

Un gioco di **MARCO VALTRIANI** Basato su un racconto di **PAOLO VALLERGA**

## LA STORIA FINORA...

Siamo nell'anno "011" di un XIX secolo alternativo. Il **fantasmagorico dottor Vikström**, studioso di Cabala e mistica, profondo conoscitore di testi ermetici, ha scoperto l'esistenza di un trattato del poeta e storico islandese *Snorri Sturluson* (1179 - 1241), autore della famosa "Edda", ossia la messa in prosa di tutte le tradizioni e miti nordici.

Il libro contiene una profezia terribilmente reale: Fenrir, il figlio di Loki destinato a uccidere Odino e a scatenare il Ragnarök, si sta svegliando! Il suo risveglio completo avverrà al termine delle prossime 11 ore e il mondo come lo conosciamo ora non esisterà più.

Ma la profezia rivela anche come il risveglio di Fenrir possa essere fermato. Bisogna comporre una musica dal grande potere mistico e suonarla con l'Armonium, "l'Organo della Creazione", un grande organo a canne che si trova a Torino, ma dove? Inoltre solo "Il prescelto" potrà suonare la "Melodia del Cosmo"!

Torino, la città magica per eccellenza, assiste così a una corsa contro il tempo in cui otto diversi personaggi incrociano i propri destini per risolvere quello del mondo: il **misterioso Capitano Snowy**, avventuriero e pirata; **la Principessa Lilja**, signora dei Tarocchi; il **geniale inventore Pahlsson**, che ha costruito un automa semi umano; il **detective Conte Koleberg**, che indaga su una serie di misteriosi omicidi operati da una feroce belva; **l'oscura e affascinante Lady Lewis**, che suona musiche meravigliose da tempo immemorabile; l'incredibile compositore di magiche monodie, il **professor Johnson** e, infine, **l'imprevedibile signor Vidal**, il cacciatore di licantropi da cui è meglio tenersi alla larga nelle notti di luna piena. Otto vite per il destino del mondo.

Non tutto è svelato, però. Qualcuno è posseduto dallo spirito di **Fenrir** ed è alla ricerca del "prescelto" per fermarlo e spalancare le porte del Gimlé ai giusti che vedono il Ragnarök come un nuovo inizio... La battaglia per la verità ha inizio, l'antica lotta tra il bene e il male sta per cominciare, ma come distinguere l'uno dall'altro?

REGOLAMENTO



THERION



[www.therion011.com](http://www.therion011.com)

## CONTENUTO

- 1 **plancia di gioco**, con raffigurata la città di Torino nell'anno "011" del XIX secolo, a metà tra la realtà storica e l'ucronica ambientazione del gioco
- 1 **plancia dei Personaggi**
- 8 **miniature scolpite** con le fattezze dei Personaggi
- 1 **miniatura** rappresentante l'Armonium, l'Imperscrutabile Organo a canne della Creazione
- 3 **Ruote dentate**
- 24 **Segnalini Giocatore** in legno in 6 colori
- 50 **Tessere Ricerca**



- 55 **Carte**, suddivise in:
  - 8 Carte Personaggi
  - 24 Carte Azione
  - 5 Carte Eroe
  - 1 Carta Fenrir
  - 11 Carte Evento
  - 6 Carte Riassunto



- 21 **Segnalini Indizio**
- 1 **Segnalino Personaggio Bloccato**
- 1 **Lancetta Ora**
- 4 **cardini metallici** per le Ruote e per la Lancetta
- **Matite e blocchi** per annotazioni



RUOTA DELLE MACCHINE

RUOTA DEL MOVIMENTO

INDICATORE  
(della Ruota  
del Movimento)



ICONA MUOVI INDIZIO

RUOTA DELLE AZIONI

## SCOPO DEL GIOCO

011 è ambientato nell'ucronica città di Torino all'inizio di un XIX secolo alternativo. Qui è nascosto l'Armonium, l'Imperscrutabile Organo della Creazione, unico strumento in grado di fermare l'avvento del Ragnarök. Uno solo degli 8 Personaggi in gioco è il Prescelto che potrà scongiurare la catastrofe, mentre un altro, posseduto dallo Spirito di Fenrir il Lupo, cercherà in ogni modo di ucciderlo.

Il gioco si svolge in 11 turni, chiamati Ore. Tutti i giocatori iniziano la partita come Eroi, ma uno di loro alla quinta Ora verrà posseduto da Fenrir.

### Per vincere, il giocatore Eroe deve:

- **Identificare il Prescelto** fra gli 8 Personaggi in gioco;
- **Comporre la Melodia del Cosmo** scrivendone tutte le 15 pagine;
- **Trovare l'Armonium**, nascosto da qualche parte in città. Questi tre obiettivi possono essere raggiunti in qualsiasi ordine, dopodiché deve:
- **Muovere il Prescelto sulla casella dell'Organo affinché possa eseguire la Melodia!**

### Per vincere, il giocatore posseduto da Fenrir deve:

- **Identificare il Prescelto** fra gli 8 Personaggi in gioco;
- **Comporre la Melodia del Cosmo**, scrivendone almeno 12 pagine;
- **Accumulare il potere di Fenrir** raccogliendo due Marchi del Lupo.

Questi tre obiettivi possono essere raggiunti in qualsiasi ordine, dopodiché deve:

- **Muovere il Posseduto sulla casella del Prescelto in modo da ucciderlo.**

## PREPARAZIONE

**Prima della prima partita**, fissate le tre ruote dentate a formare l'**Ingranaggio** e la lancetta negli appositi spazi sulla plancia (figura a lato) usando i cardini contenuti nella scatola. Non importa in che modo si combinino i simboli sulle ruote dentate, perché essi cambieranno di turno in turno e di partita in partita.

Piazzate la plancia di gioco al centro del tavolo. Ruotate l'ingranaggio in modo che la **ruota delle Azioni** abbia l'icona "muovi indizio" in corrispondenza del puntatore disegnato sulla plancia. Posizionate la lancetta sull'ora "I" dell'orologio del Ragnarök. Mescolate le tessere Ricerca e piazzatele coperte in una pila vicino alla plancia.

Mescolate le carte Evento e piazzatele coperte in una pila vicino alla plancia.

Mettete tutti gli Indizi accanto alla plancia, a formare una Riserva.

Piazzate le miniature dei Personaggi sulle rispettive caselle di partenza sulla plancia. Tali caselle sono indicate da rune corrispondenti a quelle sulle miniature.

Posizionate la miniatura dell'Organo sull'icona fra le quattro caselle Posizione

Posizionate la plancia personaggi a lato del Piano di gioco.

Mescolate le carte Personaggio e datene una segreta a ciascun giocatore.

**Regola Aurea n. 1: questa carta NON identifica il Giocatore con il Personaggio. Ogni giocatore nel corso della partita potrà muovere qualsiasi miniatura-personaggio, come spiegato più avanti.**



## PRIMA DI COMINCIARE È BENE SAPERE CHE:

Il turno di gioco, chiamato anche "Ora" è diviso in 5 fasi. Ogni fase deve essere completata da tutti i giocatori prima che la successiva abbia inizio:

1. **Rivelare l'Evento**
2. **Asta per l'Ordine di turno**
3. **Posizionare gli Indizi**
4. **Azione e Movimento dei Personaggi**
5. **Giocare tessere Luogo**

Dopo la quinta fase, avanzate la lancetta di un'Ora sull'orologio del Ragnarök. Se la lancetta raggiunge il XII (e quindi l'undicesimo turno si è completato), la partita ha termine e tutti i giocatori perdono, altrimenti un nuovo turno di gioco ha inizio.

### TEMPO

In 011, la risorsa più importante è il Tempo. Ogni giocatore inizia la partita con **45 Punti Tempo**, che dovrà spendere per compiere le proprie azioni durante il gioco. Ci sono pochi modi per recuperare Tempo, quindi non sprecatelo!

**ATTENZIONE:** Se il Tempo di un giocatore arriva a 0, **egli è fuori dal gioco!** Dovrà rivelare la propria carta Personaggio agli altri e non potrà più giocare. Il Personaggio resta comunque in gioco.

**IMPORTANTE:** il giocatore non può mai avere più di 45 Punti Tempo.

LINEA DEL TEMPO



FIG. 2

### MUSICA

Per vincere la partita i giocatori devono comporre le pagine della "Melodia del Cosmo" ottenendo Punti Musica, indicati dalla posizione del proprio segnalino sulla Linea della Musica.

LINEA DELLA MUSICA

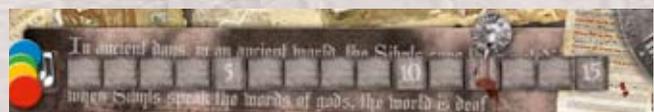


FIG. 3

### I PERSONAGGI

Ci sono **8 Personaggi** nel gioco, che possono essere utilizzati da tutti i giocatori.

All'inizio della partita ogni giocatore riceve segretamente una carta Personaggio, ma questa rappresenta solo un aiuto per dedurre per esclusione l'identità del Prescelto. Per tale motivo va tenuta ben nascosta dagli altri giocatori.

Ogni Personaggio ha una propria **Abilità** unica, che può essere usata per ottenere vantaggi nel gioco. Ogni volta che un giocatore sceglie di attivare un Personaggio, ne utilizza anche l'abilità.

Il **Prescelto** è il Personaggio la cui carta è stata messa da parte a inizio partita e non è quindi in possesso di nessun giocatore.

Allo scoccare dell'Ora V uno dei Personaggi in mano ai giocatori diventerà il **Posseduto** da Fenrir e da quel momento in poi le condizioni di vittoria del giocatore diverranno quelle già illustrate nel paragrafo **Scopo del gioco**.

### LA CITTÀ DI TORINO

La plancia mostra un'alternativa città di Torino nell'anno "011" del XIX secolo, divisa in caselle che ne rappresentano gli **Isolati** e che vengono usate per il movimento dei Personaggi e per il piazzamento degli Indizi.



**8 caselle hanno il disegno di una Runa:** esse sono i punti di partenza dei Personaggi.



**5 caselle circolari raffigurano i Luoghi Mistici di Torino:** sono fondamentali per scoprire dove si trovi l'Armonium.

La città ha un avanzato sistema di trasporto a vapore. Le caselle colorate (gialle, verdi e blu) permettono di utilizzare rispettivamente il Tram a Vapore, la Monorotaia e il Dirigibile per spostarsi velocemente sulla plancia. Questi tre mezzi sono chiamati Macchine.



### LE RUOTE

L'ingranaggio montato all'inizio è composto da:

la **Ruota delle Macchine (8 denti)** mostra quale Mezzo di trasporto sia utilizzabile dal Personaggio;

la **Ruota del Movimento (9 denti)** indica di quanti passi egli possa muoversi;

la **Ruota delle Azioni (7 denti)** mostra quale azione il giocatore può eseguire dopo aver mosso il Personaggio.

Le possibili Azioni sono:



**Indaga:** Esamina 1 Carta **dalla mano di un altro giocatore** o dal mazzo dei **Personaggi Sconosciuti**;



**Ricerca:** Pesca una tessera Ricerca;



**Componi:** Guadagna 1 Punto Musica;



**Muovi Indizio:** Muovi un Indizio in una casella adiacente (non in diagonale).

**ATTENZIONE:** Il mezzo di Trasporto, i passi e l'azione da svolgere sono indicati dal relativo indicatore.



### INDIZI

Per riuscire con successo nella vostra missione, sarà utile collezionare il maggior numero di **Indizi**, raccogliendoli dalla plancia di gioco.

Essi potranno essere usati per incrementare l'effetto delle Azioni sopra descritte. In ogni turno, un certo numero di Indizi apparirà in città e potranno essere raccolti muovendoci sopra i Personaggi.



### TESSERE RICERCA

Le **Tessere Ricerca** rappresentano informazioni o artefatti che i giocatori possono scoprire nel corso della partita. Esse sono di 2 tipi:



**Tessere Luogo:** rappresentano i **5 Luoghi Mistici** presenti sulla plancia, che verranno usati per determinare la posizione dell'Armonium.

**Tessere Oggetto:** possono essere utilizzate per ottenere vantaggi immediati.

Alcune tessere, inoltre, riportano il **Marchio del Lupo** o il **Simbolo dell'Armonium** e saranno necessarie per la vittoria di Fenrir o del Prescelto.



### CARTE AZIONE

Ogni giocatore inizia la partita con **4 Carte Azione**, che rappresentano intuizioni, abilità o conoscenza dei Personaggi. Ogni carta dona al giocatore un potente vantaggio immediato, che può essere usato una sola volta nella partita. Ma attenzione: le Carte Azione hanno lo stesso dorso della **Carta**



CARTE AZIONE



DORSO



8 CARTE PERSONAGGIO

**Personaggio** che avete in mano, quindi più ne userete, più sarà facile per i vostri avversari scoprirla tramite l'azione **Indaga**.



### CARTE EVENTO

All'inizio di ogni Ora, si gira una **Carta Evento**. Queste carte contengono alcune variabili tattiche che si esauriscono alla fine dell'Ora in corso.

L'avventura ora può iniziare!

## IL TURNO DI GIOCO (ORA)

IN OGNI ORA CI SONO LE SEGUENTI 5 FASI:

1. RIVELARE L'EVENTO
2. ASTA PER L'ORDINE DI TURNO
3. POSIZIONARE GLI INDIZI
4. AZIONE E MOVIMENTO DEI PERSONAGGI
5. GIOCARE TESSERE LUOGO

### FASE 1: RIVELARE L'EVENTO

Rivelate la prima carta della pila degli Eventi. Essa avrà effetto solo sull'Ora corrente e si applicherà ai giocatori o ai Personaggi indicati sulla stessa.

Per una panoramica completa degli effetti degli **Eventi** consultare l'appendice alla fine di queste regole.

### FASE 2: ASTA PER L'ORDINE DI TURNO

Durante questa fase, i giocatori **offrono Punti Tempo** per determinare l'**Ordine** con cui giocheranno il Turno.

L'asta si svolge nel seguente modo:

Il giocatore che si trova sulla casella "I" sceglie quale posizione di gioco mettere all'asta e dichiara la propria offerta di partenza (può essere 0).

I giocatori, **in senso orario**, possono **rilanciare** oppure **passare**. I giocatori che hanno passato non possono più rilanciare.

Il giocatore che rimane, dopo che tutti gli altri hanno passato, si aggiudica la posizione e paga i relativi Punti Tempo muovendo il proprio segnalino sulla Linea dei Tempo. Egli non può partecipare alle aste per le altre posizioni.

L'asta si ripete per tutte le posizioni, sempre partendo dal giocatore sulla casella col numero più basso dal turno precedente. Quando rimane un solo giocatore, si aggiudica gratuitamente l'ultima posizione rimasta.

Sulla plancia ci sono 2 colonne. Quando un giocatore vince l'asta deve muovere il proprio segnalino sull'altra colonna. In questo modo si potrà tenere traccia di chi abbia diritto di iniziare le aste e, contemporaneamente, del nuovo ordine. **ATTENZIONE:** All'inizio della partita, l'Ordine di Turno estratto casualmente serve solo per determinare chi inizia le varie aste. La fase 2 viene giocata regolarmente già dalla prima Ora.

Esempio: L'ordine del turno precedente è Marco (verde), Mario (giallo), Christian (blu) e Leonardo (rosso). Marco inizia l'asta e offre 0 Punti Tempo per la posizione II. Mario passa, Christian passa e Leonardo offre 1 Punto Tempo. Marco rilancia a 2 e Leonardo passa (Mario e Christian hanno già passato in precedenza, quindi non possono più partecipare). Marco sposta indietro di 2 caselle il proprio indicatore sulla Linea del Tempo e mette il proprio segnalino sulla casella II della colonna attualmente vuota.



Ora è il turno di Mario (giallo), poiché il suo segnalino è il più in alto sulla colonna del turno precedente. Egli offre 1 Punto Tempo per la posizione I. Christian (blu) rilancia a 2 e Leonardo (rosso) passa. Marco non può partecipare perché ha già ottenuto la sua posizione. Mario rilancia a 3 e Christian 4. Mario passa e quindi Christian paga 4 Punti Tempo e si posiziona sulla casella I.



Ora tocca ancora a Mario (giallo) aprire l'asta e offre 0 per la posizione III. Leonardo (rosso) rilancia a 1 e Mario passa. Leonardo paga 1 Punto Tempo e si posiziona sulla casella III. Mario si posiziona sulla casella IV senza pagare nulla. Il turno è quindi stabilito (Christian, Marco, Leonardo, Mario).



### FASE 3: POSIZIONARE INDIZI

**IMPORTANTE: Il primo giocatore di turno non gioca in questa fase!**

A partire dal giocatore che occupa la casella II, e in ordine di turno, ogni giocatore piazza un **Indizio preso dalla Riserva** su una qualsiasi casella vuota sul tabellone (isolato). Non è possibile piazzarli sulle caselle speciali: stazioni delle Macchine (caselle blu, gialle e verdi) e Luoghi Mistici.

In una partita a 4 giocatori ad esempio, in ogni turno vengono piazzati sul tabellone 3 nuovi indizi.



## FASE 4: AZIONE E MOVIMENTO DEI PERSONAGGI

**IMPORTANTE: Ricordate di applicare gli effetti dell'Evento sul giocatore e/o sui Personaggi indicati!**

In ordine di turno, i giocatori scelgono un Personaggio e lo fanno agire, eseguendo tutte le operazioni di seguito indicate, prima che tocchi al giocatore successivo.

**Il giocatore di turno deve svolgere le operazioni in ordine dalla 4.1 alla 4.4.**

### 4.1) SCEGLIERE UN PERSONAGGIO

Potete scegliere qualsiasi Personaggio, indipendentemente dalla Carta Personaggio che avete.

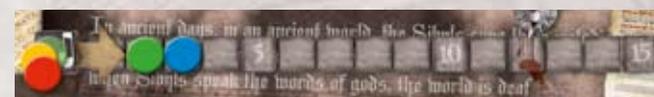
Ogni Personaggio può essere usato una sola volta per Ora. Posizionate il segnalino con il vostro colore sulla plancia Personaggi in corrispondenza di quello che avete scelto, in modo da ricordare che non potrà essere usato dagli altri.



Esempio: Marco gioca per secondo: può scegliere qualsiasi Personaggio che non abbia un segnalino su di sé. Prima di lui, Christian ha scelto The Impossible Detective Lord Koleberg, quindi Marco non può sceglierlo.

Sceglie The Phantasmagoric Doctor Vikström e piazza il proprio segnalino sullo spazio di Vikström nella plancia Personaggi.

L'evento di questa ora è quello mostrato in figura, quindi il giocatore in posizione II guadagna 2 Punti Musica. Marco si trova in tale posizione e quindi sposta il proprio indicatore di due spazi verso destra sul percorso Musica.



### 4.2) USARE L'ABILITÀ DEL PERSONAGGIO

Dopo aver scelto il personaggio, il giocatore **deve per prima cosa** utilizzarne l'abilità. Ogni Personaggio ha un'abilità differente.

Esempio: Marco ha scelto The Phantasmagoric Doctor Vikström. Applica la sua abilità speciale e guadagna 3 punti tempo.



Per una panoramica completa sulle abilità dei Personaggi consultare l'appendice alla fine di queste regole.

FIG. 4



### 4.3) RUOTARE L'INGRANAGGIO E MUOVERE IL PERSONAGGIO

Dopo aver applicato l'abilità del Personaggio, il giocatore DEVE girare una delle tre ruote dell'ingranaggio, a propria scelta, di 1, 2 o 3 movimenti (1, 2 o 3 "denti" della ruota dentata scelta), nella direzione indicata dalle frecce sulla plancia. **Per ogni movimento**, il giocatore spende **1 Punto Tempo**. La rotazione di una qualsiasi ruota determina quella delle altre due. La posizione finale delle tre ruote rispetto agli indicatori disegnati sulla plancia determina le azioni che il giocatore può compiere e di quanto il Personaggio può essere mosso:

La **Ruota delle Macchine** mostra quale **Mezzo di trasporto** il Personaggio può utilizzare in questo turno;

La **Ruota del Movimento** indica il numero massimo di caselle che il Personaggio può percorrere a piedi in questo turno (**Camminare**);

La **Ruota delle Azioni** mostra quale **Azione** il giocatore dovrà compiere nel turno.

Dopo aver compiuto la rotazione, il giocatore PUÒ muovere il Personaggio. **ATTENZIONE:** Il Personaggio può camminare o usare il Mezzo di trasporto indicato, in qualsiasi ordine.

**Camminare:** il Personaggio può spostarsi da una casella a un'altra adiacente in qualsiasi direzione (non in diagonale), spendendo 1 Punto Tempo per ogni casella percorsa. Il numero massimo di caselle percorribili è mostrato sulla **Ruota del Movimento**.



RUOTA DEL MOVIMENTO



Il Personaggio si può muovere su ogni tipo di casella libera da altri Personaggi. Per spostarsi da una casella all'altra, esse devono avere un lato in comune oppure un collegamento disegnato sulla plancia (il collegamento non conta come casella).

Un Personaggio non può attraversare o terminare il proprio movimento su una casella occupata da un altro Personaggio o dall'Organo, a meno che non abbia **Dichiarato Vittoria** durante il turno (Vedi "Dichiarare Vittoria" a pagina 6).

Se il Personaggio, durante il movimento, attraversa una casella contenente un Indizio, il giocatore lo raccoglie. Non è necessario che il Personaggio si fermi sulla casella.

**Mezzo di trasporto:** durante il proprio movimento, un Personaggio PUÒ utilizzare il Mezzo di trasporto mostrato sulla **Ruota delle Macchine**, senza spendere alcun Punto Tempo.



RUOTA DELLE MACCHINE



Se la Ruota mostra l'icona di **3 passi**, il Personaggio utilizza una carrozza a vapore e può muoversi per un massimo di 3 caselle senza spendere alcun Punto Tempo.

Le altre icone mostrano il **TRAM A VAPORE**, la **MONOROTAIA** e il **DIRIGIBILE**, che permettono al Personaggio di spostarsi da una casella colorata a una qualsiasi altra dello stesso colore (a scelta del giocatore):



**IL TRAM A VAPORE**

permette di spostarsi fra le caselle gialle



**LA MONOROTAIA**

permette di spostarsi fra le caselle verdi



**IL DIRIGIBILE**

permette di spostarsi fra le caselle blu

Il Personaggio può usare le Macchine in qualsiasi momento del proprio movimento: per esempio può compiere parte del movimento a piedi per raggiungere una casella colorata, muoversi con il Mezzo di trasporto e poi partire dalla casella di destinazione per fare i passi rimanenti.

Il giocatore può usare le Macchine una sola volta per turno, a meno che non giochi Carte o Tessere che gli permettano di sfruttarle nuovamente.

Le caselle colorate possono essere attraversate durante il movimento a piedi, senza obbligo di utilizzare il Mezzo di trasporto. È anche possibile terminare il movimento sopra di esse.

Esempio: Marco aveva scelto Vikström e ora lo vuole muovere. Aziona la Ruota dei Veicoli e la muove di 2 posizione per farle mostrare il Tram a Vapore. Ciò gli costa 2 Punti Tempo. La ruota del Movimento indica "3".



Egli muove Vikström di 2 caselle, quindi paga altri 2 Punti Tempo, e raggiunge una casella gialla. Ciò gli permette di spostare Vikström su un'altra casella gialla a sua scelta, dopodiché lo muove ancora di 1 casella (pagando 1 Punto Tempo) e raggiunge una casella con un Indizio, che raccoglie e mette davanti a sé. Ora non può più muovere, poiché ha già esaurito i 3 passi indicati dalla Ruota del Movimento e ha già utilizzato il Mezzo di Trasporto.

### 4.4) COMPIERE UN'AZIONE

Dopo l'eventuale movimento, il giocatore DEVE compiere l'**Azione** indicata dalla **Ruota delle Azioni**.

Le possibili Azioni sono:

#### INDAGA

Esamina 1 Carta dalla mano di un altro giocatore, pescandola a caso, e poi restituiscigliela.



Oppure

esamina una Carta fra quelle del mazzo **Personaggi Sconosciuti** (naturalmente, non si può guardare la carta del Prescelto) e poi restituiscila.

Attenzione: è possibile "indagare" lo stesso giocatore (o il mazzo) più volte nello stesso turno. In tal caso consultate i "Casi particolari" a fine regolamento. Nella scatola sono presenti blocchi e matite per aiutarvi a ricordare le carte Personaggio che avete visto.

**RICERCA** - Pesca 1 tessera Ricerca;



**COMPONI** - Completa 1 Pagina di spartito (guadagna 1 Punto sulla Linea della Musica);



**MUOVI INDIZIO** - Muovi 1 Indizio in una casella adiacente a quella in cui si trova (non in diagonale). Se l'Indizio raggiunge il Personaggio da te scelto, puoi raccogliarlo immediatamente.



**Regola Aurea n. 2: Un giocatore può spendere quanti indizi vuole, tra quelli in suo possesso, per potenziare solo e soltanto le Azioni "Indaga", "Ricerca" e "Componi" presenti sulla Ruota. Non è possibile spendere Indizi per incrementare l'Abilità di un Personaggio o l'effetto di una Carta o Tessera.**

- Se **Indagate**, esaminate 1 Carta aggiuntiva per ogni Indizio speso;
- Se **Ricercate**, pescate 1 tessera in più per ogni Indizio speso;
- Se **Componete**, guadagnate 1 Punto Musica in più per ogni Indizio speso;

Esempio: Quando Marco termina movimento di Vikström, la Ruota delle Azioni indica "Indaga". Egli può vedere 1 carta da un altro giocatore (o dal mazzo Personaggi Sconosciuti), per cercare di scoprire quale Personaggio egli abbia in mano.



RUOTA DELLE AZIONI

Marco decide di spendere 4 Indizi per vedere 4 carte in più. Prende quindi tutte le 5 carte in mano a Christian e vede Captain Snowy, poi restituisce le carte a Christian. Ottimo! Ora Marco sa che Captain Snowy non è il Prescelto. Il cerchio si stringe!

#### GIOCARE CARTE AZIONE E TESSERE OGGETTO

Durante la fase **4 Azione e Movimento dei Personaggi**, i giocatori possono giocare **una sola Carta Azione e/o una sola Tessera Oggetto** dalla loro mano.

Entrambe hanno effetti simili alle azioni presenti sulla Ruota delle Azioni. Le carte sono più potenti (rappresenta-

no le vostre intuizioni e abilità), ma giocandole faciliterete ai vostri avversari il compito di scoprire che Personaggio avete in mano.

Ogni volta che viene giocata una tessera, essa torna in fondo alla pila comune, a faccia in giù. Ogni volta che viene usata una carta, essa va scartata ed eliminata dal gioco.

## FASE 5: GIOCARE TESSERE LUOGO

**IMPORTANTE: solo l'ultimo giocatore di turno può agire in questa fase!**

L'ultimo giocatore nella sequenza di Turno PUÒ piazzare una tessera Luogo su una delle 4 caselle Posizione intorno alla miniatura dell'Armonium.

Piazzare tali tessere serve a determinare la posizione dell'Imperscrutabile Organo della Creazione sul piano di gioco. Ognuna delle 4 caselle indica la direzione in cui il Luogo Mistico si trova rispetto all'Armonium. Ogni volta che si aggiunge una tessera in una delle caselle, si restringe il campo in cui l'Armonium si può trovare.



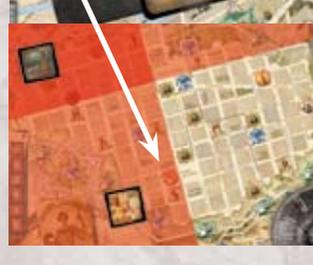
Per esempio se un giocatore piazza la "Mole Antonelliana" sullo spazio ad Ovest dell'Organo, significa che esso si trova in un qualsiasi isolato a Est della Mole.

## RIVELARE LA POSIZIONE DELL'ARMONIUM!

Il giocatore che piazza la **quarta** tessera Luogo, scopre automaticamente dov'è posizionato l'Organo. Egli deve prendere la miniatura dell'Organo e metterla in una qualsiasi casella Isolato (non Luogo Mistico e non una casella Mezzo di Trasporto) a propria scelta, all'interno dell'area delimitata dalle 4 tessere Luogo. Come ricompensa, egli guadagna altri 3 Punti Tempo (in aggiunta a quelli guadagnati piazzando la quarta tessera).



Esempio: Sulle caselle Posizione ci sono 3 tessere: Tempio Valdese a Sud, Museo Egizio a Ovest e Obelisco a Nord. Mario piazza la Mole Antonelliana ad Est e deve posizionare la miniatura dell'Organo sulla plancia. Può posizionarla in una qualsiasi delle caselle evidenziate nell'ultima figura della sequenza.



Se ci sono 3 tessere Luogo già posizionate, il giocatore può, **invece di piazzare la quarta**, scartare una Tessera Oggetto dalla propria mano che riporti il simbolo dell'Armonium e posizionare la miniatura Organo in una qualsiasi casella valida nell'area creata dalle 3 tessere Luogo sulla plancia. Come ricompensa, egli riceve i 3 Punti Tempo, ma ovviamente non l'Indizio e gli altri 2 Punti Tempo, perché non ha piazzato la quarta tessera.

**ATTENZIONE: Non è mai possibile piazzare l'Organo prima che siano posizionati almeno 3 Luoghi sulla plancia.**

## FINE DI UN'ORA

Dopo l'eventuale piazzamento della tessera Luogo, l'Ora ha termine. Avanzate la lancetta sull'Ora successiva nell'Orologio del Ragnarök e tutti i giocatori riprendono in mano i propri segnalini posizionati sulla plancia dei Personaggi.

**IMPORTANTE:** Alla fine di ogni Ora, i giocatori possono avere in mano al massimo 3 tessere Ricerca. Se ne avete di più, scegliete quelle da scartare e mettetele sotto alla pila delle tessere, a faccia in giù.

Se l'orologio del Ragnarök non segna la mezzanotte, inizia una nuova Ora.

## IL RISVEGLIO DI FENRIR

Lo Spirito del Lupo pervade le strade di Torino, cercando un corpo ospite in cui incarnarsi per uccidere il Prescelto.

All'inizio dell'ora V prendete la **carta Fenrir** e un numero di carte Eroe pari al numero di giocatori meno uno. Mischiate il mazzo così composto e date segretamente una carta ad ogni giocatore. **La carta ricevuta non va rivelata agli avversari e non potrà essere Indagata in alcun modo.**

Il giocatore che riceve la Carta Fenrir cambia le sue condizioni di vittoria. Il Personaggio che ha in mano diventa l'incarnazione di Fenrir e il suo compito sarà quello di uccidere il Prescelto. Chi riceve la carta Eroe continua a giocare normalmente.

CARTA EROE



CARTA FENRIR



DORSO



## DICHIARARE VITTORIA

I giocatori possono dichiarare vittoria **durante la fase 4 Azione e Movimento dei Personaggi:**

### VITTORIA DI UN EROE

Se al turno V non avete ricevuto la Carta Fenrir, per **Dichiarare Vittoria** dovete **annunciare** chi è il **Prescelto**, sapere **dove si trova l'Armonium** e aver completato le **15 Pagine sulla Linea della Musica** (o dichiarare di completarle nel turno in corso).

**Dichiarate a tutti chi è il Prescelto e guardatene la carta.** Se la vostra dichiarazione è corretta mostratela a tutti, **altrimenti rimettetela sul tavolo a faccia in giù e siete eliminati dal gioco!** Se la dichiarazione è corretta, quando scegliete il personaggio dovete scegliere il **Prescelto** e muoverlo, con le normali regole, fino alla casella dove si trova l'Armonium. E aver completato le 15 pagine prima della fine del turno in corso. Se tutto avviene correttamente, avete vinto, altrimenti siete eliminati dal gioco!



**Il giocatore che piazza una tessera Luogo, guadagna immediatamente 1 Indizio e 2 Punti Tempo.**



## VITTORIA DI FENRIR

Se al turno V avete ricevuto la Carta Fenrir, per **Dichiarare Vittoria** dovete **annunciare** chi è il **Prescelto**, avere in **mano** almeno 2 **Marchi del Lupo** e aver completato **almeno 12 Pagine sulla Linea della Musica** (o dichiarare di completarle nel turno in corso).

Mostrate a tutti i Marchi del Lupo che avete in mano. **Dichiarate a tutti chi è il Prescelto e guardatene la carta.** Se la vostra dichiarazione è corretta mostratela a tutti, **altrimenti rimettetela sul tavolo a faccia in giù e siete eliminati dal gioco!** Se la dichiarazione è corretta, dovete scegliere il Personaggio corrispondente alla carta che avete in mano (cioè il **Posseduto** dal Lupo) e muoverlo, con le normali regole, fino alla casella dove si trova il **Prescelto** per ucciderlo, e aver completato le 12 pagine prima della fine del turno in corso. Se tutto avviene correttamente, avete vinto, altrimenti siete eliminati dal gioco!

Ricordate che in entrambi i casi, dovete avere Punti Tempo a sufficienza per svolgere tutte le azioni richieste!

**REGOLA AUREA N. 3: Il giocatore che Dichiarare Vittoria può scegliere un Personaggio già utilizzato da un altro giocatore in quel turno. In questo caso utilizza nuovamente la sua Abilità e gli eventuali bonus derivanti dalla Carta Evento.**

## RAGNARÖK

Se la Lancetta dell'Ora raggiunge mezzanotte senza che nessuno abbia Dichiarato Vittoria con successo, il Ragnarök si scatena. Il Prescelto avrà fallito la sua missione e il Posseduto non avrà completato la Metamorfosi di Fenrir. Tutti i giocatori perdono!

**Ricordate: anche se gli Eroi hanno obiettivi comuni, 011 non è un gioco cooperativo! La sconfitta può essere per tutti, ma la vittoria sarà di uno solo!**

## REGOLE SPECIALI PER 3 GIOCATORI

Per giocare in 3 servono alcune regole speciali. Tutto il resto rimane uguale.

### PREPARAZIONE

**Fenrir** non sarà in gioco: lasciate nella scatola le carte Eroe e Lupo e rimuovete la Pietra di Fenrir dalla pila di tessere, prima di mischiarle. Preparate la partita normalmente, poi date a ciascun giocatore 2 **carte Personaggio** e mettete quella del Prescelto coperta sul tavolo, senza che nessuno la veda. Rivelate la carta rimanente. Piazzate gli indicatori dei giocatori sulla casella "36" del Percorso Tempo e "0" del Percorso Musica, dopodiché iniziate a giocare con le normali regole ad eccezione di quelle relative a Fenrir.

PIETRA DI FENRIR



## CARTE EVENTO, CARTE AZIONE E TESSERE OGGETTO

Per il corretto utilizzo di carte Evento, carte Azione e tessere Oggetto potete leggere le spiegazioni qui di seguito.

**ATTENZIONE: gli effetti di carte e tessere possono essere sempre utilizzati in aggiunta a quelli dati dalle Ruote, ma non possono mai essere potenziati usando gli Indizi e mai suddivisi o ripartiti in momenti differenti del proprio turno.**

### CARTE AZIONE



ESAMINATE 3 CARTE PESCAE A CASO DALLA MANO DI UN ALTRO GIOCATORE O DAL MAZZO PERSONAGGI SCONOSCIUTI, POI RESTITUITELE.

IL PERSONAGGIO SCELTO PUÒ UTILIZZARE IL MEZZO DI TRASPORTO SULLA CARTA, GRATUITAMENTE, OLTRE A QUELLO INDICATO DALLA RUOTA DELLE MACCHINE.

PESCAE 3 TESSERE RICERCA

GUADAGNATE 3 PUNTI MUSICA

### CARTE EVENTO

Le carte Evento hanno più effetti, **validi solo per quell'ora**, che influenzano Personaggi specifici o giocatori che occupino una particolare posizione nell'ordine di turno. **Se è indicata la posizione X**, si intende l'ultimo giocatore di turno. Nelle partite a 3 giocatori, gli effetti che influenzano la posizione IV vanno ignorati. Se un Personaggio viene bloccato da un Evento, non può essere scelto da nessuno durante l'Ora corrente. Piazzate il segnalino Personaggio Bloccato sullo spazio corrispondente nella Plancia Personaggi.

**ECCEZIONE:** se un giocatore **Dichiara Vittoria**, può scegliere anche un **Personaggio bloccato**.



- Il giocatore in **posizione III** usa due volte l'Abilità del Personaggio scelto.
- **The Brilliant Inventor Mister Pählsson** è bloccato.



- Il giocatore in **posizione II** guadagna 2 Punti Tempo.
- **The Charming Dark Lady Lewis** è bloccata.



- L'ultimo giocatore di turno riprende in mano una carta Azione eliminata precedentemente.
- Chi sceglie **The Phantasmagoric Doctor Vikström** guadagna 1 Punto Musica e pesca una tessera Ricerca.
- **The Impossible Detective Lord Koleberg** è bloccato.



- Il giocatore in **posizione IV** pesca 2 Tessere Ricerca (in una partita a 3 giocatori ignorate questo effetto).
- Chi sceglie **The Mystical Princess Lilja** pesca 1 Tessera Ricerca e guadagna 1 Indizio dalla riserva.



- Il giocatore in **posizione IV** guadagna 3 Punti Tempo (in una partita a 3 giocatori ignorate questo effetto).
- Chi sceglie **The Incredible Monodist Professor Johnson** guadagna 1 Indizio dalla riserva e 1 Punto Musica.
- **The Phantasmagoric Doctor Vikström** è bloccato.



- L'ultimo giocatore di turno pesca 3 tessere Ricerca.
- Chi sceglie **The Mysterious Captain Snowy** guadagna 2 Punti Tempo e 1 Punto Musica.
- **The Mystical Princess Lilja** è bloccata.



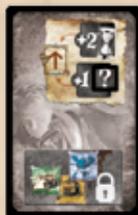
- Il giocatore in **posizione III** indaga 2 carte.
- Chi sceglie **The Unforeseeable Hunter Vidal** guadagna 1 Punto Tempo e 1 Indizio dalla riserva.



- L'ultimo giocatore di turno pesca una tessera Ricerca.
- Chi sceglie **The Charming Dark Lady Lewis** blocca un altro Personaggio non ancora utilizzato.



- Il giocatore in **posizione II** guadagna 2 Punti Musica.
- Chi sceglie **The Impossible Detective Lord Koleberg** lo muove di 3 passi gratuitamente e guadagna 1 Indizio dalla riserva.



- Chi sceglie **The Brilliant Inventor Mister Pählsson** guadagna 1 Indizio dalla riserva e 2 Punti Tempo.
- **Nessun Mezzo di trasporto** può essere usato, in nessun modo.



- L'ultimo giocatore di turno può muovere il Personaggio scelto di 3 passi gratuitamente.
- **The Mysterious Captain Snowy** è bloccato.

## TESSERE OGGETTO



**Adulruna Rediviva**  
An arrow from the sun  
The perennial sophia

Guadagnate 2 Punti Musica



**Deggjal / Lemuria / Nifelheim**  
Sitra Ahra / To Mega Therion  
Feuer Overtüre  
Prometheus Entfesselt

Guadagnate 1 Punto Musica



Il Personaggio scelto può utilizzare gratuitamente il Mezzo di trasporto indicato, oltre a quello indicato dalla Ruota.



Piazzate 1 Indizio in un Luogo Mistico vuoto a vostra scelta.



Guadagnate 1 Punto Tempo



Spendete 1 Indizio per guadagnare 3 Punti Tempo. Se non avete Indizi non potete giocare questa tessera.



Indagate una carta



Spendete 2 Punti Tempo per muovere il Personaggio scelto di 3 passi



Spendete 2 Punti Tempo per guadagnare 4 Punti Musica



Spendete 2 Punti Tempo per pescare 3 Tessere Ricerca



Nessun effetto. Conta come 2 Marchi del Lupo per l'incarnazione di Fenrir



Spendete 2 Punti Tempo e piazzate un Personaggio qualsiasi su un Luogo Mistico vuoto



Scambiate di posto fra di loro 2 miniature Personaggio a vostra scelta

## ABILITÀ DEI PERSONAGGI

L'Abilità speciale è da eseguirsi immediatamente dopo la scelta del Personaggio. Gli effetti sono in aggiunta al normale svolgimento della **Fase 4 Azione e Movimento dei Personaggi**.

<p><b>The Incredible Monodist Prof. Johansson</b> Il giocatore guadagna 2 Punti Musica</p>	<p><b>The Mystical Princess Lilja</b> Il giocatore pesca 2 Tessere Ricerca.</p>	<p><b>The Brilliant Inventor Mister Pålsson</b> Il giocatore spende 2 Punti Tempo e poi utilizza l'Abilità di un qualsiasi altro Personaggio.</p>	<p><b>The Phantasmagoric Doctor Vikström</b> Il giocatore guadagna 3 Punti Tempo</p>
<p><b>The Charming Dark Lady Lewis</b> Il giocatore Indaga 2 carte dalla mano di un giocatore, oppure dal mazzo Personaggi Sconosciuti.</p>	<p><b>The Unforeseeable Hunter Vidal</b> Il giocatore compie gratuitamente una delle quattro azioni (Ricerca, Indaga, Componi o Muovi Indizio) a sua scelta.</p>	<p><b>The Impossible Detective Lord Koleberg</b> Il giocatore piazza un Indizio in una casella Luogo Mistico vuota.</p>	<p><b>The Mysterious Captain Snowy</b> Captain Snowy si muove di 3 spazi gratuitamente.</p>

## SUGGERIMENTI PER PRINCIPIANTI

### REGOLA SEMPLIFICATA

Se è la vostra prima partita a **011**, potete semplificare la ricerca del Prescelto. Dopo aver ricevuto le carte Personaggio e aver messo da parte quella del Prescelto, mettetela a faccia in su tutte quelle rimanenti, in modo che tutti possano vederle. Giocherete quindi senza la pila dei Personaggi Sconosciuti.

### EVENTI

Durante la pianificazione del turno tenete in grandissima considerazione la carta Evento attualmente in gioco: essa vi può offrire possibilità inaspettate, ma potrebbe anche impedirvi di utilizzare un Personaggio che vi serve.

### ASTA

L'Asta per l'Ordine di Turno è molto importante in **011**. Ricordate che il giocatore numero 1 ha più scelta nei Personaggi e ha più possibilità di raccogliere Indizi, ma non agisce durante la fase Posizionare gli Indizi, e solo l'ultimo può giocare Tessere Luogo nella fase 5. Osservate anche attentamente i benefici dati Carta Evento: sia quelli direttamente connessi alla posizione indicata, sia quelli dati da un singolo Personaggio, che il primo giocatore potrebbe scegliere senza impedimenti da parte degli altri.

### TEMPO

Ricordate che le vie per guadagnare Punti Tempo non sono molte, ma soprattutto che i vostri avversari non hanno alcun modo per ridurveli! Tutto è nelle vostre mani: gestiteli al meglio! Fate molta attenzione anche all'Orologio del Ragnarök! Il posizionamento della tessera Luogo è l'ultima fase del turno, quindi se siete Ero e non scoprite dove sia l'Organo entro la fine dell'Ora X, vincere sarà impossibile!

## CASI PARTICOLARI E CHIARIMENTI

**Giocare Indizi per potenziare le azioni:** Gli indizi possono essere giocati per potenziare le Azioni presenti sulla Ruota delle Azioni (non quelle presenti fra le Abilità dei Personaggi o su Carte, Tessere o Eventi). In ogni caso, il giocatore deve dichiarare quanti Indizi intende spendere prima di compiere l'Azione! Non è consentito, ad esempio, pescare una tessera, guardarla e poi spendere Indizi per pescarne altre.

**Non ci sono indizi nella riserva:** Non vi è nessun motivo per tenere tanti indizi "in mano", quindi è davvero improbabile che non ve ne siano più nella riserva. In ogni caso sono da considerarsi illimitati.

**Indagare più volte un giocatore o il mazzo dei Personaggi Sconosciuti nello stesso turno:** L'Azione Indaga può essere compiuta in molti modi: è presente sulla Ruota delle Azioni, è consentita dall'Abilità di The Charming

Dark Lady Lewis, ed è presente su Eventi, Carte e Tessere. Può quindi accadere che un giocatore ne Indagini un altro (o il mazzo dei Personaggi Sconosciuti) più volte durante il turno. Per questo motivo il giocatore indagato terrà separate le carte già viste dal suo avversario da quelle ancora da Indagare, in modo da evitare di mostrargli due volte le stesse. La stessa cosa si applica al mazzo dei Personaggi Sconosciuti. Le carte verranno poi rimesse insieme e rimescolate quando il giocatore che ha indagato avrà concluso la propria **Fase 4 Azione e Movimento dei Personaggi**.

**Posizionare l'Armonium:** Può accadere che dopo aver posizionato 1 o 2 tessere Luogo, l'area in cui si può trovare l'Organo non possa essere ridotta ulteriormente piazzandone altre. L'Organo non potrà in ogni caso essere messo sulla plancia finché non sarà giocata la quarta tessera, piazzata sulla casella Posizione oppure scartata perché contenente il simbolo dell'Organo come spiegato nelle regole.



**CREDITS:** Regolamento redatto con la gentile partecipazione di Post Scriptum. "011" Un gioco di **Marco Valtriani** - Artwork di **Paolo Vallerga** - Scribabs © Copyright 2011 **SCRIBABS di Paolo Vallerga** - via Malta, 5 - 10141 - Torino- Italy "011" An Adventure with Therion is a trademark of SCRIBABS di Paolo Vallerga All Rights Reserved. [www.therion011.com](http://www.therion011.com)

Le fotografie prese sul set di "Adulruna Rediviva" sono di **Alessandro Facchini** © - [www.gekostudio.com](http://www.gekostudio.com)  
Alcune immagini dei Therion sono elaborazioni grafiche di fotografie © di **Fernando Aceves** per gentile concessione dei Therion.

**Marco Valtriani ringrazia:** Francesca e Gabriel Valtriani, Sirio Smeriglio, Creatori di Divertimento e lo staff di PisaGioca, tutti gli autori e i giocatori che hanno giocato 011 durante Giochi con l'Autore e IDEAG; Massimiliano Calimera, Andrea Ligabue, Marco Signore. I lead playtesters: Francesco Giovo, Leonardo Ligustri e Silvye Montanaro e i playtesters Gabriele Allidi, Barbara Bosia, Margherita Clemente, Luca Galantini, Simone Giovannozzi, Michele Mura, Francesco Pelosi, Cristian Remaggi, Valentina Mameli. <http://www.creatoridivertimento.com>