



INIZIARE LEGGENDO  
QUESTO REGOLAMENTO

---

# REGOLAMENTO





# CONTENUTO DELLA SCATOLA



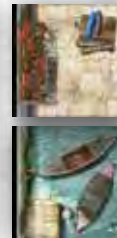
1 regolamento e  
1 libretto della Campagna



2 tessere grandi



6 tessere medie  
(di cui 1 segreta)



39 tessere piccole  
(di cui 5 segrete)



14 dadi neri (■)



4 plance Assassin



1 plancia dei Nemici



1 Bussola



33 buste



8 dadi bianchi (□)



4 dadi rossi (■)

180 carte grandi  
distribuite nelle buste



1 plancia Rifugio dei Mercenari/  
delle Cortigiane



Carte Evento



Carte Torre



Carte rosse



Carte Equipaggiamento



Carte Ricompensa



Carte Forziere



4 segnalini Obiettivo 1



2 segnalini Obiettivo 2



12 segnalini Promemoria/Area proibita



6 segnalini Triangolo bianco



2 segnalini Stato d'allerta



8 segnalini Ingresso dei Nemici



2 segnalini Obiettivo 3



6 segnalini Obiettivo speciale



4 segnalini Forziere



4 segnalini Bomba di prossimità



10 segnalini regola numerata



4 piattaforme Obiettivo



24 carte Rinforzi Nemici



8 basi rosse (■)



4 basi colorate



1 scatola di salvataggio per il Rifugio



5 scatole segrete (1 miniatura)



1 scatola segreta (10 miniatures)



16 cubetti bianchi (□)



51 cubetti rossi (■)



6 fogli di adesivi



Elenco dei contenuti di tutte le buste (attenzione agli spoiler!)  
<https://triton-noir.com/spoiler-list-acbov/>

## ATTENZIONE!

Non aprire le scatole segrete finché non verrà richiesto di farlo.



4 Assassini: Alessandra, Bastiano, Claudio e Darià



**Ezio Auditore**  
in 2 diverse pose: scegliere una  
miniatura ogni volta che si utilizza Ezio  
(lasciare l'altra nella scatola del gioco).



4 Apprendisti



10 Cavalieri



30 Balestrieri  
(2 pose)



10 Agili



10 Bruti



10 Segugi



Leone di Venezia



4 Mercenari



4 Cortigiane



Niccolò di  
Pitigliano



Domatore di orsi  
e orso



3 Delinquenti



4 Ladri



Cannone navale



Lucrezia  
Borgia



Niccolò  
Machiavelli



Leonardo  
da Vinci



2 Medici



Salai



Carro di Leonardo da Vinci



4 Forzieri



12 Scale



3 Giardini pensili



3 Punti di  
viaggio rapido



Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice è un gioco cooperativo per 1-4 giocatori che vestono i panni degli Assassini agli inizi del XVI secolo a Venezia. Combinando le proprie abilità e le migliori tattiche di infiltrazione, gli Assassini riusciranno a sconfiggere le forze nemiche e a sviluppare il proprio Rifugio. I personaggi saliranno di livello e interagiranno con il celebre Assassino Ezio Auditore e con numerosi personaggi del Rinascimento italiano.

## COME LEGGERE LE REGOLE?

È possibile imparare le regole leggendo solo quelle che serviranno prima di ogni partita oppure leggendole tutte prima di iniziare a giocare.

## IMPARARE LE REGOLE GIOCANDO



Regola numerata 0.

I primi Ricordi (missioni) includono regole numerate indicate da rombi blu. Non appena se ne incontra una (nel libretto della Campagna, su una carta o su un segnalino nel corso del gioco), fare riferimento alla regola numerata corrispondente nel regolamento.

**Consigliamo vivamente che, prima di giocare un Ricordo, uno dei giocatori legga in anticipo le regole numerate indicate nel libretto della Campagna, affinché possa riassumerle agli altri al momento appropriato.** Nota: non appena un Assassino raggiunge un segnalino numerato durante il gioco, leggere la regola numerata corrispondente, poi rimuovere il segnalino e tutti quelli con lo stesso numero.

In questo caso, continuare a leggere il regolamento fino a raggiungere il riquadro blu al termine della regola numerata 1.

## LEGGERE TUTTE LE REGOLE PRIMA DI GIOCARE

Una volta finito di leggere questo regolamento, fare riferimento al libretto della Campagna per preparare e giocare il primo Ricordo.

## NUMERO DI GIOCATORI

### Gioco in solitario o con meno di 4 giocatori

Se si decide di giocare in solitario, è necessario scegliere almeno **2 Assassini**. In 2 o 3 giocatori ognuno sceglie 1 Assassino; alcuni giocatori possono utilizzarne un secondo se lo desiderano.



## REGOLE D'ORO E LESSICO

### REGOLE D'ORO

- ◆ **Ogni volta che una situazione di gioco concede più opzioni, sono i giocatori a decidere.** Ad esempio se una carta dice «Rimuovere 1 Guardia da una casella», i giocatori scelgono la casella e la Guardia che verrà rimossa (se sono presenti più Guardie).
- ◆ **Nessuna azione** (ad esempio muoversi o attaccare a distanza) **può essere effettuata in diagonale.**

### LESSICO

**I, II, III, IV, V:** numeri romani corrispondenti rispettivamente a 1, 2, 3, 4 e 5.

**1+:** significa «1 o più».


**1 (o altro numero):** quando viene indicato un numero, si è strettamente limitati a tale numero. Esempio: se una carta dice «1 Assassino può muoversi», potrà muoversi 1 solo Assassino.

**Alleato:** si riferisce a un Alleato degli Assassini, ad esempio Leonardo da Vinci, una Cortigiana o un Mercenario.

**Assassino:** si riferisce a qualsiasi Assassino o Apprendista, maschio o femmina.

**Giocatrici e giocatori:** noi di Triton Noir cerchiamo sempre di includere personaggi femminili nei nostri giochi. Tuttavia, per motivi di semplicità, utilizziamo il termine «giocatore» per indicare tanto le giocatrici quanto i giocatori.

**Guardia:** Balestriere o Guardia d'Élite. Le Guardie d'Élite sono descritte nella preparazione dei Ricordi.

**Lama celata:** arma usata dalla Confraternita degli Assassini. Qualsiasi arma con questo simbolo  è una Lama celata, ad esempio la Lama avvelenata.

**Nemico:** si riferisce a qualsiasi Guardia (Balestriere o Guardia d'Élite) o Boss. Quando viene specificato «Guardia» o «Boss», ci si riferisce esclusivamente a questo tipo di Nemico.

**Parole maiuscole:** indicano elementi generalmente associati a una regola. Ad esempio: «Contrattacco» o «Apprendista». Potete trovare l'elemento nell'indice alla fine del regolamento.

**Personaggio:** indica tutte le miniature in gioco, inclusi Assassini, Alleati e Nemici.

**Ricordo:** missione.

**Terreno:** l'insieme di tessere, miniature e segnalini su cui si svolge un Ricordo.

**XP:** punti esperienza.

# INTRODUZIONE

## LAMA CELATA





Da quando Darius, un Assassino dell'antichità, ha eliminato il re persiano Serse, la lama celata è diventata il simbolo dei membri della Confraternita degli Assassini.

Generalmente la lama è nascosta in un bracciale e può essere estratta in un lampo, rivelando una punta estremamente affilata. Modificata da Leonardo da Vinci, non richiede più il taglio di un dito per essere utilizzata. Tuttavia, alcuni Assassini effettuano ancora la mutilazione per tradizione e devozione alla Confraternita.



Carte e miniature degli Apprendisti con le rispettive basi colorate.



Poi prendere dalla scatola del gioco la miniatura e la base colorata corrispondenti all'Apprendista scelto.

Prendere una plancia dell'Assassino e posizionarla di fronte a sé con la carta dell'Apprendista al centro. Poi posizionare 3  (cubetti azione) **A** e 3  (cubetti salute) **B** sulla plancia.

## 1 COME INIZIARE

### BUSTE

Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice contiene numerose buste che devono essere aperte solo quando uno dei libretti lo richiede.

Ogni volta in cui viene richiesto di aprire una busta, iniziare prendendo **esclusivamente la carta rossa grande** posta in cima alle altre. Quindi leggere le istruzioni di tale carta per capire come gestire le altre carte presenti nella busta. Se il testo è preceduto dal simbolo , rivelare e leggere le carte. **Se è preceduto dal simbolo , le carte non vanno né rivelate né lette.**

Ora, a prescindere dal numero di giocatori, aprire le 4 buste Alessandra, Bastiano, Claudio e Dariâ, prendere la carta rossa grande da ogni busta e seguire le istruzioni indicate su di esse.




Esempio di carta rossa grande.

### SCEGLIERE UN'APPRENDISTA

Per la prima partita ad Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice, i giocatori vestiranno i panni di Apprendisti durante il primo Ricordo. Scegliere con quale Apprendista giocare. *Nota: a questo punto, le uniche differenze sono il colore della carta e il genere dell'Apprendista. Sarà possibile cambiare personaggio dopo aver giocato il primo Ricordo.*



Lasciare le carte degli Apprendisti non utilizzati nelle rispettive buste e riporre le 4 buste nella scatola del gioco.

I 3 spazi con il simbolo  bianco sono riservati agli Assassini, pertanto non sono disponibili per gli Apprendisti.

Se si desidera iniziare a giocare subito, interrompere qui la lettura del regolamento. Aprire il libretto della Campagna e preparare il Ricordo 0.1.

Se si è scelto di leggere l'intero regolamento prima di iniziare a giocare, procedere con la pagina successiva.

# TURNO DI GIOCO

## 2 FASI DEL TURNO

Ogni turno di gioco include le 4 fasi descritte di seguito che si svolgono in questo ordine:

**Fase Evento:** pescare 1 carta Evento e applicarne l'effetto.

**Fase degli Assassini:** spendere i cubetti azione (🎲) degli Assassini.

**Fase dei Nemici:** far entrare i Rinforzi, muovere i Nemici e farli combattere se necessario.

**Fase di Fine Turno:** controllare se vi siano le condizioni per iniziare un nuovo turno di gioco.

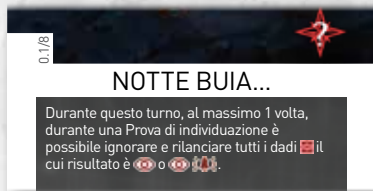
## 3 FASE EVENTO

Ogni turno di gioco inizia posizionando 3 🎲 sugli appositi spazi di ogni plancia dell'Assassino.



Quindi pescare 1 carta Evento (indipendentemente dal numero di Assassini in gioco). Leggerla ad alta voce e posizionarla vicino al Terreno per l'intera durata del turno in corso.

L'effetto di una carta Evento si verifica immediatamente, a meno che la carta non indichi diversamente. L'effetto può applicarsi a 1+ Assassini, talvolta all'intero gruppo.



*Esempio: la carta Notte buia dice all'inizio «Durante questo turno...»: 1 Assassino (o più, se la Prova di individuazione coinvolge più Assassini) può beneficiarne durante questo turno in un momento a scelta dei giocatori.*

L'effetto di una carta Evento si applica esclusivamente nel corso del turno in cui la carta è stata pescata. Al contrario, qualsiasi modifica o aggiunta a un Terreno (rotazione della tessera, aggiunta di Guardie, etc.) è definitiva.

Se il mazzo Eventi si esaurisce, mescolare gli scarti per formare un nuovo mazzo.

## 4 PANORAMICA DELLA FASE DEGLI ASSASSINI

Gli Assassini spendono i propri 🎲 per svolgere azioni. I 🎲 possono essere spesi in **ordine a scelta dei giocatori** (anche alternando giocatori diversi). Si tratta di una scelta importante!

*Esempio: Alessandra spende 1 🎲, poi Bastiano spende 2 🎲, Alessandra spende i suoi ultimi 2 🎲, Claudio spende i suoi 3 🎲, infine Bastiano spende il suo ultimo 🎲*

Ogni 🎲 speso viene rimosso dalla plancia di quell'Assassino. Durante la stessa fase degli Assassini, un Assassino può eseguire la stessa azione più volte, e può ad esempio attaccare due volte.

Al termine della fase degli Assassini tutti i 🎲 non spesi presenti nei 3 spazi 🎲 della plancia sono persi (rimuoverli dalla plancia).

Le azioni degli Assassini sono descritte in seguito.

## 4 PANORAMICA DELLA FASE DEI NEMICI

*Nota: questa fase non viene svolta nel Ricordo 0.1 e viene svolta solo parzialmente nel Ricordo 0.2.*

Durante questa fase i giocatori controllano i Nemici nel corso di 3 sottofasi da giocare in questo ordine:

1. Rinforzi Nemici.
2. Movimento dei Nemici.
3. Combattimento dei Nemici.

Questa fase verrà descritta nel dettaglio in seguito.







## 5 FASE DI FINE TURNO

Verificare il completamento o il fallimento del Ricordo:

### PROSEGUIRE CON IL RICORDO

Finché rimangono 1+ Assassini sul Terreno e/o 1+ Obiettivi da soddisfare, si dovrà iniziare un nuovo turno di gioco:

- ◆ scartare la carta Evento pescata all'inizio del turno;
- ◆ rimuovere dal gioco tutte le basi rosse (●) non montate su una miniatura. *Nota: una base rossa indica l'ultima posizione nota di un Assassino/Alleato individuato dai Nemici.*

### RICORDO COMPLETATO

Un Ricordo viene completato quando:

- ◆ tutti gli Obiettivi del Ricordo sono stati soddisfatti;

**E**

- ◆ almeno 1 Assassino ha lasciato il Terreno usando un Punto di viaggio rapido;

**E**

- ◆ non sono rimasti Assassini sul Terreno.

Quando ciò si verifica, il turno di gioco termina immediatamente (non si gioca la fase dei Nemici). Smontare il Terreno: riporre le tessere, le miniature dei Nemici e i segnalini nella scatola del gioco.

Poi, nel libretto della Campagna, voltare la pagina del Ricordo appena giocato per leggerne la conclusione e ricevere le ricompense.

## 6 FALLIMENTO DEL RICORDO

Il Ricordo fallisce non appena si verifica una delle seguenti condizioni:

- ◆ tutti gli Assassini sono stati Eliminati;

**O**

- ◆ il Ricordo contiene una condizione di fallimento e questa si verifica. *Ad esempio: l'Alleato che gli Assassini dovevano proteggere è stato Eliminato;*

**O**

- ◆ non ci sono miniature sufficienti per posizionare **tutte** le Guardie richieste. *Nota: ciò vale anche se 1+ Personaggi indossano un'uniforme da Guardia (la miniatura del Personaggio è stata sostituita con quella di una Guardia).*

Se il Ricordo fallisce, i giocatori hanno diritto a una seconda possibilità:

- ◆ conservare le carte Equipaggiamento sulle plance degli Assassini. *Nota: non recuperare le carte Equipaggiamento scartate durante il primo tentativo;*
- ◆ rimuovere tutti i (●) sugli spazi «+» delle plance degli Assassini;
- ◆ rimettere nel mazzo Forzieri le carte Forziere raccolte durante il primo tentativo, secondo l'ordine iniziale.

Quando si rigioca il Ricordo:

- ◆ preparare il Terreno come se si stesse giocando il Ricordo per la prima volta. Non dimenticare di ripristinare lo stato iniziale di tessere, miniature dei Nemici e segnalini;
- ◆ gli Assassini ricominciano il Ricordo con i (●) rimasti al termine del primo tentativo. Ogni Assassino Eliminato viene sostituito da un Apprendista (cfr. regola numerata 27);
- ◆ prima di ricominciare il Ricordo è possibile scambiare Equipaggiamento tra gli Assassini, equipaggiarsi, posare e/o recuperare Equipaggiamento dalla Villa o dal Rifugio (senza spendere alcun (●)).

Se il Ricordo fallisce una seconda volta, altri membri della Confraternita degli Assassini lo completeranno al posto dei giocatori. Leggere la pagina «Ricordo sincronizzato» sul retro del relativo Ricordo e proseguire come se lo si fosse completato, con le seguenti eccezioni:

- ◆ non conservare alcuna carta Forziere ottenuta durante tale Ricordo (riporle nel mazzo Forzieri);
- ◆ non incollare l'adesivo Sincronizzazione 100%;
- ◆ si ricevono esclusivamente i punti esperienza degli Obiettivi obbligatori.

Poi proseguire la Campagna.



# TERRENO

## 7 PREPARAZIONE DEL TERRENO

Ogni Ricordo contenuto nel libretto della Campagna inizia con la preparazione dell'apposito Terreno con l'aiuto di una mappa.

### ATTENZIONE!

A Partire dal Ricordo 0.2, posizionare la Bussola vicino al Terreno e orientarla **sempre** con il Nord corrispondente alla direzione indicata sulla mappa.

Posizionare le tessere che compongono il Terreno, poi i segnalini e le miniature come indicato dalla mappa. Questa indica anche la dimensione e il tipo di tessera da posizionare: interni, strade, tetti, etc. (ogni tipo di tessera è disponibile in diverse varianti). Alcune tessere includono 1+ muri, rappresentati da una linea nera spessa.



Tessere piccole, da sinistra a destra: interno con 3 muri, strada con 1 muro e 3 tipi di tetto senza muri.

È possibile utilizzare qualsiasi tessera, purché la tipologia, le dimensioni e il lato su cui viene posizionata corrispondano a quanto indicato dalla mappa.



Ecco che aspetto potrebbe avere il Terreno dopo aver scelto e posizionato le tessere, le miniature e i segnalini come indicato dalla mappa a fianco:



Una tessera piccola corrisponde a 1 casella. Una tessera media è divisa in 4 caselle e una tessera grande in 6 caselle.

## 8 NASCONDIGLIO

1 Assassino/Alleato (e 1 soltanto) su una casella con un Nascondiglio (ad esempio un covone di paglia o un carro stampato sulla tessera o la miniatura del giardino pensile) può entrare nel Nascondiglio per 0. Posizionare la miniatura sul Nascondiglio.

### ATTENZIONE!

Un Assassino/Alleato su una casella con un Nascondiglio vuoto può entrarvi liberamente se è in incognito (invisibile agli occhi dei Nemici). Se è individuato, può nascondersi a condizione che non ci siano Nemici sulla casella (torna in incognito, lasciare la sua base rossa sulla casella).

Un Assassino/Alleato in un Nascondiglio non effettua Prove di individuazione (cfr. in seguito) quando 1+ Nemici entrano nella casella in cui si trova. Inoltre, un Assassino in un Nascondiglio può effettuare le seguenti azioni (senza dover uscire dal Nascondiglio per le prime tre):

- ◆ attaccare con la Lama celata ( ). *Nota: non è possibile attaccare con o da un Nascondiglio;*
- ◆ occultare i Cadaveri dei Nemici Eliminati sulla sua casella;
- ◆ utilizzare un Equipaggiamento;
- ◆ uscire dal Nascondiglio per 0: posizionare la miniatura sulla casella in cui si trova il Nascondiglio. Se sono presenti 1+ Nemici, effettuare 1 Prova di individuazione.

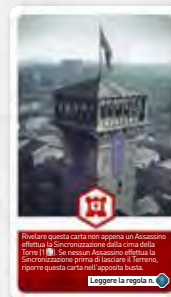
## 9. TORRE

Un Assassino situato in una delle 4 caselle intorno a una Torre può spendere 1 per scalarla e posizionare la propria miniatura sulla cima se non vi è già presente un altro Assassino.

### ATTENZIONE!

Un Assassino su una casella a contatto con una Torre può scalarla liberamente se è in incognito. Se è individuato, può scalarla a condizione che non vi siano Nemici nella sua casella (diventa di nuovo in incognito, lasciare la sulla casella).

Un Assassino in cima a una Torre può spendere 1 al massimo 1 volta per Terreno per Sincronizzarsi e far comparire nuovi elementi sul Terreno: i giocatori girano la carta grande con l'illustrazione della Torre.



Carta Torre.

Un Assassino in cima a una Torre è sempre in incognito e non può attaccare. Per scendere, effettuare un Balzo della fede per 0 e posizionare l'Assassino nel Nascondiglio (carro o covone di paglia) situato in una delle quattro caselle ai piedi della torre. Se nella casella in cui si trova il Nascondiglio sono presenti 1+ Nemici, effettuare 1 Prova di individuazione prima di entrare nel Nascondiglio.

*Nota: la cima di una Torre non è né una casella né un tetto.*



Ecco un Ricordo pronto per essere giocato. Gli elementi senza contorno blu vengono utilizzati nel primo Ricordo; quelli con contorno blu verranno aggiunti nei Ricordi successivi.

### 1 PLANCIA DELL'ASSASSINO

Posizionare sulla plancia i 3 dell'Assassino + quelli conferiti dall'armatura **2**, l'armatura **18**, fino a 5 carte Equipaggiamento (o di altri tipi) **3**, 3 **4** e la carta dell'Assassino **22**. Qui verranno posizionate anche le armi da mischia ( **19**) e a distanza ( **20**, la Lama celata ( **23**), nonché il quarto che può essere conservato **21**. Ogni carta Abilità **24** acquisita passando di livello viene posizionata in uno dei 4 spazi sui lati della plancia.

### RISERVA DEI NEMICI

La Riserva contiene le miniature di Balestrieri **5** e Guardie d'Élite **25** pronte per essere posizionate sul Terreno.

### TERRENO

Ogni Terreno è costituito da un insieme di tessere di diversi tipi e dimensioni: tessere piccole di interni, **6**, tetti **10**, strade **11** o canali **29**.

In genere il Terreno include una tessera Torre media **26** che contiene 4 caselle e 1 Nascondiglio. Le miniature delle Guardie **7** e degli Assassini (con le relative basi colorate) **13** vengono posizionate sul Terreno, insieme a 1+ Punti di viaggio rapido **12**, che consentono di entrare e uscire dal Terreno, alle scale **28** e ai segnalini Obiettivo **8** (generalmente posizionati su una piattaforma Obiettivo trasparente), quelli promemoria **9** e quelli Ingresso dei Nemici **27**, da cui arrivano i Rinforzi.

### CARTE, DADI E BASI ROSSE

Posizionare a portata di mano: le basi rosse **15**, i mazzi Eventi **16** ed Equipaggiamento **31**, i dadi per la Prova di individuazione **14** e quelli di Nemici (neri) **36** e Assassini (bianchi) **37**.

### 30 PLANCIA DEI NEMICI

Contiene il segnalino Stato di allerta **17**, le carte Balestriere ( **32**) e Guardia d'Élite ( **33**) in gioco e il mazzo dei Rinforzi **34**. La Bussola **35** viene posizionata accanto alla plancia dei Nemici: servirà per gestirne il movimento.



## 10 FORZIERE



Carta, miniatura e segnalino Forziere.

Un Assassino su una casella contenente un Forziere può spendere 1 per aprirlo: prendere la carta in cima al mazzo dei Forzieri, rimuovere la miniatura del Forziere dal Terreno e prendere 1 segnalino Forziere (girarlo e tenerlo a portata di mano fino al termine del Ricordo). *Nota: è possibile posizionare 1 segnalino Forziere sotto ogni miniatura Forziere come promemoria.*

### ATTENZIONE!

Un Assassino può aprire un Forziere sulla casella in cui si trova liberamente se è in incognito. Se è individuato può aprirlo a condizione che non vi siano Nemici sulla sua casella.

*Nota: alcune buste contengono una serie di carte Forziere. I giocatori avranno a disposizione un numero di Ricordi limitato per raccogliere tutti i Forzieri di ogni serie. Dopodiché questi verranno scartati definitivamente.*

## 11 CANALE



Una casella Canale è divisa in 2 zone: in acqua o fuori dall'acqua.

- ◆ Un Assassino/Alleato su una casella Canale deve **sempre** essere posizionato in acqua e non può usare armi con l'icona né alcune armi ingombranti (come indicato sulle carte di tali armi).
- ◆ I Nemici su una casella Canale vengono **sempre** posizionati fuori dall'acqua (ad esempio su una banchina o su una gondola). Un Nemico su una casella Canale non è sottoposto a vincoli.



# ASSASSINI

## 12 SCEGLIERE UN ASSASSINO

Una volta completato il primo Ricordo, girare le carte Apprendista per rivelare gli Assassini. Se si è giocato con meno di 4 Apprendisti, prendere anche le rimanenti carte Assassino dalle buste Alessandra, Bastiano, Claudio e Darià. Ogni giocatore sceglie 1+ carte Assassino e la miniatura corrispondente, a cui applicare la base colorata.

Ogni Assassino dispone di una capacità speciale indicata sotto l'illustrazione.



Posizionare la carta Assassino sul lato di Liv. 0 sulla plancia dell'Assassino.

*Nota: è possibile sostituire gli Assassini con quelli presenti nell'espansione Roma. Per scoprire come effettuare questa operazione, fare riferimento al riquadro R2 del regolamento dell'espansione Roma.*



## 13 AZIONI DEGLI ASSASSINI

### MOVIMENTO (1)

Muoversi verso una casella Adiacente (cfr. riquadro in basso). Le caselle di partenza e di arrivo possono essere di qualsiasi tipo, ad esempio un tetto o una strada.

#### CASELLA ADIACENTE

Le caselle Adiacenti a un Personaggio sono la casella su cui si trova e tutte quelle a contatto ortogonalmente (mai in diagonale) e non separate da un muro (linea nera spessa).

*In questo esempio Bastiano può muoversi verso l'alto, verso il basso e verso sinistra. La casella a destra è bloccata da un muro.*



### SCAMBIO (1)

Quando un Assassino effettua questa azione, tutti gli Assassini presenti sulla sua casella possono prendere, cedere o scambiarsi carte Equipaggiamento tra loro.

## 14 SODDISFARE UN OBIETTIVO (1-3)

Un segnalino Obiettivo indica un Obiettivo da completare, *ad esempio aprire la porta di una cella*. Qualsiasi Assassino su una casella contenente un segnalino Obiettivo può completarlo spendendo 1 per il numero indicato sul segnalino. Più Assassini possono combinare i loro 1 per Soddisfare un Obiettivo. In ogni caso tutti i 1 devono essere spesi durante lo stesso turno di gioco.



*Esempio di segnalino Obiettivo: spendere 2 per completare questo Obiettivo.*

#### ATTENZIONE!

Un Assassino può Soddisfare un Obiettivo sulla casella in cui si trova liberamente se è in incognito. Se è individuato può completarlo a condizione che non vi siano Nemici sulla sua casella.

Dopo aver soddisfatto un Obiettivo, girare il segnalino e tenerlo a portata di mano fino al termine del Ricordo.



## 15 UTILIZZARE UN PUNTO DI VIAGGIO RAPIDO (1)

Gli Assassini usano i Punti di viaggio rapido per entrare o uscire dal Terreno. Qualsiasi Assassino in una casella contenente un Punto di viaggio rapido può spendere 1 per lasciare il Terreno. Dopodiché si hanno due opzioni:



- ◆ passare al Ricordo successivo: posizionare l'Assassino sul tavolo (fuori dal Terreno) in attesa di preparare il Terreno successivo. Un Assassino che ha lasciato il Terreno non può più effettuare alcuna azione, né essere influenzato da alcun effetto;
- ◆ tornare in gioco per 0: posizionare l'Assassino su una casella contenente un Punto di viaggio rapido a scelta, che si trovi sul Terreno appena abbandonato o su un altro (in seguito verranno fornite ulteriori spiegazioni in merito).

L'Assassino conserva tutto ciò che possedeva al momento dell'ingresso nel Punto di viaggio rapido (Equipaggiamento, etc.).

### ATTENZIONE!

Un Assassino/Alleato in incognito può utilizzare un Punto di viaggio rapido liberamente. Un Assassino/Alleato individuato può usarne uno a condizione che non vi siano Nemici sulla casella in cui si trova (lasciare la sulla casella).

Quando sul Terreno sono presenti più Punti di viaggio rapido, scegliere da quale di essi ogni Assassino entrerà e lascerà il Terreno.

*Nota: i Nemici non possono usare i Punti di viaggio rapido.*

## 16 UTILIZZARE UN'ARMA (1)

Spendere 1 per utilizzare un'arma (da mischia) o (a distanza) 2. Poi seguire questi passaggi in ordine:



### 1. Bersagliare

Scegliere 1 casella entro portata. La portata dipende dal simbolo sulla carta dell'arma utilizzata:

✖: la casella in cui si trova l'attaccante;

⚔: una casella Adiacente.



Casella entro portata di un Personaggio dotato di ✖.



Caselle entro portata di un Personaggio dotato di ⚔.

### 2. Attaccare

Tirare un numero di dadi degli Assassini (♠) pari al numero indicato sulla carta dell'arma 3. *Nota: un attacco rappresenta una successione di colpi che possono danneggiare diversi Nemici.*

★ = 1 danno;

♠ = 1 ★ e innesco della capacità speciale dell'arma (cfr. in seguito) 4;

✖ = fallimento E Contrattacco del Nemico (cfr. in seguito).

### 3. ♠ Capacità speciale dell'arma

La capacità speciale dell'arma 4 si innesca **al massimo 1 volta** per attacco. Tutti i simboli ♠ su altri dadi sono considerati ★. L'effetto della capacità speciale si aggiunge all'attacco in corso (non si tratta di un nuovo attacco).

### 4. Assegnare i ★

I giocatori decidono come assegnare i ★ ai Nemici sulla casella bersaglio. Ogni Nemico che riceve un numero di ★ pari al totale di sulla sua carta viene Eliminato. Stendere le miniature dei Nemici Eliminati: ora sono «Cadaveri». Se il totale dei ★ è inferiore alla totale del Nemico, la sua armatura assorbe l'attacco e non succede nulla. Se vi sono più ★ delle ferite da attribuire, tali ★ sono persi (non possono colpire Nemici presenti su altre caselle). *Nota: l'attacco di un Assassino non può mai colpire un altro Assassino.*

### 5. Stato di allerta e cambiamento dello stato

Applicare l'effetto dei simboli rossi 5 se presenti sulla carta dell'arma utilizzata:


5: l'Assassino/Alleato attaccante viene individuato. Montare una sulla base della miniatura.





5: lo Stato di allerta viene attivato. Girare il segnalino Stato di allerta sul lato 5.

### 6. Contrattacco







Dopo aver tirato i dadi 5 e aver assegnato gli eventuali ★, se si è ottenuto 1+ ✖ E se è rimasto almeno 1 Nemico in vita sulla casella bersaglio, l'Assassino viene individuato se era in incognito (lo Stato di allerta viene attivato) E subisce immediatamente 1 Contrattacco: **tutti i Nemici** sulla casella bersaglio effettuano 1 attacco contro l'Assassino che ha appena attaccato (cfr. regola numerata 31 per scoprire




come attaccano i Nemici). *Nota: solo gli Assassini che hanno partecipato a un attacco subiscono il relativo Contrattacco. I Nemici che attaccano con  possono effettuare un Contrattacco anche a distanza.*

*Esempio: Darià usa un coltello da lancio per bersagliare una casella Adiacente a quella in cui si trova. Su tale casella sono presenti 1 Balestriere e 1 Agile. Darià tira 1 dado  e ottiene 1 : ha mancato il bersaglio. Viene individuata, lo Stato di allerta viene attivato e il Balestriere Contrattacca immediatamente con un'arma  che gli permette di attaccare a distanza. L'Agile non può contrattaccare perché Darià non è entro la sua portata (ha un'arma .*

### ATTACCO COORDINATO

Gli Assassini possono combinare i propri attacchi  e/o  per effettuare un potente Attacco coordinato. Ogni Assassino partecipante spende 1 . Scegliere la casella bersaglio, che deve essere entro la portata degli Assassini partecipanti. I giocatori tirano i propri dadi , poi decidono come assegnare gli eventuali  ai Nemici sulla casella bersaglio. In caso di Contrattacco, ripartire i dadi  tra tutti gli Assassini che hanno partecipato all'Attacco coordinato prima di tirarli.

### 17 PERQUISIRE E OCCULTARE I CADAVERI (1 )

Un Assassino su una casella contenente 1+ Cadaveri (miniature nemiche sdraiate) può occultarli **tutti** spendendo solo 1 .

Poi:







1. se si desidera perquisire i Cadaveri: pescare e rivelare, **una alla volta**, tante carte Equipaggiamento quanti sono i Cadaveri occultati. Si può smettere di pescare prima di aver raggiunto il numero massimo di carte. **Attenzione:** non appena si pesca una carta Indagine, applicarne immediatamente l'effetto e smettere di pescare carte Equipaggiamento: la perquisizione termina immediatamente;
2. rimuovere tutti i Cadaveri dalla casella e riporli nella Riserva dei Nemici;
3. scegliere se scartare o posizionare sulla plancia dell'Assassino le carte Equipaggiamento ottenute (cfr. in seguito).











Se il mazzo Equipaggiamento si esaurisce, mescolare gli scarti per formare un nuovo mazzo.

### ATTENZIONE!


Un Assassino in incognito può perquisire 1+ Cadaveri sulla casella in cui si trova liberamente. Un Assassino individuato può farlo a condizione che non vi siano Nemici sulla sua casella.






### 18 EQUIPAGGIARSI (0-1 )

Quando si ottengono 1+ nuove carte Equipaggiamento o di altro tipo che si desidera conservare, posizionarle negli spazi corrispondenti (, ,  o ) o su uno dei 5 spazi  della plancia dell'Assassino. Se lo spazio è vuoto, non è necessario spendere  per questa azione. Se lo spazio è occupato, vi sono varie opzioni per liberarlo:



- ◆ 1  per spostare una carta da uno spazio ,  o  a uno spazio libero del proprio inventario .
- ◆ 1  per effettuare l'azione Scambio con 1+ altri Assassini presenti nella casella (o per 0  se è stato un altro Assassino a spendere 1  per effettuare l'azione Scambio);
- ◆ 0  per scartare la carta presente sullo spazio. *Promemoria: una carta con il simbolo  viene scartata definitivamente.*


### 19 CONSERVARE 1 (1 )




Al momento della preparazione del Terreno, a partire dal Ricordo 0.3, posizionare un quarto  accanto a ciascuna plancia Assassino.

Quando si decide di conservare 1 dei propri 3 , posizionarlo nello spazio con il simbolo «+»  della plancia. Ogni Assassino può conservare al massimo 1 . Tale  resterà sullo spazio «+» finché non si deciderà di usarlo; in ogni caso verrà scartato al termine del Ricordo in corso. È possibile usare 1  conservato in una delle seguenti situazioni:

- ◆ durante una fase degli Assassini;
- ◆ durante una fase dei Nemici, **prima o dopo** una delle tre sottofasi (maggiori informazioni in seguito).

All'inizio del turno successivo si ottengono 3  come al solito, pertanto il giocatore avrà un totale di 4  sulla plancia.

*Esempio: delle Guardie entrano in una casella contenente i 4 Assassini e 2 di essi vengono individuati a seguito della Prova di individuazione! Se gli Assassini non agiscono, le Guardie li attaccheranno. Una volta completata la sottofase di Movimento dei Nemici, Bastiano spende il  conservato per lanciare una bomba fumogena e tutti gli Assassini tornano in incognito: non hanno più nulla da temere per questo turno.*

*Nota: la capacità speciale sulla carta di Darià le consente di restituire 1  a un Assassino, anche se ha speso 1  conservato in precedenza. Questo Assassino potrà quindi spendere fino a 5  nello stesso turno!*



## FURTIVITÀ

### 20 IN INCOGNITO

Un Assassino/Alleato in incognito non ha una sulla base della miniatura. I Nemici non lo vedono: non può essere bersagliato.

*Nota: solo gli Assassini e alcuni dei loro Alleati possono essere in incognito.*

### 21 INDIVIDUATO

I Nemici Adiacenti a un Assassino/Alleato individuato si muoveranno verso di lui e lo attaccheranno appena possibile.

Un Assassino/Alleato viene individuato automaticamente:

- ◆ se 1+ Nemici superano una Prova di individuazione nei suoi confronti (cfr. regola numerata 22);
- ◆ non appena usa un'arma o un Equipaggiamento con il simbolo ;
- ◆ non appena subisce un Contrattacco (X).

Montare una sulla base della miniatura dell'Assassino/Alleato individuato (al posto della base colorata dell'Assassino). Se è già presente una sulla casella dell'Assassino, montarla sulla sua base. Per tornare in incognito un Assassino/Alleato individuato deve **muoversi** verso una casella **priva di Nemici**. È anche possibile usare una carta per tornare in incognito. Rimuovere quindi la dalla miniatura, lasciarla sulla casella in cui si trova attualmente e recuperare la base colorata. *Nota: una non posizionata su una miniatura rappresenta l'ultima posizione nota di un Assassino/Alleato individuato. Promemoria: alla fine di ogni turno, rimuovere dal Terreno tutte le non montate su una miniatura.*



Se l'Assassino non si muove o non utilizza carte, rimane individuato anche se non sono rimasti Nemici sulla sua casella o sul Terreno.

### 22 PROVA DI INDIVIDUAZIONE

Non appena un Assassino/Alleato in incognito **si muove** verso una casella contenente 1+ Nemici, questi effettuano simultaneamente **e prima di ogni altra cosa** 1 Prova di individuazione. Allo stesso modo, 1+ Nemici che si muovono verso una casella contenente 1+ Assassini/Alleati effettuano **immediatamente** 1 Prova di individuazione (cfr. riquadro della regola numerata 28). Ogni giocatore tira quindi un numero di dadi pari ai Nemici presenti sulla casella del proprio Assassino/Alleato:

- ◆ nessun simbolo: il Personaggio resta in incognito;
- ◆ 1+ : il Personaggio viene individuato e lo Stato di allerta diventa immediatamente ;
- ◆ 1+ : il Personaggio viene individuato solo se lo Stato di allerta è già . Se lo Stato di allerta è , resta in incognito.

*Esempio: Claudio si muove verso una casella contenente 2 Nemici, ed effettua immediatamente 1 Prova di individuazione tirando 2 dadi (1 per Nemico). La Prova viene superata e Claudio resta in incognito. Claudio inizia il turno di gioco successivo con i 2 Nemici rimasti sulla sua casella: non si effettuano Prove di individuazione per questi 2 Nemici (la Prova si effettua esclusivamente dopo che un Assassino si è mosso verso 1+ Nemici o viceversa).*

### 23 STATO DI ALLERTA

Lo Stato di allerta si attiverà quasi sicuramente durante i Ricordi, ma gli Assassini dovrebbero fare del loro meglio perché ciò accada il più tardi possibile.

Non appena lo Stato di allerta viene attivato:

- ◆ girare il segnalino Stato di allerta sul lato rosso ();
- ◆ i Rinforzi Nemici diventano più numerosi;
- ◆ durante ogni Prova di individuazione 1+ Assassini vengono individuati se si ottiene 1+ e/o 1+ su 1+ dadi .

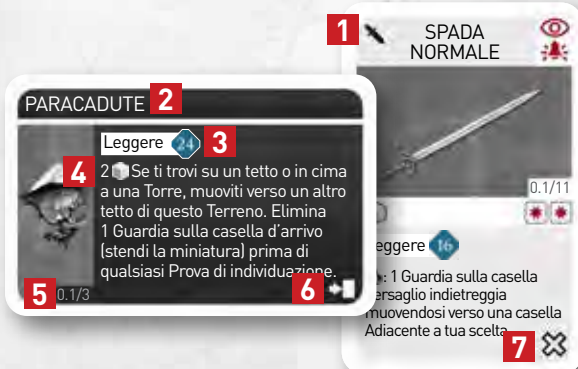
Lo Stato di allerta rimane anche se tutti gli Assassini/Alleati tornano in incognito o se non sono rimasti Assassini sul Terreno. L'unico modo per disattivare lo Stato di allerta è giocare una carta specifica.

*Nota: solo gli Assassini/Alleati che hanno attivato lo vengono individuati. Gli Assassini/Alleati possono tornare in incognito anche quando lo Stato di allerta è .*





## 24 EQUIPAGGIAMENTO



- 1 : Posizionare questa carta sullo spazio sulla plancia dell'Assassino contrassegnato dallo stesso simbolo. Se il simbolo non è presente o se lo spazio è già occupato da un'altra carta , posizionarla in uno degli spazi disponibili.
- 2 Nome dell'Equipaggiamento.
- 3 Leggere la regola numerata contrassegnata da questo numero per sapere come usare l'Equipaggiamento.
- 4 Costo in per l'utilizzo e descrizione dell'effetto.
- 5 Nome della busta che conteneva la carta.
- 6 : lo sfondo nero indica che la carta deve essere collocata negli scarti dell'Equipaggiamento dopo l'uso.
- 7 : le carte con sfondo grigio chiaro possono essere utilizzate quante volte si desidera. Se si decide di liberarsene, la carta verrà scartata **definitivamente**: andrà quindi riposta nella busta di appartenenza.

Ogni spazio della plancia dell'Assassino può ospitare al massimo 1 carta con il simbolo corrispondente. Una carta arma deve essere collocata in uno di questi spazi prima che l'Assassino possa usarla.

Ciascuno dei 5 spazi in basso a destra può ospitare 1 carta di qualsiasi tipo.



La Spada normale viene posizionata sullo spazio ,  
il Paracadute viene posizionato su uno spazio .

## 25 ARMATURA

Posizionare 1 carta Armatura (al massimo) sullo spazio della plancia dell'Assassino per equipaggiarla. Aggiungere tanti all'indicatore della salute quanti indicati sulla carta.



Bastiano indossa un'armatura: la sua salute totale passa da 3 a 4 .

Un Assassino può togliersi l'armatura che indossa **esclusivamente** per sostituirla con un'armatura migliore. In questo caso, aggiungere solo la differenza di tra l'armatura rimossa e quella nuova. *Nota: ricordarsi di spendere 1 per equipaggiare la nuova armatura.*





## 26 SALUTE DEGLI ASSASSINI

### PIENA SALUTE

Un Assassino/Alleato in possesso di tutti i propri è in Piena salute.

### FERITO

Un Assassino/Alleato è Ferito quando ha perso 1+ ma ha ancora almeno 1 .

### CONDIZIONI CRITICHE

Un Assassino/Alleato è in Condizioni critiche quando non ha più sulla plancia. Stenderne la miniatura e rimuovere la sua dal Terreno. Un Assassino/Alleato in Condizioni critiche non può fare nulla.

Un Assassino in Condizioni critiche deve essere curato, ad esempio con un Rimedio, per tornare Ferito (o in Piena salute se recupera tutti i propri ). Può quindi usare immediatamente i propri se ne ha ancora, altrimenti dovrà attendere l'inizio della fase Evento del turno successivo per ottenere i suoi 3 . *Nota: un Assassino in Condizioni critiche recupera 3 all'inizio della fase Evento come al solito (tuttavia, non può utilizzarli mentre si trova in Condizioni critiche).*

Un Assassino che si trova sulla casella di un Assassino in Condizioni critiche può eseguire l'azione Scambio con quest'ultimo se il giocatore è d'accordo. *Ad esempio, per prendere un Rimedio dall'Assassino in Condizioni critiche e curarlo.*

### ELIMINATO

Se, **prima del termine del turno di gioco successivo**, nessuno cura un Assassino/Alleato in Condizioni critiche, questi viene Eliminato. Riporre in una bustina trasparente la carta dell'Assassino, la sua carta e le carte Abilità di Livello III e IV, se presenti. Rimuovere la miniatura dell'Assassino Eliminato dal Terreno e posizzionarla sul tavolo a portata di mano.

L'Assassino Eliminato non potrà partecipare al Ricordo successivo: si dovrà quindi usare un Apprendista (cfr. regola numerata 27).

*Nota: un Assassino che non riesce a lasciare un Terreno viene Eliminato. Ad esempio, potrebbe aver usato un paracadute (scartato dopo l'uso) per oltrepassare un muro e non averne un altro per tornare indietro.*

## 27 GIOCARE CON UN APPRENDISTA

Un Assassino Eliminato viene sostituito da un Apprendista all'inizio del Ricordo successivo. Quest'ultimo può effettuare le stesse azioni degli Assassini.

Prendere una miniatura Apprendista. Se è presente il Rifugio, prendere la miniatura durante la fase di Assegnazione quando si posiziona l'Assassino Eliminato nell'Ospedale. *Nota: i giocatori disporranno quindi di 1 Apprendista in meno da posizionare nel Rifugio.* Il giocatore posiziona sulla plancia:

- ◆ la carta dell'Apprendista corrispondente;
- ◆ 3 + quelli conferiti dall'armatura;
- ◆ 3 + 1 a lato a partire dal Ricordo 0.3;
- ◆ sugli spazi , , e , le carte scelte tra quelle a disposizione: di solito quelle dell'Assassino Eliminato o quelle prese dalla Villa/Rifugio. **Attenzione: un Apprendista non può mai usare una .**
- ◆ le carte Abilità di Livello I e II dell'Assassino Eliminato. **Attenzione: un Apprendista non può mai usare carte Abilità di Livello III e IV.**

Se non è ancora stato costruito il Rifugio, l'Assassino sarà in Piena salute non appena il Ricordo giocato con l'Apprendista verrà completato. Sarà quindi possibile recuperarlo con tutti i .



# NEMICI


## 28 FASE DEI NEMICI

Giocare le tre sottofasi dei Nemici:




### 1. Rinforzi Nemici

### 2. Movimento dei Nemici

### 3. Combattimento dei Nemici



**Promemoria importante:** è possibile spendere un  conservato prima o dopo una delle sottofasi dei Nemici.

#### PROVA DI INDIVIDUAZIONE DEI NEMICI




Ogni volta che 1+ Nemici si muovono o compaiono su una casella contenente 1+ Assassini/Alleati in incognito e/o 1+ Cadaveri, effettuare prima di qualsiasi altra azione 1 Prova di individuazione (cfr. regola numerata 22). Se durante la stessa sottofase (Rinforzo o Movimento dei Nemici) si effettuano più Prove, queste si svolgono simultaneamente: se lo Stato di allerta si attiva a seguito di una di tali Prove, ciò avverrà solo al termine della sottofase in corso. *Esempio: durante la fase di Movimento dei Nemici, 3 Guardie entrano in una casella in cui sono presenti Darià in incognito e 1 Cadavere. Effettuare immediatamente 1 Prova di individuazione: Darià deve tirare 3 dadi  (ci sono 3 Guardie); si tirano 3  anche per il Cadavere. Darià ottiene 3 facce senza simboli e resta in incognito. Il Cadavere ottiene 1 . Al termine di questa sottofase verrà attivato lo Stato di allerta.*

Si effettua 1 Prova di individuazione per casella indipendentemente dal numero di Nemici, Assassini, Alleati e/o Cadaveri coinvolti. *Esempio: una carta Evento indica di ignorare la prima Prova di individuazione. 3 Nemici si muovono verso una casella contenente 2 Assassini e 1 Cadavere. Si dovrebbe effettuare una Prova di individuazione, ma verrà ignorata.*

## 29 SOTTOFASE RINFORZI NEMICI





A ogni turno nuove Guardie entrano sul Terreno. Vi sono 2 tipi di Guardie: Balestrieri () e Guardie d'Élite ().  
*Parte superiore delle carte Balestriere e Guardia d'Élite (in questo caso un Agile).*




Giocare sempre con le 8 carte Rinforzi Nemici il cui simbolo corrisponde al totale degli Assassini in gioco (,  o ).



*Esempio: utilizzare le carte Rinforzi Nemici con questo simbolo quando sono in gioco 4 Assassini.*

Pescare 1 carta Rinforzi Nemici e individuare la colonna che corrisponde allo Stato di Allerta ( o ). Posizionare il numero di Guardie del tipo indicato ( = Balestrieri o  = Élite) su ogni casella a contatto con un segnalino Ingresso dei Nemici corrispondente alla lettera indicata.



*Esempio: se lo Stato di allerta è  (colonna di destra), posizionare:*


- 1 Guardia d'Élite su ogni casella a contatto con un segnalino Ingresso A;
- 1 Balestriere su ogni casella a contatto con un Ingresso B;
- 1 Balestriere su ogni casella a contatto con un Ingresso C;
- nessun Nemico su ogni casella a contatto con un Ingresso D.

Se 1+ tipi di Ingressi dei Nemici (A, B, C o D) non sono presenti sul Terreno, i Rinforzi che sarebbero dovuti arrivare tramite tale Ingresso vengono ignorati. *Nota: se un segnalino Ingresso dei Nemici si trova dietro un muro, le Guardie possono comunque entrare.*

*Promemoria: se non ci sono abbastanza miniature per posizionare TUTTI i Rinforzi, il Ricordo fallisce.*



#### MASSIMO 4 NEMICI PER CASELLA


Non ci possono mai essere più di 4 Nemici e/o Cadaveri su una casella. Se dei Nemici devono entrare in una casella contenente 1+ Cadaveri e non vi sono più spazi disponibili, rimuovere i Cadaveri necessari per farli entrare (verranno riposti nella Riserva dei Nemici) ed effettuare 1 prova di individuazione per i Cadaveri rimossi in questo modo.

*Esempio: 4 Agili devono entrare in una casella contenente 1 Balestriere e 3 Cadaveri. Rimuovere i 3 Cadaveri, far entrare 3 Agili (il quarto non può muoversi per mancanza di spazio) ed effettuare una Prova di individuazione: tirare 9 dadi  (ogni Agile tira 3 dadi per i 3 Cadaveri).*

*Nota: il limite di 4 miniature per casella riguarda esclusivamente i Nemici.*

## 30 SOTTOFASE DI MOVIMENTO DEI NEMICI

**Iniziare** muovendo tutti i Nemici Adiacenti a una casella contenente 1+  verso tale casella. *Promemoria: se non c'è abbastanza spazio sulla casella per accoglierli tutti, i giocatori decidono quali Nemici non vi entreranno. Allo stesso modo, se 1+ Nemici si trovano su una casella a contatto con più caselle contenenti 1+ , i giocatori decidono verso quale casella si muoveranno.*

Tutti i Nemici che non si sono ancora mossi si muovono di 1 casella (salvo eccezioni indicate sulla carta del Nemico) nella direzione indicata dalla carta Evento pescata all'inizio del turno (N, S, W, E), come indicato dalla Bussola posta sul tavolo. Se la direzione sulla carta Evento è , guardare una carta casuale dal mazzo Eventi finché non si ottiene una direzione, quindi muovere i Nemici di 1 casella in tale direzione.

Muovere per primi i Nemici che si trovano nella riga o colonna di caselle più vicina alla direzione determinata dalla carta Evento. Poi muovere i Nemici sulla riga o colonna di caselle a contatto con quella precedente e così via finché tutti i Nemici non sono stati mossi (cfr. esempio seguente).



1+ Guardie su una casella contenente una piattaforma Obiettivo con 1+ spazi liberi vengono immediatamente posizionate su tali spazi.

Dopo aver effettuato **tutti** i movimenti dei Nemici, risolvere gli effetti innescati dal movimento (Prove di individuazione, bombe, etc.).

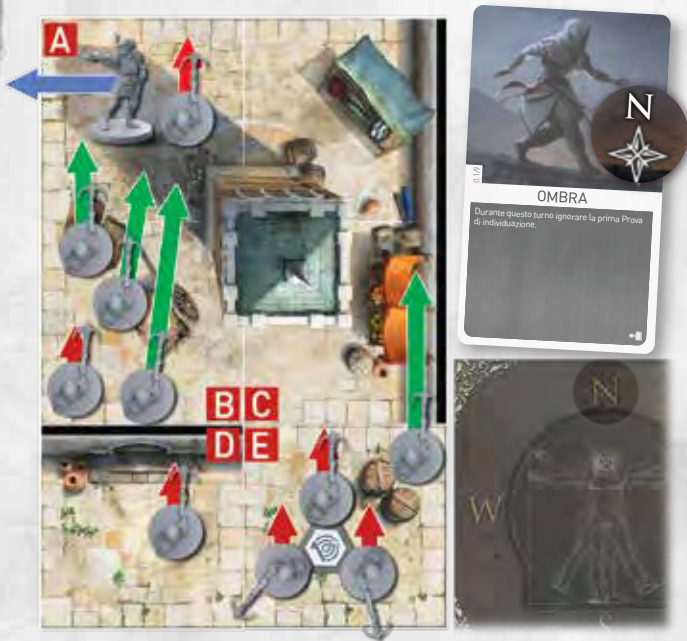
*Promemoria: se la casella di arrivo di 1+ Nemici contiene 1+ Assassini/Alleati/Cadaveri, effettuare 1 Prova di individuazione.*

#### Un Nemico non si muove se:

- ◆ un muro ne blocca il movimento;
- ◆ la casella di destinazione contiene già 4 Nemici;
- ◆ non è presente una scala tra una casella strada e una casella tetto. *Nota: alcune Guardie d'Élite, come gli Agili, non necessitano di una scala;*
- ◆ si trova in uno dei 3 spazi di una piattaforma Obiettivo;
- ◆ si trova su una casella contenente 1+ (anche non montate su una miniatura).

**Importante: se una carta indica di muovere 1+ Guardie, tale movimento deve sempre rispettare i punti precedenti, a meno che la carta non specifichi diversamente.**

*Promemoria: i Nemici non possono usare Punti di viaggio rapido.*



*Esempio: i Nemici devono muoversi verso nord come indicato dalla carta Evento Ombra pescata all'inizio del turno. Si muovono in quest'ordine:*

1 - Casella **A**: la Guardia su questa casella non può muoversi poiché non vi sono caselle a nord. Il Cadavere (miniatura stesa) verrà rimosso dal Terreno quando le 3 Guardie sulla casella B arriveranno su questa casella (cfr. in seguito).

2 - Casella **B**: solo 3 Guardie possono muoversi verso nord (casella A), dove c'è già 1 Guardia. Quando entrano, effettuano

*1 Prova di individuazione per via del Cadavere, che viene poi rimosso dal Terreno (e riposto nella Riserva dei Nemici).*

3 - Casella **D**: la Guardia non può muoversi perché è bloccata da un muro.

3 - Casella **E**: solo 1 Guardia può muoversi verso la casella C, perché le altre 3 si trovano sugli spazi di una piattaforma Obiettivo.

## 31 SOTTOFASE DI COMBATTIMENTO DEI NEMICI

Quando 1+ Assassini/Alleati sono individuati, tutti i Nemici Adiacenti effettuano contemporaneamente 1 attacco che bersaglia la loro casella. Ogni Nemico può effettuare al massimo 1 attacco durante la sottofase di Combattimento dei Nemici. Ogni attacco viene effettuato in questo ordine:

### 1) DETERMINARE LA CASELLA BERSAGLIO

Ciascun gruppo di Nemici presenti sulla stessa casella bersaglia, in ordine di priorità:

- I. la propria casella;
- II. 1 casella Adiacente a condizione di disporre di un'arma . Se il gruppo (o parte del gruppo) di Nemici può bersagliare più caselle contenenti Assassini/Alleati individuati, i giocatori decidono quale sarà la casella bersaglio (ogni gruppo può scegliere come bersaglio 1 singola casella).

### 2. ATTACCO

Per ogni casella prendere il numero di dadi neri indicato sulla carta di ciascun Nemico che attacca. Se sono presenti più Assassini/Alleati individuati sulla casella bersaglio, ripartire uniformemente i dadi tra di essi. Se non è possibile dividerli equamente, i giocatori decidono a chi assegnare i dadi rimanenti. Quindi tirare i dadi per ogni Assassino/Alleato coinvolto:

= 1 danno.

= Fallimento.

Ogni sottrae 1 all'Assassino/Alleato bersaglio. Un Assassino/Alleato che resta senza si trova in Condizioni critiche. Se un Assassino/Alleato finisce in Condizioni critiche, gli eventuali rimanenti che avrebbe dovuto subire sono persi.

*Esempio: Alessandra e Claudio sono individuati e si trovano sulla stessa casella. È presente 1 Agile (/2 ) sulla loro casella e 3 Balestrieri (/1 ) si trovano su caselle Adiacenti. Viene tirato un totale di 5 dadi (3 dadi per i 3 Balestrieri e 2 dadi per l'Agile). Ogni Assassino riceve 2 dadi , poi i giocatori decidono di assegnare il dado rimanente ad Alessandra. Ogni giocatore tira i dadi assegnati al proprio Assassino: Alessandra ottiene 2 e 1 , quindi perde 2 . Claudio ottiene 2 e non perde alcun .*



## 32 INSEGUIMENTO

Ogni volta che un Assassino individuato esce da una casella contenente 1+ Nemici, viene immediatamente Inseguito dalla metà di essi, arrotondata per eccesso. I giocatori scelgono quali Nemici lo inseguono.

Finché viene Inseguito, un Assassino non può tornare in incognito. I Nemici smettono di Inseguirlo non appena non possono più muoversi (cfr. regola numerata 30).

*Promemoria: le Guardie che si trovano su caselle con una piattaforma Obiettivo o 1+ non si muovono mai.*

*Promemoria: un Assassino individuato non può usare un Punto di viaggio rapido o scalare una Torre se sono presenti 1+ Nemici sulla sua casella.*

*Suggerimento: i Nemici non possono Inseguire un Assassino che usa un Equipaggiamento che consente di planare, come un paracadute.*

*Esempio:*

**1** Darià è individuato. Si trova su una casella contenente 1 Guardia d'Élite e 2 Balestrieri.

**2** Esce dalla casella: i giocatori decidono che saranno i 2 Balestrieri a Inseguirla. Le Guardie entrano in una casella in cui c'è Bastiano in incognito, effettuano 1 Prova di individuazione e ottengono 1 : Bastiano viene individuato!

**3** Darià, che era Inseguita, esce dalla casella. Le Guardie non la Inseguono poiché c'è la di Bastiano sulla loro casella. Darià torna in incognito sulla casella di arrivo (vi posiziona la sua ). Questa casella contiene un Punto di viaggio rapido: Darià può usarlo per lasciare il Terreno.



## 33 BOSS

Un Boss è un Nemico particolarmente forte e difficile da Eliminare. Quando compare un Boss, posizionare sulla sua carta un numero di corrispondente al numero di Assassini sul Terreno. *Promemoria: gli Apprendisti sono considerati Assassini.*



*Esempio: con 3 Assassini in gioco questo Boss attacca con 4 dadi e ha 4 : posizionare 4 sulla sua carta.*

◆ Un Boss si muove, effettua Prove di individuazione e combatte seguendo le stesse regole delle Guardie, a meno che la carta Boss non indichi altrimenti.

◆ Un Boss perde 1 se subisce un numero di pari o superiore al totale di rimanenti sulla sua carta.

*Esempio: Alessandra si trova sulla casella di un Boss che ha 4 . Attacca e ottiene 5 . Il Boss perde 1 (sono necessari 4 perché il Boss ha 4 ). Il 5° non è sufficiente per colpire il Boss, ma può essere assegnato a 1 altro Nemico sulla casella bersaglio. Se il totale di è inferiore al totale di del Boss, questi non subisce ferite. *Promemoria: un Nemico contrattacca se 1+ dadi mostrano 1+ . Un attacco, singolo o coordinato (effettuato da più Assassini), può rimuovere più a un Boss. Procediamo con l'esempio precedente: Bastiano raggiunge Alessandra sulla casella del Boss che ora ha 3 . Entrambi spendono 1 per effettuare un Attacco coordinato. Tirano i dadi e ottengono un totale di 5 . Il Boss perde 2 : con 3 si rimuove 1 portandolo a 2 . I 2 rimanenti Eliminano 1 altro . Ora il Boss ha 1 solo .**

◆ Un Boss viene Eliminato quando viene rimosso il suo ultimo . Il Cadavere può essere perquisito e occultato, a meno che la carta Boss non specifichi altrimenti.

◆ Un Boss occupa 1 spazio su una casella, come le Guardie.

Il numero nell'esagono accanto al nome del Boss rappresenta la quantità di punti esperienza (XP) che gli Assassini otterranno al termine del Ricordo dopo averlo Eliminato.



*Suggerimento: alcune possono rimuovere direttamente 1+ a un Boss.*

*Promemoria: quando compare su una casella contenente 1+ Assassini, un boss effettua 1 Prova di individuazione. Qualsiasi testo che faccia riferimento a 1+ «Guardie» non si applica ai «Boss».*

# CAMPAGNA

*Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice* è un gioco da giocare affrontando una campagna: con il procedere dei Ricordi gli Assassini saliranno di Livello e acquisiranno Equipaggiamenti sempre più potenti.

I giocatori aiuteranno la Confraternita Veneziana con il loro Rifugio, scoprendo al contempo gli intrighi orditi nella Serenissima. Il Diario dei Ricordi terrà traccia dei progressi e delle Sincronizzazioni 100% (Obiettivi facoltativi) che i giocatori riusciranno a sbloccare.

## 34 SINCRONIZZAZIONE 100%

Le Sincronizzazioni 100% misurano la maestria del gruppo di Assassini. Ogni volta che si gioca un Ricordo, si può provare a soddisfare l'Obiettivo facoltativo «Sincronizzazione 100%». Se tale Obiettivo viene soddisfatto durante un Ricordo, incollare l'adesivo corrispondente sull'apposito spazio del Diario dei Ricordi posto alla fine del libretto della Campagna.

E poiché la pratica rende perfetti, la lettura di questo paragrafo ha sbloccato la prima Sincronizzazione 100%! Incollare questo adesivo sullo spazio corrispondente del Ricordo 0.1 del Diario dei Ricordi in fondo al libretto della Campagna.



### ATTENZIONE!

Per ogni Sincronizzazione 100% ottenuta giocando **interamente o in parte** un Ricordo con livello di difficoltà Facile, incollare la versione **grigia** dell'adesivo Sincronizzazione 100% sul Diario dei Ricordi. *Nota: è possibile modificare il livello di difficoltà a partire dal Ricordo 0.2.*

*Nota: ogni Sincronizzazione 100% sbloccata durante una campagna è valida anche per tutte le campagne giocate in precedenza. I giocatori possono collocare l'adesivo corrispondente sui loro Diari.*

## 35 DIARIO DEI RICORDI E PUNTI ESPERIENZA



*Un Obiettivo 1 vale 2 punti esperienza.*

Il Diario dei Ricordi si trova alla fine del libretto della Campagna e viene utilizzato per registrare i progressi degli Assassini nel corso della Campagna. Il Diario è composto da 27 riquadri (26 per i Ricordi e 1 per il Rifugio) e da un tracciato esperienza per annotare l'esperienza ottenuta (XP). Al termine di ogni Ricordo, sommare i punti esperienza ottenuti (sul retro dei segnalini Obiettivo completati, sulle carte Boss, etc.) e annotarli sul tracciato.

*Nota: sono disponibili tre copie del Diario dei Ricordi per poter giocare più volte la Campagna.*

## 36 VILLA

Dopo aver giocato i Ricordi dallo 0.1 allo 0.3, tenere le carte e i 3 presenti sulle plance degli Assassini. Recuperare i persi (i 3 di partenza e quelli conferiti dall'armatura, se l'Assassino ne indossa una).

Prima di iniziare il Ricordo successivo è possibile effettuare scambi di Equipaggiamento ed equipaggiarsi gratuitamente. È inoltre possibile conservare o recuperare l'Equipaggiamento inutilizzato nella busta Villa.

Se si desidera mettere in pausa la Campagna e salvare il gioco, cfr. regola numerata 42.

## 37 MODIFICARE IL NUMERO DI GIOCATORI

È possibile modificare il numero di Assassini partecipanti nel corso della Campagna. Tale modifica deve essere effettuata tra un Ricordo e l'altro (mai durante).

**Quando un Assassino si unisce alla campagna:**

- ◆ se gli Assassini sono di Livello 0, prendere la carta del nuovo Assassino dalla busta assieme a 4 (3 se state giocando i Ricordi 0.1 o 0.2) e 3 ;
- ◆ se gli Assassini sono di Livello I o superiore, prendere dalla busta dell'Assassino:
  - la carta Assassino corrispondente al Livello degli altri Assassini già in gioco;
  - le carte Abilità;
  - i e 4 ;
- ◆ equipaggiare l'Assassino con le carte presenti nella busta Villa o nel Rifugio, se ce ne sono.

**Quando un Assassino lascia la Campagna:**

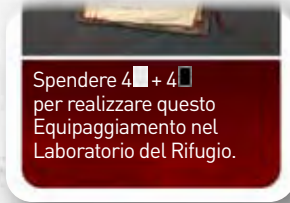
- ◆ riporre in una bustina trasparente la carta Assassino, i , i rimanenti e le carte Abilità;
- ◆ riporre le carte Equipaggiamento e Ricompensa rimaste sulla plancia dell'Assassino nella busta Villa o sulla Sala principale del Rifugio, se presente.





Nota: è possibile anche scambiare il proprio Assassino con un altro durante la Campagna seguendo le regole appena descritte.

## 38 CARTE PROGETTO



Le carte Progetto consentono di costruire Equipaggiamento speciale nel Laboratorio del Rifugio. È possibile leggere una carta Progetto prima di realizzarla.

L'oggetto rappresentato nel Progetto deve essere realizzato nel Laboratorio del Rifugio. Sarà necessario spendere il numero di carte nere (■) e/o bianche (□) indicato sulla carta Progetto per realizzarlo.

Finché un Progetto non viene realizzato, deve essere posizionato a faccia in giù nella Sala principale del Rifugio.

## 39 SALIRE DI LIVELLO E ABILITÀ

Ogni volta che si raggiunge o si supera la casella Livello I, II, III o IV sul tracciato esperienza del Diario dei Ricordi, **tutti** gli Assassini (compresi quelli non in gioco) salgono di Livello: la capacità speciale sulla carta Assassino migliora e ottengono tutti 1 nuova Abilità.

### SALIRE DI LIVELLO

Per visualizzare il Livello raggiunto, girare la carta di ogni Assassino o prenderla dall'apposita busta e scambiarla con quella sulla plancia. Se l'Assassino non è in gioco o si trova nell'Ospedale del Rifugio, riporre la carta nella bustina trasparente.

### ABILITÀ

Prendere dalla busta di ogni Assassino le 3 carte Abilità corrispondenti al Livello raggiunto. Sceglierne 1 e posizionarla nell'apposito spazio della plancia dell'Assassino (riporre le altre 2 nella busta). Se l'Assassino non è in gioco, riporre la carta nella sua bustina trasparente. *Promemoria: un Apprendista non può usare carte Abilità di Livello III o IV (riporre nella bustina trasparente).*

Le carte Abilità possono essere utilizzate in qualsiasi momento, fatta eccezione per le carte su cui è indicato un momento specifico. È possibile giocare più di una contemporaneamente.

Alcune carte Abilità indicano «Necessario Rifugio di Liv. I, II, III o IV». È possibile scegliere una di queste carte in qualsiasi momento, ma per usarle il Rifugio dovrà raggiungere il Livello indicato.

## 40 RIFUGIO - FASE DI ASSEGNAZIONE

La plancia Rifugio verrà posizionata sul tavolo quando questo verrà sbloccato. Il Rifugio è composto da:

- ◆ **L'Ospedale** dove si curano gli Assassini;
- ◆ **il Bancone** da cui si accede all'Equipaggiamento;
- ◆ **la Sala principale** dove conservare Equipaggiamento e Progetti;
- ◆ **il Laboratorio** dove si realizza Equipaggiamento speciale a partire dai Progetti;
- ◆ **la Sala di comando** dove è possibile aumentare il Livello del Rifugio completando i Contratti. Ciò consentirà di:
  - curare gli Assassini con maggior efficacia;
  - dar loro accesso a ulteriori Abilità;
  - beneficiare di alcuni vantaggi sul Terreno.



Ogni Edificio dispone di spazi per ospitare miniature che ne garantiranno il funzionamento.

### FASI DEL RIFUGIO

La Gestione del Rifugio si divide in 2 fasi:

- ◆ **Fase di Assegnazione** (prima di ogni Ricordo).
- ◆ **Fase di Risoluzione** (dopo ogni Ricordo).

### AZIONI POSSIBILI NEL RIFUGIO

Durante le fasi di Assegnazione e Risoluzione del Rifugio è possibile, in qualsiasi momento:

- ◆ scambiarsi carte piccole (eccetto le carte Abilità);
- ◆ prendere o riporre carte piccole nella Sala principale del Rifugio;
- ◆ riorganizzare le carte sulla plancia dell'Assassino;
- ◆ utilizzare un Rimedio per curarsi (scartando la carta).



## PRIMA ASSEGNAZIONE

Se è la prima volta che si utilizza il Rifugio, seguire questi passaggi, altrimenti andare direttamente al paragrafo «Assegnazione a partire dal Ricordo 1.2».

1. Posizionare le miniature degli Assassini Eliminati in uno spazio **rosso** disponibile dell'Ospedale 🏥.
2. Posizionare la carta Progetto dell'Ala volante (ottenuta al termine del Ricordo 0.4) nel Laboratorio 🔪.
3. Rivelare la carta Contratto ⚔️+1 e leggerla. Al momento non si deve fare altro: la carta verrà giocata durante la fase di Risoluzione. **Attenzione: non mescolare le carte Contratto!**
4. Posizionare tutte le carte contenute nella busta Villa nella Sala principale del Rifugio 🏠 e riporre la busta Villa nella scatola del gioco (non verrà più utilizzata nel corso di questa Campagna).
5. Dividere le miniature in 2 gruppi:

a) il gruppo «Ricordo» sarà disponibile per il Ricordo successivo. È composto dalle seguenti miniature:

- gli Assassini dei giocatori. Tutti gli Assassini su uno spazio rosso dell'Ospedale verranno sostituiti da un Apprendista sul Terreno. **Attenzione: non si può mai sostituire un Assassino in Ospedale con un altro Assassino;**
- Ezio Auditore;
- 1 Mercenario/Cortigiana (a seconda del Rifugio scelto).

b) il gruppo «Rifugio» assegnato al Rifugio:

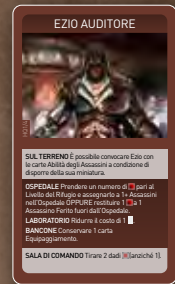
- 🏥 **Ospedale:** posizionarvi la miniatura di 1 Apprendista o Mercenario/Cortigiana su uno spazio bianco;
- 🔪 **Laboratorio:** posizionarvi la miniatura di 1 Apprendista o Mercenario/Cortigiana;
- 🏠 **Sala di comando:** posizionarvi la miniatura di 1 Apprendista o Mercenario/Cortigiana;
- 🏠 **Bancone:** posizionarvi la miniatura di 1 Apprendista o Mercenario/Cortigiana, se ancora disponibili;
- assegnare tutte le miniature Apprendista o Mercenario/Cortigiana rimanenti alla Sala di comando. 🏠.



## CONVOCARE UN ALLEATO NEL RIFUGIO DURANTE UN RICORDO

Alcuni Alleati possono essere giocati sia nel Rifugio, sia sul Terreno durante un Ricordo. Ciò viene indicato sulla carta marrone del Personaggio. Per usare l'Alleato sul Terreno, posizionarne la miniatura sul tavolo. Sarà quindi possibile farlo comparire sul Terreno:

- ◆ usando una carta Equipaggiamento (Mercenari/Cortigiane);
- ◆ usando una carta Abilità (Ezio);
- ◆ secondo le condizioni indicate sulla carta marrone dell'Alleato.



## ASSEGNAZIONI A PARTIRE DAL RICORDO 1.2

Assegnare le miniature e le carte nel seguente ordine durante ogni fase di Assegnazione:

1. posizionare ogni miniatura di un Assassino Eliminato su uno spazio rosso dell'Ospedale. È anche possibile posizionarvi 1+ Assassini Feriti. In ogni caso, riporre in una bustina trasparente la carta dell'Assassino, la sua carta 🔪, le carte Abilità III e IV e i 🏠 rimanenti (verranno recuperati appena l'Assassino uscirà dall'Ospedale). *Promemoria: gli Assassini sugli spazi rossi dell'Ospedale verranno sostituiti da un Apprendista nel Ricordo successivo;*
2. scegliere 1 carta Progetto e posizionarla nel Laboratorio;
3. se la carta in cima al mazzo Contratti ⚔️ nella Sala di comando è posizionata a faccia in giù, rivelarla. Se tale carta contiene una parte grigia, leggere/giocare ora tale parte (cfr. riquadro «Carta contratto»). Se questo è il 2° tentativo di completare il Contratto (la prima volta i giocatori hanno fallito), **si devono** posizionare nella Sala di Comando miniature sufficienti per riuscire a completarlo considerando che ogni dado 🎲 che dovrebbe essere tirato otterrà automaticamente 1 ⚡ (non è necessario tirarli);
4. separare le miniature in 2 gruppi: quelle che parteciperanno al Ricordo successivo e quelle che verranno assegnate al Rifugio;
5. assegnare gli Alleati e gli Apprendisti del gruppo «Rifugio» agli Edifici desiderati, rispettando i seguenti limiti massimi:
  - 4 miniature Ferite o Eliminate e 4 personaggi addetti alle cure nell'Ospedale;
  - 4 miniature nel Laboratorio e al Bancone;
  - 6 miniature nella Sala di comando.





## CARTE CONTRATTO

Ogni carta Contratto è divisa in diverse parti che possono essere:

- ◆ **grigie:** da giocare durante la fase di **Assegnazione** (prima del Ricordo);

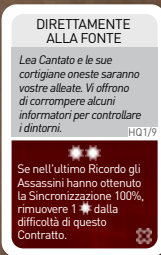
e/o

- ◆ **rosse:** da giocare durante la fase di **Risoluzione** (dopo il Ricordo).

Continuare a leggere finché il testo nella parte letta rimanda a una parte o a una carta **dello stesso colore**. Ogni volta che si deve passare a una parte o a una carta di colore diverso, attendere la fase successiva (Assegnazione o Risoluzione) per continuare.

*Nota: è sempre possibile leggere l'intero testo di una carta Contratto, anche se non lo si può ancora giocare.*

*Nell'esempio in alto è possibile leggere tutto il testo (parte grigia e parte rossa) della carta, ma si dovrà attendere la fase di Risoluzione del Rifugio per giocare la parte rossa.*



41

## RIFUGIO - FASE DI RISOLUZIONE

Al ritorno da un Ricordo, risolvere gli effetti di ogni Edificio in quest'ordine:

### I. OSPEDALE

Ogni Alleato/Apprendista su uno spazio bianco farà riottenere 1+ a 1+ Assassini in base al Livello del Rifugio. Tale Livello è indicato sul retro della carta situata in cima al mazzo Contratti .

1. Determinare il numero di da far recuperare agli Assassini consultando la carta marrone di ogni Alleato/Apprendista nell'Ospedale. Tutti gli Assassini Eliminati curati in questo modo tornano Feriti (o in Piena salute se recuperano tutti i propri ) e possono partecipare al Ricordo successivo.
2. Rimuovere tutte le miniature dall'Edificio.

Alleati e Apprendisti non hanno bisogno di essere curati: se vengono Feriti o Eliminati, saranno nuovamente disponibili con tutti i propri per il Ricordo successivo o per il secondo tentativo di un Ricordo non completato.

## II. LABORATORIO

Ogni carta Progetto ha un costo di produzione espresso in carte piccole nere () e bianche (). Se 1 Progetto è stato posizionato nel Laboratorio, è possibile realizzare l'Equipaggiamento speciale mostrato sulla carta pagandone il costo con carte Equipaggiamento, Ricompensa, Forziere ed Equipaggiamento speciale (realizzato a partire da altri Progetti). *Nota: una carta Progetto non realizzata non è considerata una .*

1. Determinare il numero di carte da spendere consultando la carta marrone di ogni Alleato/Apprendista presente nel Laboratorio. Le carte con il simbolo spese in questo modo vengono rimosse definitivamente dal gioco, mentre quelle con il simbolo vengono riposte negli scarti dell'Equipaggiamento.
2. Rimuovere tutte le miniature dall'Edificio.

Una volta realizzato l'oggetto, girare la carta Progetto: ora è possibile utilizzarla.



*Esempio: è necessario spendere 4 e 3 per creare l'Ala volante. Poiché non è stata posizionata alcuna miniatura nel Laboratorio, i giocatori decidono di scartare definitivamente la Cappa dei Borgia e 3 Spade normali (4 , 2 Paracadute e 1 Bomba fumogena [ovvero 3 da riporre negli scarti dell'Equipaggiamento]). Ora l'Ala volante è disponibile!*

Se non si desidera più realizzare l'oggetto, posizionare la carta Progetto nella Sala principale del Rifugio.

## III. BANCO

Il Bancone consente di acquisire carte Equipaggiamento aggressive. Pescare e rivelare 4 carte dal mazzo Equipaggiamento (ignorare qualsiasi carta Indagine e pescarne un'altra per sostituirla).

1. Determinare il numero di carte da tenere consultando la carta marrone di ogni Alleato/Apprendista presente al Banco.
2. Rimuovere tutte le miniature dall'Edificio.

Posizionare le carte Equipaggiamento così acquisite sulle plance degli Assassini e/o nella Sala principale del Rifugio.

## IV. ♣ SALA DI COMANDO

Ogni carta Contratto richiede un certo numero di ★ per essere completata. I Contratti migliorano il Livello del Rifugio. *Promemoria: il Livello del Rifugio è indicato sul retro della carta in cima al mazzo Contratti. Esso determina la quantità di cure fornite agli Assassini e consente loro di utilizzare un numero maggiore di carte Abilità.*

1. Se è il 1° tentativo di completare il Contratto, determinare il numero di dadi [ ] da tirare consultando la carta marrone di ogni Alleato/Apprendista nella Sala di comando, poi tirare i dadi [ ]. Se il totale di ★ (*promemoria: 1 ♣ conta come 1 ★*) è maggiore o uguale al valore indicato sulla carta Contratto, questo viene completato e la carta viene rimossa dal gioco [ ]. Il retro della nuova carta così rivelata indica il Livello attuale del Rifugio. Se il risultato è inferiore, il Contratto non viene completato: il Livello del Rifugio non aumenta e il Contratto rimane a faccia in su in cima al mazzo.

Se è il 2° tentativo, il Contratto viene completato automaticamente. *Promemoria: per poterlo completare, è necessario posizionare nella Sala di comando un numero di miniature sufficiente durante la fase di Assegnazione.*

2. Rimuovere tutte le miniature dall'Edificio.

*Esempio: un Contratto richiede 3 ★ per essere completato al primo tentativo. I giocatori hanno piazzato 4 Alleati senza bonus particolari nella Sala di comando. Tirano 4 dadi [ ], il risultato è 3 ★: il Contratto viene completato per un soffio!*

*Se il risultato fosse stato 2 ★ (o meno), il Contratto non sarebbe stato completato: durante la fase di Assegnazione successiva i giocatori avrebbero dovuto posizionare nella Sala di comando un numero di miniature sufficiente (ad esempio 3 Alleati senza bonus particolari) per ottenere automaticamente 3 ★ e completare il Contratto.*

## 42 SALVARE LA PARTITA

Dopo ogni Ricordo è possibile mettere in pausa la Campagna e salvare il gioco. Se il Ricordo non è stato completato, seguire prima i passaggi 1 e 3 della regola numerata 6.

In ogni caso, seguire questi passaggi:

### Assassini

Riporre in una bustina trasparente tutto ciò che è presente sulle plance di ogni Assassino:

- ◆ tutte le carte;
- ◆ i 4 [ ] e i [ ] rimasti. **Importante: riporre i [ ] persi nella scatola del gioco** (l'Assassino dovrà essere curato per poterli recuperare);
- ◆ riporre la miniatura nella scatola.

### Rifugio

Se è presente il Rifugio:

- ◆ riporre tutte le carte (Alleati, Apprendisti, Contratti, Equipaggiamento, Forzieri, Progetti e Ricompense) nella scatola di salvataggio del Rifugio;
- ◆ riporre le miniature degli Alleati nella scatola del gioco.

### Terreno

Riporre le carte Evento, Forziere ed Equipaggiamento in una bustina trasparente e i materiali rimanenti nella scatola del gioco.



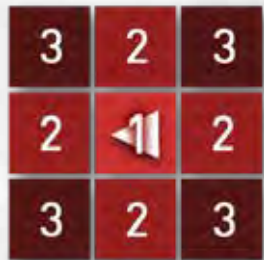
# REGOLE AGGIUNTIVE

## 43 CROLLO

Alla fine del turno in cui si verifica un crollo, rimuovere la tessera indicata nel Ricordo in questione.

Alla fine di ogni turno successivo, rimuovere tutte le tessere a contatto con quelle rimosse in precedenza. Rimuovere anche quelle non più a contatto con alcuna tessera. Le miniature presenti su ogni tessera così rimossa vengono Eliminate (i Nemici tornano nella loro Riserva). *Nota: per identificare le tessere che scompariranno, posizionare un segnalino ⚠ su ciascuna di esse all'inizio di ogni turno in cui si verifica un crollo.*

*Esempio: la tessera 1 scomparirà alla fine del primo turno in cui è iniziato il crollo, le tessere 2 alla fine del secondo turno, etc.*



## 44 SCORTA

A volte agli Assassini viene richiesto di scortare un Alleato. Quando 1+ Assassini soddisfano un Obiettivo rappresentato da un Alleato da scortare, sostituire il segnalino Obiettivo con la miniatura corrispondente.

Un Alleato da scortare non ha e può:

- ◆ seguire qualsiasi Assassino presente sulla sua casella ogni volta che uno di essi effettua l'azione «Movimento» o usa un Punto di viaggio rapido (in questo caso rimuovere dal gioco l'Alleato Scortato);
- ◆ nascondersi in un Nascondiglio;
- ◆ essere individuato o in incognito, secondo le stesse condizioni degli Assassini;
- ◆ effettuare un Attacco coordinato con 1+ Assassini sulla sua casella a condizione che siano presenti 1+ dadi stampati sulla sua carta personaggio.  
*Nota: l'Alleato Scortato viene individuato se è presente il simbolo sulla sua carta e può, subire un .*
- ◆ finire in Condizioni critiche se ha 1+ sulla propria carta e li perde tutti. Se nessuno lo cura entro la fine del turno successivo, l'Alleato Scortato viene Eliminato.

Un Alleato Scortato non può:

- ◆ salire o scendere da un tetto senza una scala;
- ◆ scalare una Torre;
- ◆ beneficiare della capacità speciale dell'Assassino che lo scorta.

## 45 LIVELLO DI DIFFICOLTÀ DEL GIOCO

È possibile scegliere il livello di difficoltà del gioco: Normale o Facile. Questa scelta può essere effettuata prima di iniziare un Ricordo o persino mentre lo si gioca.

### LIVELLO NORMALE

Applicare le normali regole di gioco. Per ogni Sincronizzazione 100% ottenuta giocando un Ricordo interamente con difficoltà Normale, incollare la versione **rossa** dell'adesivo Sincronizzazione 100% nel Diario dei Ricordi.

### LIVELLO FACILE

Quando si attaccano i Nemici, ignorare la regola del Contrattacco **esclusivamente per i Balestrieri**. Per ogni Sincronizzazione 100% ottenuta giocando interamente o parzialmente un Ricordo con difficoltà Facile, incollare la versione **grigia** dell'adesivo Sincronizzazione 100% nel Diario dei Ricordi.

## 46 RICORDO FACOLTATIVO

Un Ricordo facoltativo consente di ottenere 1+ carte Ricompensa specifiche, una Sincronizzazione 100% e offre un'ultima possibilità di recuperare un Forziere non recuperato in precedenza. Inoltre, consente di scoprire qualcosa sul passato dei quattro Assassini.

I giocatori potranno sempre scegliere: o giocano 1 Ricordo facoltativo quando viene loro offerta la possibilità, oppure lo ignorano **definitivamente** (in questo caso, continuare la Campagna giocando il Ricordo successivo).

### PREPARAZIONE

Quando si gioca un Ricordo facoltativo, continuare a giocare con tutte le carte e le miniature acquisite o sbloccate durante la Campagna [Equipaggiamento, Assassini, Eventi, Nemici, etc.].

## 47 LIMITE DI TEMPO

Quando un Ricordo deve essere completato in un numero limitato di turni, creare un mazzo Eventi con un numero di carte pari al numero di turni indicato. Usare tale mazzo per contare i turni sul Terreno e mettere da parte le carte Evento inutilizzate. Se si pesca una carta Evento con il simbolo , usare le carte Evento messe da parte per determinare in quale direzione si muoveranno i Nemici.

Se alla fine del tempo limite il Ricordo non è terminato, continuare a giocare i turni successivi pescando carte Evento fra quelle messe da parte.

## 48 MACCHINE DI LEONARDO DA VINCI

- ◆ Una Macchina può ospitare al massimo 1 Personaggio. Per 0 1 Assassino individuato o in incognito che si trova sulla stessa casella di una Macchina non occupata, può salire a bordo. Uscire costa 1 ; e il giocatore può quindi posizionare la miniatura sulla casella della Macchina (effettuare 1 Prova di individuazione se sono presenti 1+ Nemici).
- ◆ Un Assassino in una Macchina è in incognito e può **solo** effettuare le azioni specifiche di quella Macchina spendendo i propri . Non può usare la sua capacità speciale, le sue Abilità o beneficiare di quelle di altri Assassini.
- ◆ Posizionare sulla carta della Macchina pari al numero di stampato su di essa. Proprio come un Boss, una Macchina perde 1 solo quando subisce un attacco con un numero di pari o superiore al numero di rimanenti sulla sua carta. Quando l'ultimo viene rimosso, la Macchina viene Eliminata (rimuoverla dal Terreno). Se c'era un Assassino all'interno, lasciare la sua miniatura in incognito sulla casella in cui si trovava la Macchina (effettuare 1 Prova di individuazione se sono presenti 1+ Nemici).
- ◆ Quando 1+ Nemici attaccano una Macchina con a bordo un Assassino, tutti i dadi vengono assegnati alla Macchina. Se 1+ Assassini individuati si trovano sulla casella di una Macchina non controllata da una Guardia, i dadi dei Nemici vengono ripartiti equamente tra la Macchina e tali Assassini. *Nota: i Nemici non attaccano mai una Macchina con a bordo una Guardia.*
- ◆ Quando una Macchina attacca con i dadi e ottiene 1+ X, i Nemici sopravvissuti sulla casella bersaglio effettuano un Contrattacco.

*Nota: una Macchina non occupa uno spazio su una casella (questa può ospitare 4 Nemici come al solito); tuttavia una Guardia a bordo di una Macchina occupa 1 dei 4 spazi della casella.*

## 49 AREA PROIBITA

Ogni casella contenente un segnalino sul Territorio di un Ricordo nel libretto della Campagna rappresenta un'Area proibita. Gli Assassini che entrano in una casella contenente un segnalino Area proibita E 1+ Nemici vengono individuati automaticamente (senza Prova di individuazione) e lo Stato di allerta viene attivato secondo le normali regole. Allo stesso modo, quando 1+ Nemici entrano in una casella con un segnalino Area proibita che contiene 1+ Cadaveri/Assassini/Alleati, questi ultimi diventano automaticamente individuati (anche se si trovano in un Nascondiglio) e lo Stato di allerta diventa .

## 50 PREPARAZIONE DI DUE TERRENI IN CONTEMPORANEA

Quando si gioca su due Terreni in contemporanea, girare la plancia dei Nemici sul lato con le lettere A e B, quindi posizionarla tra i due Terreni con la lettera A di fianco al Terreno A e la lettera B di fianco al Terreno B. Poi aggiungere il secondo segnalino Stato di allerta, girato sul lato , nell'apposito spazio.

*Promemoria: l'orientamento dei Terreni è importante! Accertarsi che i Terreni siano sempre orientati verso nord.*



*Esempio di preparazione con la plancia dei Nemici al centro.*

## 51 GIOCARE IN CONTEMPORANEA SU DUE TERRENI

### FASE EVENTO

Pescare 1 carta Evento per ogni Terreno e applicarne l'effetto al Terreno corrispondente.

### FASE DEGLI ASSASSINI

Gli Assassini spendono i propri secondo le normali regole.

### FASE DEI NEMICI

Finché sono presenti entrambi i Terreni, i Rinforzi entrano **esclusivamente** sul Terreno indicato dal piccolo triangolo bianco situato sul retro della carta in cima al mazzo Rinforzi Nemici. *Nell'esempio qui sopra, il triangolo bianco indica il Terreno B.*

Giocare le sottofasi Movimento e Combattimento dei Nemici secondo le normali regole su entrambi i Terreni.

*Promemoria: è possibile utilizzare un Punto di viaggio rapido per muoversi verso un altro Punto di viaggio rapido, anche se si trova su un altro Terreno. Inoltre occorre sempre svolgere la fase dei Nemici, anche se non è presente alcun Assassino su un Terreno in cui vi sono ancora 1+ Obiettivi da soddisfare.*

Non appena uno dei due Terreni non contiene più Obiettivi da soddisfare né Assassini, smontarlo secondo le normali regole (riporre le Guardie nella loro Riserva). Ora i Rinforzi entreranno nel Terreno rimanente ad ogni turno fino al termine del Ricordo.

*Nota: l'attivazione dello Stato di allerta su un Terreno non attiva automaticamente lo Stato di allerta sull'altro Terreno.*



## ❖ RICONOSCIMENTI ❖

**Autore:** Thibaud de la Touanne.

**Scenari:** Fabrice Lamidey.

**Direzione artistica:** Manuel Sanchez, Thibaud de la Touanne.

**Consulente e progettazione del Rifugio:** Manuel Rozoy.

**Miniature:** Arnaud Boudoiron, Stéphane Camosseto, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Stéphane Simon, Edgar Ramos, Edgar Skomorowski.

**Illustrazioni:** Anne & Seb, Gilles Beloeil, Dimitri Chappuis, Maxime Desmettre, Emile Denis, Martin Deschambault, Robert Andreas Drude, Vincent Gaigneux, Patrick Lambert, Olivier Martin, Namwo Noh, Pascal Quidault, Paul Vérité, Tatiana Vetrova, Donglu Yu.

**Tessere:** Aurélie Bouquet.

**Grafica:** Shannon Leclerc-Garand.

**Ringraziamenti speciali:** Aymar Azaïzia e Antoine Czeszynski (Ubisoft), Guillaume Briet, Laurence Laval, Christian Lemay, Vladislav Nekrasov, Frédéric Vindry e tutti i backer che ci hanno supportato in questa meravigliosa avventura!

**Playtester:** Patrick Abellan, Stéphane Audet, Christian Bergeron, Frédéric Bergeron, Jean-Paul Botelho, Bobbi Burquel, Guillaume Cassel, Guylaine Champagne, Maëlys de la Touanne, Pascal Hébert, Nicolas Garet, Stéphane Laurin, Laurence Laval, Christian Lemay, Sylvain Lemieux, Alexandre Maggiore, Bun Mann, Milène Maurice, Mélanie Mecteau, Serge Meirinho, Laurent Montpetit, Jean-François Paradis, Marco Poutré, Thomas Robert, Benoît Rullier, Laurent Sauvé, Hélène Vigneault, Steve Yelle e tutti gli altri.

**Traduzione:**

Inglese: Constance Triffault

Tedesco: Lutz Pietschker e Kristin Fischer

Spagnolo: Marie Brégier

Italiano: Alessandro Seren Rosso e Barbara Parutto

**Revisioni e correzioni:**

Bertrand Furcas, Alice Gonzi, Sandra Grès, Luis López, Mario Quiles, Javier Romero Bullejos



# INDICE

Questo indice rimanda alle regole numerate e non ai numeri di pagina.

<b>A</b>			
Abilità	39		
Adiacente	13		
Alleato	0		
Apprendista	1, 27		
Area proibita	49		
Arma (utilizzare)	16		
Armatura	25		
Assassini (fase degli)	4		
Assassino (scegliere un)	12		
Attaccare (Assassini)	16 (2)		
Attacco coordinato	16		
Azioni degli Assassini	13		
<b>B</b>			
Bancone	41 (III)		
Bersagliare (Assassini)	16		
Boss	33		
Busta	1		
<b>C</b>			
Cadaveri (occultare i)	17		
Canale	11		
Capacità speciale	12		
Carte Equipaggiamento	24		
Carte Evento	3		
Carte Progetto	38		
Casella Adiacente	13		
Combattere (Assassini)	16		
Combattimento dei Nemici	31		
Condizioni critiche	26		
Conservare 1 	19		
Contrattacco	16 (6)		
Contratto (Sala di comando)	40, 41 (IV)		
Crollo	43		
<b>D</b>			
Diario dei Ricordi	35		
Difficoltà (livello di)	45		
<b>E</b>			
Eliminato (Assassino)	26		
Eliminato (Nemico)	16 (4)		
Equipaggiamento	24		
Equipaggiarsi	18		
Esperienza (XP)	35		
Evento (fase)	3		
<b>G</b>			
Giocatori	37		
Modificare il numero di giocatori	37		
<b>F</b>			
Fallimento del Ricordo	6		
Fase degli Assassini	4		
Fase dei Nemici	28		
Fase di fine turno	5		
Fase Evento	3		
Ferito	26		
Fine del turno	5		
Forziere	10		
Furtività	20		
<b>I</b>			
Individuato	21		
Individuazione (Assassini/Alleati)	22		
Individuazione (Nemici)	28		
In incognito	20, 21		
Inseguimento	32		
Iniziare		1	
<b>L</b>			
Laboratorio		41 (III)	
Limite di tempo		47	
Livello degli Assassini		39	
Livello del Rifugio		41 (IV)	
Livello di difficoltà del gioco		45	
<b>M</b>			
Macchine di Leonardo da Vinci		48	
Modificare il numero di giocatori		37	
Movimento dei Nemici		30	
<b>N</b>			
Nascondiglio		8	
Movimento dei Nemici		30	
<b>O</b>			
Obiettivo (soddisfare un)		14	
Occultare i Cadaveri		17	
Ospedale		41 (IO)	
<b>P</b>			
Perquisire i Cadaveri		17	
Portata (entro)		16 (1)	
Preparazione di due Terreni in contemporanea		50	
Preparazione del Terreno		7	
Progetti		38	
Prova di individuazione (Assassini)		22	
Prova di individuazione (Nemici)		28	
Punto di viaggio rapido		15	
<b>R</b>			
Ricordo		0	
Ricordo facoltativo		46	
Ricordo (fallimento)		6	
Rifugio - fase di Assegnazione		40	
Rifugio - fase di risoluzione		41	
Rinforzi Nemici		29	
<b>S</b>			
Sala di comando		41 (IV)	
Salire di Livello		39	
Salute 		1, 26	
Salute degli Assassini		26	
Salvare la partita		42	
Scegliere un Assassino		12	
Scorta		44	
Sincronizzarsi		9	
Sincronizzazione 100%		34	
Soddisfare un Obiettivo		14	
Stato di allerta		23	
<b>T</b>			
Terreni in contemporanea (giocare su)		51	
Terreni in contemporanea (preparazione di)		50	
Terreno		7	
Torre		9	
Turno di gioco		2	
Turni di gioco con limite di tempo		47	
<b>U</b>			
Utilizzare un'arma		16	
<b>V</b>			
Villa		36	
<b>X</b>			
XP		35	





## **SIMBOLI**

-  1 danno
-  Arma da mischia
-  Arma a distanza
-  Assassino/Alleato individuato
-  Laboratorio del Rifugio
-  Base rossa
-  Boss
-  Capacità speciale dell'arma
-  Carta da rimuovere definitivamente dal gioco
-  Carta da riporre nella pila degli scarti dello stesso tipo
-  Carta o segnalino speciale
-  Bancone del Rifugio
-  Cubo azione
-  Cubo salute
-  Dado di attacco degli Assassini
-  Dado di attacco dei Nemici
-  Dado per Prova di individuazione
-  Fallimento dell'attacco (Nemici)/Armatura (Assassini)
-  Stato di allerta inattivo
-  Stato di allerta attivo
-  Ospedale del Rifugio
-  Lama celata
-  Numero di Assassini in gioco
-  Sala principale del Rifugio
-  Alleato Scortato
-  Contrattacco
-  Sala di comando del Rifugio o Contratto (carte Contratto)