LE ROVINE PERDUTE DI ARNAK

LA SPEDIZIONE SCOMPARSA

Libro della campagna

MÍN & ELWEN

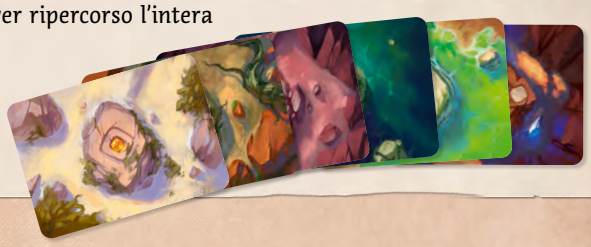
STORIA DI MÍN & JASON A. HOLT

Regole della Campagna

Non Saltare Avanti!

Questo libro è stato concepito per essere letto sequenzialmente, dall'inizio alla fine. In queste pagine introduttive troverai le regole generali per giocare la campagna. La storia inizia a pagina 6. Successivamente, il libro è diviso in sei capitoli che raccontano la storia della tua ricerca del professor Kutil sull'isola di Arnak.

Ogni capitolo contiene un nuovo modo per giocare a *Le Rovine Perdute di Arnak*, con nuove meccaniche che creano nuove sfide. Dopo aver ripercorso l'intera storia, potrai riprendere qualsiasi capitolo e giocarci un'altra volta, magari a un livello di difficoltà più alto! E, naturalmente, la campagna è interamente rigiocabile.



Solitario o due giocatori

Questa campagna è progettata per essere giocata da un solo giocatore o da due giocatori che cooperano.

In una partita cooperativa in 2 giocatori, la storia presuppone che i giocatori siano entrambi capi spedizione che, pur collaborando, giochino separatamente.

Le regole della campagna per la partita cooperativa in 2 giocatori sono scritte in testi speciali come questo.

Preparazione generale del capitolo

Prepara la partita per un giocatore in più rispetto a quelli che effettivamente ci sono. Ad esempio, quando crei le pile di tessere tempio, prendi 2 tessere in una partita in solitario o 3 in una partita cooperativa in 2 giocatori. Questo perché in ogni partita ci sarà sempre anche un rivale (plancia e miniature simuleranno le azioni di un avversario).

Non bloccare nessuno spazio con le tessere blocco. Tuttavia, in alcuni capitoli le tessere blocco potrebbero essere utilizzate in modo alternativo.

Il rivale è sempre il giocatore rosso. Prepara la plancia giocatore del rosso e tutti e 6 gli archeologi rossi. Il tuo rivale usa anche la lente d'ingrandimento rossa: collocala sullo spazio iniziale accanto alla tua.

Il rivale usa le carte azione rosse. Prepara il mazzo azioni in base alle regole della partita in solitario del gioco base.

Scegli l'ordine di gioco in modo che il rivale sia l'ultimo nel round I. I giocatori ottengono le risorse iniziali in base a questo ordine di turno.

Ogni capitolo ha una sua carta riassuntiva con il promemoria degli obiettivi e dei traguardi.

Risorse Iniziali

Giocatore 1:

Giocatore 2:

Personalizzare la Partita

Durante la preparazione hai alcune opzioni per personalizzare la partita in base alle regole del capitolo.

Ogni giocatore sceglie un capo spedizione. Non deve essere necessariamente lo stesso capo spedizione che hai usato nel capitolo precedente. Devi pensare al capo come a un membro della tua spedizione che ti aiuta ad affrontare le sfide di quel capitolo e non come a un personaggio che interpreti. Questa espansione introduce il Giornalista o il Meccanico fra cui scegliere; se hai l'espansione *Capi Spedizione*, puoi anche usare uno dei capi spedizione di questa espansione. Se preferisci un capo spedizione più semplice, puoi anche provare il Cercatore o il Viaggiatore, spiegati nel regolamento di questa espansione (vedi a pagina 10).

Scegli un livello di difficoltà. La campagna è stata pensata per giocatori già esperti di Arnak che giocano in MODALITÀ NORMALE. Ogni capitolo offre anche una MODALITÀ STUDENTE, che modifica le regole di ogni specifico capitolo per venire incontro ai giocatori che stanno ancora familiarizzando con il gioco. Coloro che hanno già completato la campagna in modalità normale sono invitati a provare la MODALITÀ ARNAKOLOGO, che modifica le regole di ogni specifico capitolo in maniera da rendere il gioco più impegnativo. Non è necessario utilizzare lo stesso livello di difficoltà per l'intera campagna.

Non è necessario che entrambi i giocatori giochino alla stessa difficoltà (vd. a pag. 37, sezione Varianti).

Flusso di Gioco Generale

Fatta eccezione per i cambiamenti specifici del capitolo, i giocatori giocano i loro turni secondo le regole usuali, mentre il turno del rivale segue le regole della partita in solitario (vd. alle pagine 20 e 21 del regolamento originale del gioco base).

Alla fine del round, passa il segnalino primo giocatore, come faresti se il rivale fosse un giocatore in partita (questo è diverso dalle regole usuali del solitario).

Piccioni

Solo in una partita cooperativa in 2 giocatori, ogni giocatore inizia la partita con un piccione. Puoi inviare il tuo piccione al tuo compagno per consegnargli 1 dei tuoi segnalini risorsa (, , , o).

Inviare un piccione è un'azione gratuita. Anche ricevere un piccione è un'azione gratuita, perciò il tuo compagno può inviarti un piccione durante il tuo turno.

Quando un piccione ti consegna una risorsa, conserva il piccione e giralo sul lato coperto a mostrare che non può essere riutilizzato in questo round. Alla fine del round, i piccioni utilizzati vengono nuovamente girati sul lato visibile (ridiventando così utilizzabili).

Tieni presente che puoi iniziare un round con due piccioni. Se dovesse accadere, in quel round potrai inviare al tuo compagno fino a 2 piccioni, mentre il tuo compagno non potrà inviarti niente.

Carte Incontro

Ogni capitolo ha il proprio mazzetto di carte incontro, che ti offrono misteri da esplorare in base alle regole speciali di quel capitolo.

Quando risolvi una carta incontro, scegli una delle due opzioni e applicane l'effetto.

L'opzione a sinistra riporta un effetto da applicare immediatamente.

L'effetto 🕓, a destra, può essere conservato per dopo. Se non è contrassegnato come azione gratuita ⚡, può essere svolto solo come azione principale di un turno.

In una partita cooperativa a due giocatori, una volta ottenuto, un effetto 🕓 può essere utilizzato indifferentemente da uno qualsiasi dei due giocatori.

Ogni opzione ha anche un **simbolo storia** nell'angolo. Quando scegli quell'opzione, hai ottenuto quel simbolo. Dovrai registrare questi simboli quando concluderai il capitolo.

Per tenere traccia dei tuoi simboli, una volta usatone l'effetto, fai sporgere la carta incontro sotto la carta riassuntiva a sinistra o a destra, in modo che sia visibile solo il simbolo (come illustrato nella pagina seguente).

Per gli effetti 🕓, tieni la carta incontro accanto alla tua plancia fino a quando non ne userai l'effetto.

Traguardi

Ogni capitolo offre 3 carte oggetto o artefatto che possono essere ottenute durante la partita. Quando soddisfi i requisiti del capitolo indicati sulla carta, **ottieni la carta in cima al tuo mazzo** (non risolvere il suo effetto in questo momento, nemmeno se è un artefatto).

In una partita cooperativa in 2 giocatori, uno qualsiasi dei due giocatori può ottenere la carta, indipendentemente da chi stia svolgendo il turno.

Ogni traguardo ti darà anche un simbolo storia, esattamente come quelli delle carte incontro.

Se ottieni questo simbolo, alla fine del capitolo dovrai decidere che simbolo rappresenta.

Fine del Capitolo

Se non diversamente specificato, **dovrai giocare il capitolo fino alla fine del round V,** come di consueto. Ogni capitolo ha il proprio obiettivo.

Obiettivo del Capitolo

Se raggiungi l'obiettivo del capitolo, vinci. Leggi il testo della storia speciale alla fine del capitolo.

Carta riassuntiva

Se perdi, puoi semplicemente riprovare. Rigioca il capitolo come se la partita non si fosse mai svolta.

Oppure puoi decidere di accettare la sconfitta. Ogni capitolo ha un finale alternativo con una penalità che si applica al capitolo successivo. Ma non sei obbligato ad accettare la sconfitta. Puoi sempre decidere di rigiocare il capitolo un numero infinito di volte.

Percorsi della Storia

Se vinci (o se decidi di accettare la sconfitta) registra i simboli storia dei tuoi traguardi e delle carte incontro, segnandoli sul foglio della campagna.

Ogni percorso inizia al centro del foglio della campagna e procede verso l'esterno. Quando segni un simbolo, devi segnarlo all'inizio di un percorso o sulla continuazione di un percorso già iniziato.

Esempio: *se in futuro dovessi segnare un'impronta, potresti continuare il percorso della maschera già iniziato, segnando l'intersezione impronta-maschera. Fatto ciò, però, la successiva impronta che segnerai dovrà essere segnata all'inizio del percorso impronta e non sul punto trama adiacente all'intersezione.*

Supponendo che tu abbia ottenuto 3 ❤ e 1 dagli incontri, insieme a e dai risultati, potresti usare il tuo come ❤ per ottenere un punto trama su quel percorso.

Punti Trama

Alcuni spazi su ciascuna percorso della storia sono contrassegnati come punti trama. Se raggiungi un punto trama, registra il suo numero sotto la casella del punteggio di quel capitolo; dopodiché cercalo in fondo al libro.

Ogni punto trama ti dà una carta. **Inizierai il prossimo capitolo con questa carta in fondo al tuo mazzo.** In una partita cooperativa in 2 giocatori, uno qualsiasi dei giocatori potrà iniziare con essa.

Dopo aver raggiunto la fine di un percorso, qualsiasi simbolo storia addizionale di quel tipo conta come per te.

Punteggio del capitolo

Se vinci, calcola il tuo punteggio come di consueto. In una partita cooperativa in 2 giocatori, somma i punteggi di entrambi i giocatori e dividi per due. Il punteggio del tuo rivale viene calcolato in base alle regole della partita in solitario del gioco base.

Sottrai il punteggio del rivale dal tuo punteggio per ottenere il punteggio del tuo capitolo. Potrebbe anche essere negativo. Se così fosse, non preoccuparti, hai comunque vinto. Registra il tuo punteggio sul foglio della campagna.

Se decidi di accettare una sconfitta, non calcolare il tuo punteggio; registra semplicemente –10 come punteggio del tuo capitolo.

Iniziare la campagna

Dividi i Componenti

Prima di iniziare la campagna, assicurati che tutti gli oggetti, gli artefatti e gli assistenti contrassegnati da questo simbolo siano conservati separatamente. Non saranno già in gioco all'inizio della campagna.

Questi componenti vengono ottenuti durante i capitoli. Gli assistenti e i traguardi ottenuti in un capitolo verranno aggiunti ai normali mazzi nei capitoli successivi. Le carte punto trama ottenute inizieranno il successivo capitolo in fondo al tuo mazzo mentre nei capitoli seguenti saranno inserite nei normali mazzi di appartenenza. Al contrario, le carte e gli assistenti non ottenuti ritornano assieme ai componenti conservati a parte.

I componenti vengono ottenuti solo se vinci o se decidi di accettare la sconfitta. Se scegli di rigiocare un capitolo, dovrai farlo come se la partita non si fosse mai svolta.

Mescola i guardiani e gli idoli di questa espansione nelle loro pile usuali. I nuovi siti di questa espansione non vengono utilizzati nella campagna.

Iniziate la Storia!

La spedizione scomparsa

Sono passati otto mesi dall'ultima volta che hai visto il tuo caro amico, il professor Kutil. Credevi che fosse semplicemente in viaggio all'estero, ma il suo rientro era atteso da tempo e, non vedendolo tornare, la sua famiglia ne ha denunciato la scomparsa.

In questa era di giornali e aeroplani, le persone non scompaiono facilmente. Gli amministratori dell'università di Kutil sospettano che possa essere morto, ma tu invece credi che abbia trovato un luogo oltre i confini della civiltà moderna: la leggendaria terra di Arnak, un'isola perduta in acque inesplorate.

L'ossessione di Kutil per l'isola perduta è iniziata molto prima che lo conoscessi. Un tempo le sue stravaganti teorie su una civiltà scomparsa erano oggetto di vivaci dibattiti. Ma le prove di Kutil erano scarse e le sue teorie non erano dimostrabili. Alla fine i suoi colleghi universitari lo convinsero ad abbandonare i suoi folli studi e a smettere di parlare con i giornali per concentrarsi su qualcosa di più rispettabile.

Ma in privato non si è mai arreso. Ed è per questo che non rinunci a credere che Kutil sia vivo.

Contattando la famiglia di Kutil, hai avuto accesso ai suoi documenti. Non ci hai messo molto a trovare informazioni sulla sua recente spedizione su Arnak. Kutil credeva di aver finalmente dedotto la posizione dell'isola perduta. Il tuo scopo adesso è quello di seguire le sue tracce con con una nuova spedizione, perfettamente equipaggiata.

Ma dove trovare i fondi necessari? La sua famiglia ti aiuterà, ovviamente, ma non basta. Fortunatamente il problema si risolve nel momento stesso in cui Antoinette, la tua capo assistente alla ricerca, ti informa di aver ottenuto i fondi rimanenti da un donatore che desidera rimanere anonimo.

Sei incuriosito da questo donatore, ma non vedi alcun motivo per ficcare il naso. In definitiva, sei semplicemente grato di poter cominciare la tua spedizione senza perdere ulteriore tempo. Il professor Kutil potrebbe essere ancora vivo da qualche parte sull'isola perduta di Arnak.

Sei pronto per iniziare il Capitolo Uno. Buona fortuna per il tuo viaggio!

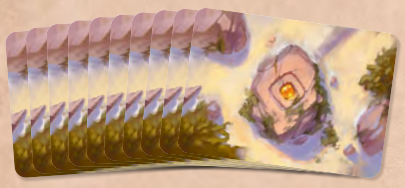
Capitolo Uno

Dopo giorni di ricerca nell'oceano vuoto, una debole macchia all'orizzonte ti dà il primo barlume di speranza. Man mano che la tua nave si avvicina, diventa chiaro che sei in vista di un'isola che non è segnata su nessuna delle tue carte nautiche.

Esplorando la costa, scorgi una luce accecante brillare tra il fogliame della giungla. La luce svanisce un attimo dopo, ma sei certo di averla vista: un lampo di luce solare riflessa. Potrebbe trattarsi di un segnale? Dai l'ordine di gettare l'ancora e presto le tue barche con a bordo persone e attrezzature trovano un buon punto sulla spiaggia per approdare.

Antoinette, la tua capo assistente alla ricerca, si offre di supervisionare l'allestimento del campo in modo che tu e i tuoi collaboratori più fidati possiate raggiungere subito la giungla. Accetti prontamente.

Avrai Bisogno di:



10 carte incontro del Capitolo Uno

Carta riassuntiva del Capitolo Uno

*4 o 7 segnalini moltiplicatore

Diario del Prof. Kutil

Aeroplano Riparato

Soda Pop

Idolo di Gufo

Note sui Guardiani

*sito dell'aeroplano precipitato

*guardiano Gufo

*guardiano Aquila

tessera nebbia

* indica che si tratta di componenti del gioco base

Capitolo Uno – Preparazione e Regole

Usa il lato **TEMPIO DELL'UCCELLO** del tabellone.

Nella giungla!

Chissà cosa potresti trovare?

Mescola le 10 carte incontro del Capitolo Uno.

1. Distribuisci una **carta incontro** coperta su ciascun sito di livello e sui quattro siti di livello più esterni (metti da parte le 2 carte rimanenti).
2. Piazza su ogni sito di livello anche **un idolo scoperto** (ma nessun idolo coperto).
3. Non piazzare idoli sui siti di livello con carte. Piazza **un idolo coperto** su ciascun sito senza carta.

Esplorare la Giungla

Rivela una carta incontro quando ne scopri il sito. Risolvila immediatamente prima o dopo aver risolto l'effetto della tessera sito.

L'Aeroplano precipitato

A poca distanza dalla riva, ti imbatti in uno spettacolo a dir poco angosciante: un aeroplano precipitato, abbandonato da diversi mesi in questa giungla selvaggia e ostile. La luce che avevi visto non era un segnale, ma solo il riflesso di un finestrino rotto dell'aeroplano. I rifornimenti della spedizione giacciono sparsi tra i rottami. Del caro professore non c'è traccia.

4. Piazza la carta oggetto ***Aereoplano Riparato*** sul sito .
5. Piazza la tessera sito di livello **aeroplano precipitato** sopra di essa.
6. Piazza **4 segnalini moltiplicatore** sulla tessera sito: rappresenteranno i **segnalini riparazione**. In una partita a 2 giocatori, usa invece **7 segnalini riparazione**.

Riparare l'Aeroplano

Il sito dell'aeroplano precipitato è un sito , che sostituisce il consueto sito fino a quando l'aeroplano non viene riparato.

I segnalini riparazione servono per il traguardo Ripara l'aeroplano di questo Capitolo, come spiegato a pagina 12.

Guardiani dell'Aria

Ispezionando le ali dell'aeroplano, scopri uno strano danno. La tela è strappata, come se fosse strata lacerata da giganteschi artigli. Il professor Kutil parlava spesso di guardiani leggendari, creature straordinariamente grandi che avrebbero potuto essere addomesticate o addirittura create dalla civiltà perduta di Arnak. Tali leggende potrebbero essere reali?

Come in risposta alla tua domanda, un uccello dall'enorme apertura alare si libra sopra le montagne lontane e si posa su un'alta rupe rocciosa.

7 Non piazzare nessuna delle usuali tessere bonus ricerca sul tracciato ricerca.

8 Piazza il ***Diario del Prof. Kutil*** nello spazio ricerca a destra della sesta riga. Poi coprilo con il **guardiano Gufo**, scoperto.

9 In una partita cooperativa a due giocatori, piazza anche la carta ***Note sui Guardiani*** nello spazio accanto al Gufo. Quindi coprilo con il **guardiano Aquila**, scoperto.

Affrontare i Guardiani.

I guardiani bloccano il tuo percorso. Non puoi effettuare ricerche oltre la sesta riga finché tutti i guardiani sul tracciato ricerca non sono stati sconfitti.

Per sconfiggere un guardiano sul tracciato ricerca, devi avere un segnalino ricerca sullo spazio con la tessera guardiano. Il guardiano può essere sconfitto come azione principale o tramite effetti che ti consentono di sconfiggere un guardiano su un sito (tuttavia gli effetti che spostano i guardiani non funzionano).

Alla fine del round, otterrai una carta Paura per ogni segnalino ricerca su uno spazio con un guardiano.

Quando sconfiggi un guardiano, prendi la tessera guardiano come di consueto. Inoltre, leggi il testo nascosto alla fine di questo libro. **Gufo: testo nascosto 11. Aquila: testo nascosto 27.**

Tieni la carta riassuntiva del Capitolo Uno accanto al tabellone.

Un Percorso attraverso la Giungla

Hai individuato la creatura che potrebbe aver abbattuto l'aereo di Kutil. Ma che fine ha fatto il professore? La creatura lo ha afferrato e portato nel suo nido o è volata via lasciandolo qui? In entrambi i casi, il destino di Kutil è legato a quel mostruoso uccello. Devi trovare un modo per raggiungere la sua rupe.

10 Piazza la **tessera nebbia** sulla seconda riga del tracciato ricerca.

Trovare il Percorso

All'inizio non sai come raggiungere gli uccelli sulla rupe; **non puoi eseguire una ricerca sulla riga con la tessera nebbia né sulle righe superiori** (pertanto, all'inizio della partita solo la prima riga è disponibile per la ricerca). Per trovare un percorso verso la rupe, devi esplorare l'isola.

In una partita in solitario, **puoi far avanzare la tessera nebbia di una riga per ogni sito che è stato scoperto.** Far avanzare la tessera è un'azione gratuita che costa .

In una partita cooperativa a due giocatori, hai bisogno di 2 siti scoperti per avanzare; l'avanzamento è un'azione gratuita che costa . Tuttavia, il tuo compagno può pagare tutto o parte di questo costo, giocando carte con simboli viaggio o tramite azioni gratuite che forniscono simboli viaggio.

Suggerimento: se fai avanzare la tessera nebbia appena scopri un sito, puoi facilmente tenerne traccia, anche se non è richiesto. Ad esempio, in una partita in solitario il giocatore potrebbe scoprire i siti in due turni e poi far avanzare la tessera nebbia due volte in un turno successivo. Se vuoi un modo per tenerne traccia, metti un segnalino sulla tessera nebbia ogni volta che scopri un sito. Quando la avanzi, rimuovi un segnalino (2 segnalini in una partita cooperativa a due giocatori).

In totale, devi scoprire 5 o 10 siti per trovare il percorso per raggiungere gli uccelli. **Quando fai avanzare la tessera nebbia al di sopra degli uccelli, rimuovila dal gioco.** Hai trovato il percorso per la rupe!

Tradimento!

Al tuo ritorno dal luogo dell'incidente di Kutil, scopri che Antoinette non ha preparato il campo come aveva promesso, ma è scomparsa insieme a tutti gli altri che non erano venuti con te nella giungla. Almeno ha avuto la cortesia di lasciare un biglietto:

Ai nostri ex membri della spedizione.
Vi assicuriamo che non è nostra intenzione abbandonarvi qui né tanto meno farvi morire di fame. Il capitano Smythe è disposto a trasportare entrambe le nostre spedizioni e, come vedrete, vi abbiamo lasciato viveri in abbondanza. Non vogliamo nemmeno ostacolare i vostri sforzi di ritrovare il Prof. Kutil. Riteniamo semplicemente che una spedizione, la nostra, debba concentrarsi su obiettivi più elevati. Vogliate perciò accettare la fine della nostra collaborazione senza rancore.
~ Antoinette

Antoinette sarà la tua rivale in questo Capitolo.

11 Rimuovi l'**azione Scoprire un Nuovo Sito** dalla pila del rivale.

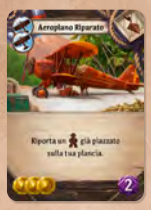
Aggiungi la tessera **azione verde Comprare un Oggetto** alla pila del rivale.

Senza l'azione Scoprire un Nuovo Sito, Antoinette non scoprirà nuovi siti.

L'azione Ricercare di Antoinette non è influenzata dalla tessera nebbia. Non interagisce con i guardiani sul tracciato ricerca.

Traguardi

Ripara l'aeroplano



Piazza l'*Aeroplano Riparato* sotto al sito dell'aeroplano precipitato.

Contrassegna il sito con un certo numero di segnalini riparazione (usate i segnalini moltiplicatore ×3 del gioco base). Rimuovi un segnalimo riparazione ogni volta che attivi il sito.

Quando esaurisci tutti i segnalini riparazione, **metti l'*Aeroplano Riparato*** in cima al tuo mazzo. Rimuovi anche la tessera sito.

Solitario: 4 segnalini riparazione **Cooperativa:** 7 segnalini riparazione

Cliente dell'Anno

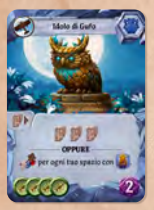
Piazza *Soda Pop* accanto ai segnalini della plancia rifornimento.

Mettici sopra tutti i segnalini che spendi quando compri un oggetto.

Non appena ci sono i segnalini richiesti, **metti *Soda Pop*** in cima al tuo mazzo.

Solitario: 7 segnalini **Cooperativa:** 14 segnalini

Sali in Vetta



Piazza l'*Idolo di Gufo* accanto alle tessere tempio.

Non appena raggiungi il tempio e ricerchi una tessera tempio da 6 o 11 punti, **metti l'*Idolo di Gufo*** in cima al tuo mazzo.

Cooperativa: ciascun giocatore deve ricercare una delle tessere tempio richieste.

Difficoltà

Modalità Studente

Durante la preparazione, cerca nel mazzo oggetti una delle seguenti carte: *Struzzo*, *Tartaruga Marina* o *Asino da Soma*. Appena ne trovi una, prendila e rimescola il mazzo oggetti. Inizia la partita con quella carta in cima al tuo mazzo (metticela prima di pescare la tua mano per il round I). In una partita a cooperativa a due giocatori, ogni giocatore inizia con uno di questi animali da soma.

Modalità Arnakologo

Inizia con un in meno (entrambi i giocatori).

I guardiani Gufo e Aquila costano il doppio per essere sconfitti e non possono essere sconfitti in altro modo.

Obiettivi del Capitolo Uno

Sconfiggi il guardiano Gufo. In una partita cooperativa a due giocatori, devi anche sconfiggere il guardiano Aquila.

Leggi di seguito se hai vinto

Dal diario di Kutil:

Sembra che l'unico modo per sconfiggere il Gufo sia corromperlo con questo diario! Il che significa che questa mia ultima annotazione non è scritta per me, ma per te, cercatore di segreti. Che tu lo legga fra mesi o secoli, spero che ciò che ho scritto faccia luce sul tentativo di un umile archeologo di raggiungere il Tempio di Kar-Kal.

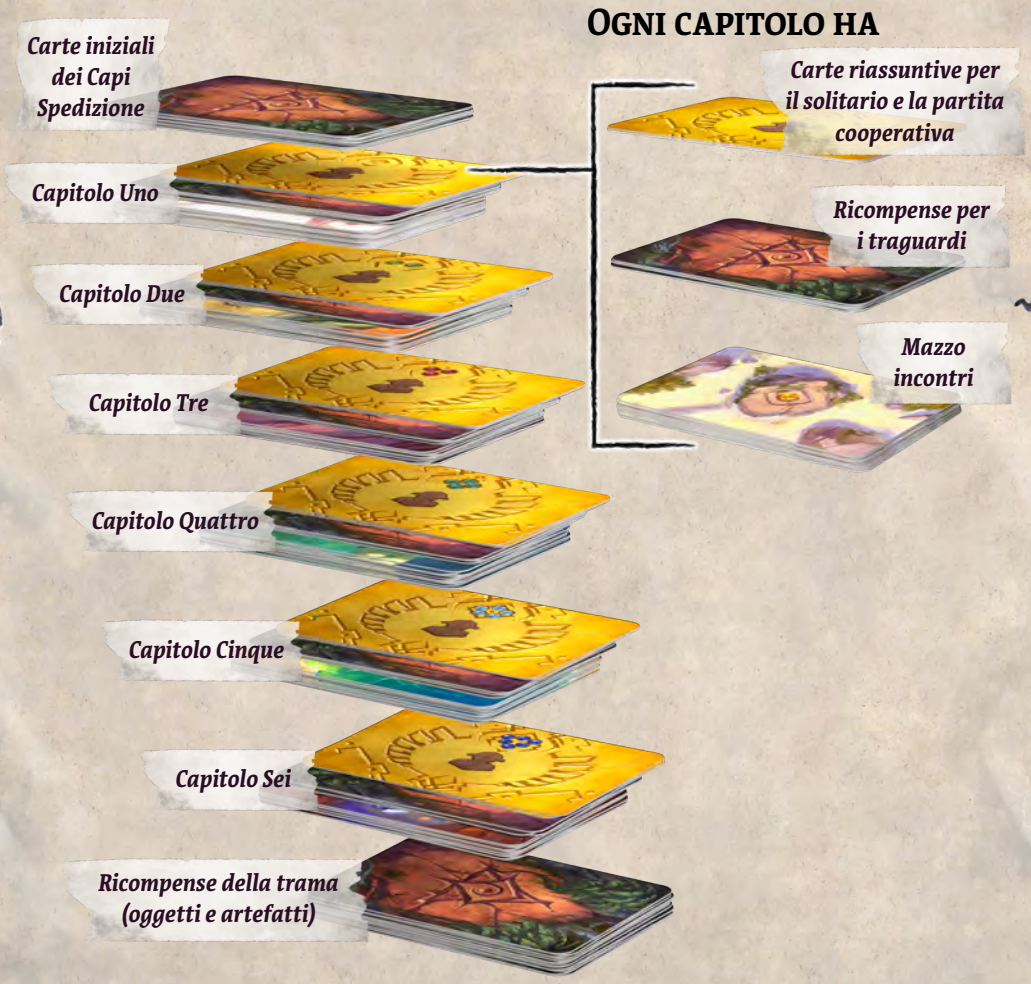
Se scegli di accettare la sconfitta

Incapace di recuperare gli effetti personali di Kutil, vai in cerca dei guardiani nella speranza di trovare tracce di Kutil altrove.

Penalità: all'inizio del Capitolo Due colloca una tessera nebbia, come descritto al punto 10 di questo Capitolo. Rimuovila appena raggiungi lo spazio che consente di liberare l'assistente.

Ricordati di registrare sul foglio della campagna i simboli storia, compresi quelli dei traguardi.

Leggi Prima Questo!

Il tuo mazzo è pronto per la campagna. Il contenuto può essere rivelato capitolo per capitolo, mentre segui la storia attraverso i suoi sei capitoli giocando una partita in solitario o cooperativa in due giocatori.

Puoi anche mescolare semplicemente le nuove carte nei vecchi mazzi e giocare una partita standard. I dettagli sono nel regolamento a pagina 2.