

ANDREW FEDERSPIEL

APOTHECA™

THE SECRET POTION SOCIETY



 1-4
PLAYERS

 AGES
13+

 TIME
30 MIN

PANORAMICA

Combinare le pozioni nel mercato segreto. Ingannate i vostri avversari con le pozioni nascoste e, quando arriva il momento giusto, utilizzate i poteri magici degli speciali per mescolare gli intrugli. Ma attenzione: i vostri avversari potrebbero intuire i vostri schemi e usarli contro di voi! Ogni combinazione soddisfa uno speciale. Il primo a soddisfarne 3 vince.

COMPONENTI

- 1 tabellone Mercato
- 45 tessere Pozione (15 Rosse, 15 Blu, 15 Gialle)
- 36 Gemme (12 Rubini Rossi, 12 Zaffiri Blu, 12 Topazi Gialli)
- 15 carte Speciale
- 4 Postazioni Speciale
- 4 carte Consultazione
- 3 gettoni Decreto (per la variante Il Maestro del Mercato)
- 1 gettone Extra Action (solo in 3 giocatori)



PREPARAZIONE

1. Sistemate il tabellone mercato tra i giocatori.
2. Scegliete il primo giocatore determinando chi è il più subdolo. Il giro procede in senso orario.
3. Mischiate le tessere pozione. Disponete una pozione scoperta su ogni angolo del tabellone mercato. Collocate due pozioni coperte al centro del tabellone mercato in modo che siano diagonalmente adiacenti. Ruotate le pozioni che sono a faccia in giù affinché le loro frecce puntino verso il secondo giocatore.
4. Posizionate le tessere pozione rimanenti in una pila coperta vicino al tabellone mercato. Questa è la riserva delle pozioni.
5. Consegnate una carta consultazione a ciascun giocatore.
6. Mescolate le carte speciale. Se questa è la vostra prima partita, inserite in cima i seguenti speciali a faccia in giù, in un ordine qualsiasi: Benedetto, Corvidus, Imogen, Merten, Il Re Facchino.
7. Distribuite una carta speciale scoperta ad ogni giocatore.
8. Unite le quattro postazioni speciale e disponetele vicino al tabellone mercato per formare il Vicolo degli Speciali, come raffigurato. Disponete una carta speciale scoperta sotto ciascuna delle postazioni da due gemme. Posizionate le carte speciale rimanenti a faccia in giù sotto la postazione da tre gemme. Questo è il mazzo speciali.
9. Collocate ciascuna riserva di gemme presso la sua postazione corrispondente.
10. In una partita con 3 giocatori, date al terzo giocatore il gettone Extra Action (Azione Extra). Egli può scartarlo durante uno dei suoi turni per effettuare una terza azione diversa dalle prime due.
11. Nel suo turno iniziale il primo giocatore esegue solo un'azione

VICOLO DEGLI SPEZIALI



GIOCATORE 1



GIOCATORE 2

RISERVA DELLE POZIONI



PAGINA 2

NEL VOSTRO TURNO

Dovete eseguire 2 delle 4 azioni seguenti. Non potete ripetere la stessa azione due volte nello stesso turno.

RIVELARE



Girate una qualunque pozione coperta nel mercato. Guadagnate una gemma del colore di quella pozione. Non potete sbirciare la pozione prima di effettuare l'azione: dovete rivelarla in modo che la vedano tutti! Potete possedere qualsiasi numero di gemme. Nel rarissimo caso in cui la riserva sia esaurita, usate un sostituto.

POTERE



Scegliete uno dei vostri speciali e utilizzate il suo potere. Ciascun potere dello speciale conta come un'azione differente, quindi potete eseguire l'azione Potere più volte nello stesso turno se ogni volta selezionate uno speciale differente. Non potete effettuare questa azione se non avete speciali attivi o nel caso in cui il suo uso lascerebbe il tabellone invariato.

I poteri agiscono allo stesso modo su tutte le tessere pozione, sia coperte che scoperte. Le pozioni possono spostarsi attraverso altre pozioni se hanno abbastanza mosse per farlo, ma una pozione non può mai terminare il suo movimento nello stesso spazio di un'altra. I poteri che scambiano delle pozioni non possono "scambiare" con spazi vuoti.

In Apotheca, la parola "adiacente" non include gli spazi diagonali. La parola "ortogonalmente" significa "orizzontalmente o verticalmente". Vedere le informazioni a pagina 15 sugli specifici poteri.

RIFORNIRE



Non potete eseguire questa azione se ci sono già 3 pozioni a faccia in giù nel mercato. Pescate una tessera dalla riserva delle pozioni e guardatela di nascosto. Mettetela coperta su uno spazio libero nel mercato. Procedete così fino a quando ci sono 3 pozioni a faccia in giù nel mercato.

Quando posizionate una pozione, puntate la freccia verso di voi. Potete sbirciare le pozioni che puntano verso di voi.

Saturazione del Mercato

Se il mercato si riempie completamente e non ci sono combinazioni, rivelate subito la prima tessera della riserva delle pozioni. Rimuovete dal mercato tutte le pozioni a faccia in su del colore rivelato, poi mischiate la tessera rivelata e tutte le tessere rimosse nella riserva delle pozioni.

ASSOLDARE



Assoldate uno speciale nel Vicolo degli Speciali spendendo due gemme del colore indicato.

- OPPURE -

Pagate un topazio, uno zaffiro e un rubino per assoldare uno qualunque dei tre speciali o la prima carta del mazzo speciali.

Piazzate lo speciale di fronte a voi: ora è vostro. Potete possedere qualsiasi numero di speciali.

Dopo aver assoldato, se c'è una postazione speciale vuota, ripopolatela con la prima carta del mazzo speciali.

REALIZZARE COMBINAZIONI E SODDISFARE GLI SPEZIALI

Una combinazione è formata da 3 pozioni a faccia in su dello stesso colore in una riga o colonna. Devono trovarsi in linea retta, consecutive e non in diagonale. Quando realizzate una combinazione, toglietela dal mercato e appoggiatela scoperta su uno dei vostri speciali attivi. Non potete più usare quello speciale: è soddisfatto del vostro intruglio! Qualunque combinazione di colore può soddisfare qualsiasi spaziale.

COMBINAZIONI SPECIALI

Se realizzate una combinazione che coinvolge più di 3 pozioni guadagnate una gemma del suo colore, oltre a realizzare la combinazione. Le combinazioni speciali sono: riga da 4, combinazione a L, combinazione a T e combinazione a +.



VINCERE LA PARTITA

Il primo giocatore o squadra a soddisfare 3 speciali vince!

4 GIOCATORI

Nelle partite con 4 giocatori dividetevi in due squadre uguali. I compagni di squadra si siedono alternando le posizioni: A, B, A, B. I membri della squadra non possono condividere le gemme o sbirciare le pozioni a faccia in giù dell'altro. La prima squadra a soddisfare 3 speciali vince. Prima di cominciare la partita, i giocatori devono decidere se è consentito parlare durante il gioco.

Se realizzate una combinazione, ma non avete alcun speciale attivo, rimuovete la combinazione dal mercato e mescolatela nella riserva delle pozioni. Guadagnate una gemma del colore della combinazione. Questa combinazione non conta per la vittoria della partita.

COMBINAZIONI MULTIPLE

Se realizzate più di una combinazione contemporaneamente, attivate le combinazioni in qualunque ordine, come se le aveste realizzate una alla volta.



VARIANTE: SOLITARIO (1 GIOCATORE)

PREPARAZIONE

1. Sistema il tabellone mercato di fronte a te.
2. Mischia le tessere pozione. Disponi una pozione scoperta su ogni angolo del tabellone mercato. Riempi metà degli spazi rimanenti con pozioni coperte disposte a scacchiera. Punta le loro frecce lontano da te.
3. Ai lati sinistro e destro del tabellone mercato, crea una griglia 2x4 di pozioni a faccia in giù (vedere figura). Punta le loro frecce lontano da te.
4. Rimetti il resto delle tessere pozione nella scatola. In questa partita non verranno più utilizzate.
5. Mescola il mazzo speciali e prendi uno speciale. Prepara il Vicolo degli Speciali come di consueto.

AZIONI E RIFORNIRE

Esegui 2 azioni in ognuno dei tuoi turni (compreso il primo). Valgono le seguenti differenze:

- Non puoi effettuare azioni Rifornire.
- Puoi ripetere due volte la stessa azione. Se non puoi compiere una seconda azione, il tuo turno finisce.
- Assoldare costa 3 gemme dello stesso colore invece di 2. Inoltre, per assoldare non puoi utilizzare il metodo alternativo di pagare un topazio, uno zaffiro e un rubino.

Ogni 2 azioni eseguite, devi scegliere una pozione al di fuori del mercato e posizionarla sul suo corrispondente spazio vuoto nel mercato. Per esempio, la pozione nella colonna 2, riga 3 fuori del mercato deve essere collocata nella colonna 2, riga 3 all'interno del mercato. Sbircia la pozione dopo averla appoggiata e punta la sua freccia verso di te. Se non sei in grado di mettere una pozione su uno spazio vuoto, la partita finisce.

REALIZZARE COMBINAZIONI E SODDISFARE GLI SPEZIALI

Quando realizzi una combinazione, non rimuoverla dal mercato. Invece, segui questi passaggi:

1. Impila le pozioni della combinazione su uno qualsiasi degli spazi delle pozioni della combinazione. Tratta la pila come se fosse una pozione normale.
2. Se hai uno o più speciali attivi, girane uno a faccia in giù per indicare che è soddisfatto.
3. Se hai soddisfatto uno speciale, guadagni 1 punto per ogni pozione a faccia in su nel mercato del colore della combinazione (una pila conta come una sola pozione). Utilizza il metodo che preferisci per tener traccia del tuo punteggio totale.

Se non hai uno speciale attivo da soddisfare quando realizzi una combinazione, non guadagni alcun punto, ma al suo posto ottieni una gemma del colore della combinazione.

SATURAZIONE DEL MERCATO

Se il mercato si riempie completamente, non eseguire la fase Saturazione del Mercato.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina nel momento in cui devi inserire una pozione a faccia in giù sul mercato, ma non riesci a farlo. Se non rimangono pozioni al di fuori del mercato, guadagni 5 punti bonus. Somma il tuo punteggio e controlla quanto hai fatto!

0-14: Assistente

15-19: Apprendista

20-24: Adepto

25-29: Esperto

30-34: Maestro

35-39: Gran Maestro

40+: Leggenda di Apotheca

VICOLO DEGLI SPEZIALI



GIOCATORE 1



VARIANTE: IL MAESTRO DEL MERCATO (2-4 GIOCATORI)

PREPARAZIONE

Seguite la preparazione normale, con queste differenze:

1. Invece di utilizzare pozioni completamente casuali nel mercato iniziale, mescolate insieme 2 pozioni gialle, 2 blu e 2 rosse, poi disponetele sul tabellone mercato come al solito.
2. Scegliete un giocatore che impersoni il maestro. Tutti gli altri giocatori sono apprendisti in squadra contro il maestro. I membri della squadra non possono condividere le gemme o sbirciare le pozioni a faccia in giù degli altri.
3. Il maestro non riceve uno speciale iniziale. Invece, preparate il Vicolo degli Speciali davanti al maestro. Il maestro ha accesso a tutti e tre gli speciali, ma deve pagare ogni volta che usa un potere speciale.
4. Date al maestro i tre gettoni decreto. Dopo che il mercato è pronto, il maestro sceglie quale di questi gettoni attivare e lo impila sopra gli altri due. Il maestro può realizzare combinazioni solo del colore del decreto e nessun altro giocatore può realizzare combinazioni di quel colore.
5. Il maestro inizia per primo ed esegue solo un'azione nel suo primo turno. I giocatori apprendisti svolgono i turni in senso orario, con il maestro che esegue un turno dopo quello di ogni singolo apprendista.

VANTAGGI DEL MAESTRO

- Decreto sul Colore delle Pozioni: Il maestro ha tre gettoni decreto colorati, attivi uno alla volta. Il maestro può realizzare combinazioni solo del colore del decreto e nessun altro giocatore può realizzare combinazioni di quel colore. Come azione, il maestro

può cambiare il colore del decreto con uno nuovo spendendo una gemma di quel colore.

- Assoldare e Impiegare gli Speciali: Il maestro non assolda mai gli speciali. Come azione, il maestro può utilizzare il potere di uno speciale nel Vicolo degli Speciali spendendo due gemme del colore di quello speciale. Quando un altro giocatore assolda uno speciale, quel giocatore paga le gemme al maestro, non alla riserva delle gemme.
- Combinazioni: Il maestro non usa le sue combinazioni per soddisfare gli speciali. Invece, il maestro semplicemente conserva le combinazioni.

REGOLE AGGIUNTIVE

- Realizzare Combinazioni: Dal momento che i giocatori devono seguire il decreto sul colore delle pozioni, un giocatore potrebbe realizzare una combinazione che non può prendere. Il primo giocatore che può segnare quella combinazione lo fa all'inizio del suo turno se la combinazione è ancora presente. Per esempio, se il colore del decreto è rosso e nel mercato c'è una combinazione blu alla fine del turno del maestro, quella combinazione andrà al giocatore successivo, quando inizia il suo turno.
- Gemme Bonus: Il maestro non riceve gemme bonus se realizza combinazioni speciali o se ne realizza senza avere uno speciale (dato che il maestro non ha mai uno speciale assoldato).

VINCERE LA PARTITA

Il maestro vince segnando una combinazione per ogni colore.

La squadra degli apprendisti vince quando complessivamente soddisfano tre speciali.



GIOCATORE 2 - APPRENDISTA



RISERVA DELLE
POZIONI



GETTONI
DECRETO



GIOCATORE 1 - MAESTRO



CONSIGLI DI STRATEGIA PER APOTHECA

- Non lasciate due pozioni dello stesso colore in fila alla fine del vostro turno (o colore-spazio-colore). Dareste al vostro avversario la possibilità di pescare e posizionare una tessera di quel colore con la sua prima azione, per poi girarla con la seconda e realizzare una combinazione.
- Se avete intenzione di girare una pozione coperta provate a farlo con la vostra prima azione, in modo da avere ancora la seconda per combinare qualcosa con quella pozione (o per impedire al vostro avversario di farci qualcosa).
- Non dovete girare una pozione messa giù da un avversario! Pensate a di che colore potrebbe essere e se il vostro avversario stia cercando di ingannarvi, per farvela girare al suo posto.



IL MONDO DI APOTHECA

Se pensate di reggervi su un terreno solido, allora l'universo vi ha illuso. Sono Lain il mercante. Ho camminato dalla verde catena montuosa di Danziger, che nessuna creatura è riuscita a valicare e sopravvivere, al deserto blu di Yandukar, alle paludi Shartusan, dall'aria così malsana da farti cadere i denti. Ho visto abbastanza da sapere questo: se c'è qualcuno che domina i poteri della natura, è la società segreta delle pozioni. Questi speciali possono sprigionare una forza primordiale che, si dice, sia in grado di realizzare ogni desiderio, anche l'immortalità. Ma dove si incontrano? E ancora più importante, come si può convincerli ad esaudire le proprie richieste?

Sebbene abbia raccolto molte informazioni sugli speciali più noti, devo lasciare il trovarli a qualcun altro.



GLI SPEZIALI LEGGENDARI



Afrif

Non ho mai incontrato questa creatura e ho intenzione di continuare così. C'è una sciocca diceria secondo cui dovrebbe donarti qualcosa, ma in realtà tutto quello che fa è prendere: i vostri sogni, le vostre speranze e le vostre ambizioni. Il fratello del migliore amico di mio zio una volta l'ha incrociato. Il poveretto

si è consumato nella più noiosa delle vite, fino a quando è stato assassinato dagli impetuosi cavalli-demoni. Vorrei quasi dire che è stato un atto di misericordia, dopo quello che Afrif gli aveva fatto. Per avere a che fare volontariamente con Afrif devi essere molto coraggioso o molto stupido.



Benedetto

Benedetto aveva il compito ereditario di medico di corte del re di Umbriscol, che consisteva in gran parte nel massaggiare le borsiti reali. Tuttavia, durante la Grande Moria, nonostante i massaggi più dolci di Benedetto, tutti i cinque eredi della stirpe reale Umbriscan perirono. Così il re espulse Benedetto dalla

corte, attraverso una finestra! Poiché cadde sui suoi baffi, le sue mani delicate si salvarono da un infortunio - o almeno così mi è stato spiegato. Adesso Benedetto massaggia le erbe per la preparazione delle pozioni.



Corvidus

Materia, posizione e tempo sono il fondamento del pensiero dello speciale. Afferrati questi tre concetti, tutti gli elementi costitutivi dell'universo si rivelano: la cosa giusta al posto giusto al momento giusto. Non c'è da meravigliarsi quindi che un ex postino risulti uno speciale così prodigioso. Cresciuto dalle rondini

ed educato dai corvi, Corvidus ha sia la velocità all'aria che il rapporto di peso per fare del mondo il suo tabellone di gioco. E preparare pozioni rende molto di più che consegnare pacchetti.



Giada

C'è una vecchia frase Danzigi che dice: "Una roccia è innocua finché non lo è più". Non credo sia stata scritta con Giada in mente, ma le si adatta perfettamente: un'apparenza senza pretese, ma un potere talmente distruttivo! È bandita a vita da Taros, ricercata per disordini al Capo di Vento Propizio ed è stata formalmente

denunciata dagli impetuosi cavalli-demoni. O così crediamo. Nessuno conosce la lingua dei cavalli-demoni, ma puoi star certo che non erano contenti di lei.



Imogen

L'amore ha un certo tipo di odore e Imogen trova che la quintessenza di questi vecchi laboratori sotterranei abbia l'odore più amabile di tutti. Da bambina, Imogen è stata vittima di bullismo a causa del suo naso, ma il mondo del lavoro la ama proprio per esso. Dall'olezzo di carta marcescente nella Biblioteca di Oblivia al famoso puzzo verde

delle vecchie rimesse a Catalaya, questi tesori si svelano a Imogen, semplicemente perché è l'unica ad avere il desiderio di annusarli... poi di imbottigliarli, in modo che nessun altro possa farlo.



Karinne

Alcuni materiali sono al di là della portata perfino degli speciali più abili. Possono scavare, volare in alto o navigare verso ogni punto cardinale. Ma in quanto a trovare le cose oltre la realtà, Karinne costruisce le porte, detiene le chiavi e controlla gli accessi. Non è chiaro da chi abbia imparato l'arte dimenticata della posa delle pietre, ma il suo

ruolo singolare l'ha trasformata in una sorta di figura sacra. Molti hanno bussato chiedendo di farle da apprendista. Ad oggi, sono stati mandati via tutti.



La Donna Mascherata

La Donna Mascherata conosce il potere dell'identità ed è per questo che ne ha cinque... per quanto ne sappiamo. Una bellezza segreta e mutevole, un tu completamente nuovo, imbottigliato e liberato al suo comando. Chi potrebbe resistere a una cosa del genere? Chi potrebbe resistere dal metterci un cartellino con

il prezzo? No, la Donna Mascherata è oltre le idee meschine di "buono" o "cattivo". Lei non giudica, a lei non importa.



Il Maestro Carbuncle

Il Maestro Carbuncle rimane un'anomalia in mezzo al quieto lavoro dei Sauri di Yandukar. Essi principalmente scavano gallerie nei deserti a ovest di Umbria, eppure lui è sempre in viaggio tra le postazioni commerciali, sfoderando educatamente quel sorriso seghettato. Dopo aver concluso l'accordo, ti potresti chiedere se hai

perso qualcosa di più prezioso di ciò che hai guadagnato. Non c'è dubbio che le sue intuizioni come speciale lo abbiano reso un maestro della contrattazione. I pezzi si muovono, tutto qua, e chi non li perde di vista sarà quello che vincerà.



Merten

Ai margini della compassione e del carisma, c'è Merten. Vale a dire che ha l'anima del gentiluomo, sebbene quelle zampe e quel muso non siano stati pensati per atti da gentiluomo. Merten non riesce a balzare in tuo aiuto o a stringerti la mano senza attaccarti le verruche. Ha imparato come dire "scusa" in trentotto

lingue, anche in quella dei Torongi, che comunicano solamente tramite ondulazioni del sopracciglio. Eppure Merten crede ancora che se il suo cuore è generoso, allora la bellezza - e la fortuna - entrerà nella sua vita. Finora non è stato smentito.



Ooki & Oogi

Alla prima impressione potrebbe sembrare che Ooki faccia il lavoro pesante mentre Oogi quello di concetto, ma entrambi sono speciali esperti per la propria parte. Oogi è quasi riuscito a creare dei recipienti per contenere un solvente universale, mentre Ooki ha scoperto che nessun "solvente universale"

può intaccare le sue gigantesche mani. Però questa è soltanto una pignoleria, dato che hanno sempre pubblicato i loro esperimenti insieme. Ooki insiste ogni volta che il suo nome sia il primo. Oogi sostiene che non gli dispiace.



Il Re Facchino

Si dice che il Re Facchino fosse nella linea di successione al trono di Erdavia. Secondo la storia il primogenito di Re Gustav, Gustav II, morì di febbre maculosa. Il secondo, anche lui Gustav, anche lui di febbre maculosa. Il terzo, Lucius, avvelenato dal quarto, Rictor, impiccato per regicidio. Il quinto figlio fuggì al suo dovere

di prendere la corona e, come punizione, fu maledetto con un fardello: sebbene sia libero di andare ovunque lo porti la fantasia, lo deve fare ad una velocità estenuante. Ovviamente, un anno dopo Erdavia fu saccheggiata dagli impetuosi cavalli-demoni, così alla fin fine non è stato proprio un cattivo affare.



Qwixly

La precisione non è mai stata la prima preoccupazione degli impazienti e Qwixly non è noto per essere uno che abbia mai aspettato qualcuno - o qualcosa. Ha la reputazione di trovarsi nel posto sbagliato al momento giusto, molto prima che qualcuno se ne sia reso conto, compreso Qwixly stesso. Non si sa da dove

gli arrivino le indicazioni: Ha bevuto dalla CoppaLuna? È il figlio segreto di Lungalluce, Dio-tra-i-Conigli? Quando gliel'ho chiesto, Qwixly mi ha detto: Un po' del primo, un po' del secondo.



Solas

Agli sprovveduti, il suo aspetto potrebbe sembrare poco ortodosso. Ma Solas prende la frase “cervellino da uccellino” come un bel complimento. Vedi, i suoi primi anni li ha passati all’Uccelliversità, collezionando diplomi in tutti i campi di studio: religione, gioielleria e anche diritto aviario, che non è tanto diverso da

quello umano, quando si arriva al dunque. Ad ogni modo, tutte le attività accademiche, dicono, sono propedeutiche allo speciale - e non ne troverai una più accreditata di Solas.



La Strega

Venne aperta un’indagine quando in un allevamento di polli iniziarono a schiudersi oche. Un vicino allevamento di oche credeva che gli allevatori di polli stessero rubando le loro uova, ma gli inquirenti non trovarono alcun segno di furto, persino dopo aver scoperto una falsa porta che conduceva ad un

deposito segreto di vino importato illegalmente. L’inchiesta fu abbandonata dopo che l’allevatore di oche scoprì dei pulcini nei nidi delle oche. Per quanto lo voglia, non sono in grado di dirti il perché e il percome - sta di fatto che un anno dopo il figlio dell’allevatore di polli sposò la figlia dell’allevatore di oche e ora sono tutti felici.



Il Signore delle Maree

Meglio non attraversare mai il cammino del Signore delle Maree: potrebbe letteralmente mancarti il fiato. E non intendo come nell’incontro fortuito con l’amore della tua vita, ma l’esperienza alquanto fatale di essere sgonfiato come un otre. Eppure, nel nostro mondo di marinai, di oceani e di

commerci a distanza, l’uomo che può comandare al vento è forse un male necessario.

RICONOSCIMENTI

Ideatore

Andrew Federspiel

Sviluppo

Andrew Federspiel, Mark Major, Matthew Austin, Kevin Chang

Grafica

Phillip Jenné

Illustrazioni

Eduardo Garcia

Sviluppo Mondo & Storia

Brian Nichols

Playtest

Rachel Miller, Christina Major, Greg, Chris, and John Federspiel, Eric Guidice, Peter Vaughan, Kevin Warner, Francisco Souki, Aaron Vanderbeek, Phillip Jenné, JR Honeycutt, Cody Lewis, Erik Herrington, Jonathan Beer, Alex Colby, Joe Brogno, Joseph Alessandra, Srinavin Nair e molte persone a Gen Con, Metatopia, Strategicons e oltre!

Localizzazioni

Francese: Danielle Jenné

Tedesco: Lars Frauenrath

Italiano: Fabio Piovesan

Spagnolo: Javier Nieto Moncó

Ringraziamenti Speciali

Grazie ai nostri moltissimi sostenitori su Kickstarter: abbiamo davvero apprezzato il vostro sostegno!



Per saperne di più sulla Renegade visitate:

www.renegadegamestudios.com

www.twitter.com/playrenegade

www.facebook.com/playrgs

Renegade Game Studios
306-N West El Norte Pkwy #325
Escondido, CA 92026
United States

customerservice@renegadegames.com



Per le regole localizzate e altro sulla Knapsack visitate:

www.knapsackgames.com

www.twitter.com/knapsackgames

www.facebook.com/knapsackgames

Knapsack Games
536 N Shelton St
Burbank, CA 91506
United States

Copyright © Knapsack Games, LLC 2016.

Tutti I Diritti Riservati.

CONSULTAZIONE DEI POTERI DEGLI SPECIALI



Attacco a Catena
Scegli due pozioni adiacenti. Spostane una in uno spazio adiacente e l'altra nello spazio in cui si trovava la prima.



Doppia Picchiata
Sposta due pozioni non adiacenti ciascuna di uno spazio in differenti direzioni ortogonali.



Fluttuazione Precisa
Scegli una riga o una colonna interna. Sposta le sue pozioni di uno spazio ortogonalmente. Le pozioni devono spostarsi all'interno di tale riga o colonna. I bordi sono comunicanti.



Rovesciamento Aleggiante
Scambia due pozioni adiacenti.



Colpo del Genio
Scegli due pozioni adiacenti. Spostane una in uno spazio adiacente all'altra.



Planata del Gabbiano
Sposta ortogonalmente una pozione di uno o più spazi. Può passare attraverso altre pozioni.



Balzo Fortunato
Sposta una pozione di due o tre spazi ortogonalmente o diagonalmente. Può passare attraverso altre pozioni.



Salto nel Portale
Sposta una pozione a tre spazi di distanza a forma di L (o di L rovesciata). Può passare attraverso altre pozioni.



Furia del Rettile
Scegli una linea diagonale. Sposta diagonalmente le sue pozioni di uno spazio. Le pozioni devono spostarsi all'interno di tale diagonale. I bordi sono comunicanti.



Scambio nell'Ombra
Scambia una pozione coperta con una scoperta.



Rotazione della Strega
Scambia due pozioni che sono a due o tre spazi di distanza ortogonalmente o diagonalmente.



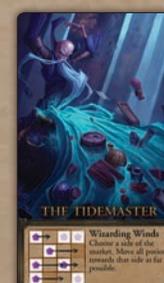
Scambio di Spirito
Scambia due pozioni a tre spazi di distanza a forma di L (o di L rovesciata).



Tetratorsione
Scegli un gruppo di quattro spazi 2x2. Sposta tutte le pozioni in quel gruppo di uno spazio in senso orario.



Valzer Errante
Sposta una pozione di uno spazio ortogonalmente o diagonalmente.



Vento del Mago
Scegli un lato del mercato. Sposta tutte le pozioni verso quel lato finché è possibile.