2. Determina l'Obiettivo generico dell'Eroe. Se vi sono in gioco 6 Avventure Riuscite del tipo indicato sulla carta Eroe, il giocatore che ha giocato la sesta carta superando la sfida in essa riportata vince, indipendentemente dalla propria carta Obiettivo. E' comunque possibile che anche altri giocatori riescano a vincere, se allo stesso tempo si verificano le condizioni riportate sulle loro carte Obiettivo.