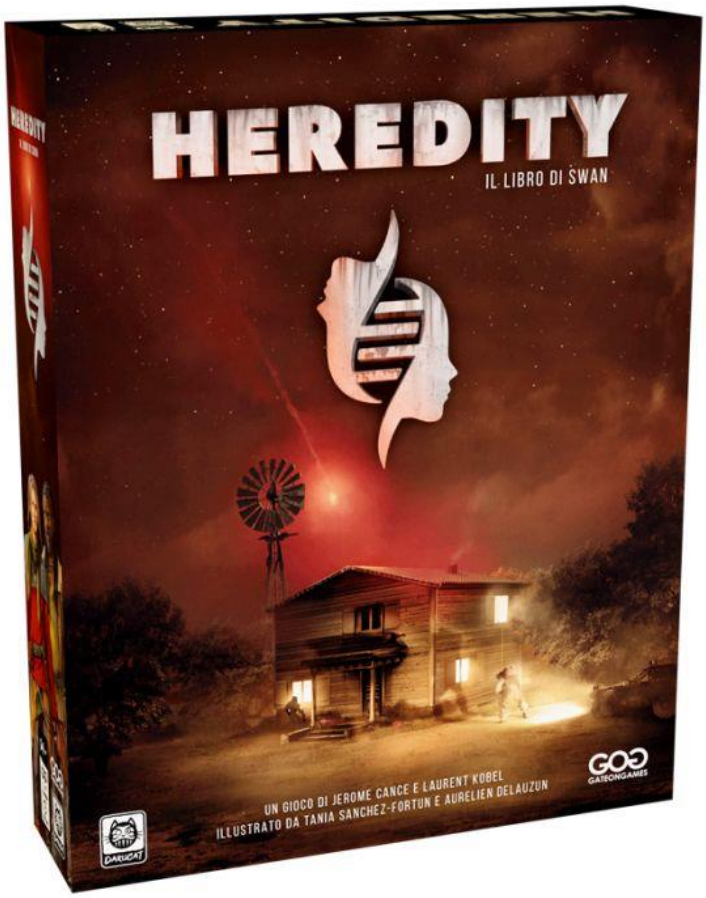
HEREDITY : THE BOOK OF SWAN



IT Italiano

Ecco una versione pulita, elegantemente strutturata e riorganizzata del regolamento di ***Heredity***, ottimizzata per la leggibilità e la consultazione rapida durante le partite.

IL LIBRO DI SWAN: HEREDITY

Un gioco illustrato da Tania Jérôme Cance, Sanchez-Fortun, Laurent Kobel e Aurélien Delauzun

> [!NOTE] **Avviso spoiler:** *Heredity* è un gioco ricco di sorprese. Non guardare i componenti finché non ti viene richiesto! Il gioco ti indicherà quale mazzo di carte prendere all'inizio della partita e quali oggetti speciali ti serviranno.

Introduzione

Nessuno sa davvero come sia iniziato tutto. Per prima cosa sono crollate le reti informatiche. Poi i trasporti pubblici e il sistema monetario si sono fermati. L'intero mondo è precipitato rapidamente in una guerra aperta, spingendo la civiltà verso il declino.

Solo ora i sopravvissuti stanno iniziando il compito di ricostruire un nuovo mondo. Sono emerse diverse comunità, alcune più violente di altre. Djamal e Maeve sono sopravvissuti al grande crollo da giovani e hanno scelto di vivere in isolamento. I loro

figli — Selena, Brick e Swan — sono stati risparmiati dalla brutalità del mondo esterno.

Giochi nei panni di questa famiglia, che conduce un'esistenza autosufficiente nella propria fattoria.

Panoramica

Heredity è un gioco cooperativo in cui interpreti una famiglia che cerca di cavarsela in un mondo post-apocalittico.

La campagna è organizzata in **cinque capitoli**, rappresentati da 5 mazzi di carte chiamati **Mazzi Avventura**. Questi contengono tutto il necessario per giocare: carte Terreno che formano il tabellone di gioco, Personaggi con cui interagire, Oggetti e carte Narrativa.

- **Personaggi:** I **4 Personaggi Giocanti (PG)** — tutti membri della stessa famiglia — saranno in gioco. Swan, il figlio minore, sarà un **Personaggio Non Giocante (PNG)**.
- **Numero di giocatori:**
  - **4 Giocatori:** Ogni giocatore controlla un PG.
  - **3 Giocatori:** Uno dei PG è controllato collettivamente.
  - **2 Giocatori:** Consigliamo di giocare un genitore e un figlio ciascuno.
  - **Modalità Solo:** Controlli tutti e 4 i PG.

  Puoi anche imparare a giocare guardando il nostro video tutorial su https://hereditygame.com/en/rules/

Componenti

- **1 Mazzo Base** (18 carte)
- **1 Mazzo Segreti** (29 carte)
- **5 Mazzi Avventura** (Capitoli che formano la campagna, 304 carte)
- **4 Standee sagomati** che rappresentano i Personaggi Giocanti (PG)
- **12 Carte PG** & **4 Schede Riassuntive** & **1 Carta Famiglia**
- **Segnalini e Indicatori:**
    - 12 Segnalini Azione (3 per colore + 1 viola)
    - 24 Segnalini Materiali
    - 33 Segnalini Danno
    - 10 Segnalini Terreno
    - 7 Segnalini Riferimento
    - 16 Segnalini Generici
    - 1 Segnalino Clessidra
    - 1 Segnalino Alleato
    - 12 Segnalini Ostile
- **18 Basi** (incluse 4 basi colorate per i PG)
- **Questo Regolamento**
- **Standee sagomati** che rappresentano i Personaggi Non Giocanti (PNG) e segnalini scoperti con il progredire della campagna.

  Consiglio: Dopo aver defustellato i segnalini, conserva le plance fustellate vuote sotto l'inserto in plastica della scatola per mantenere tutto al giusto livello.

Preparazione per il Capitolo I

1. Prendi la **Carta Famiglia** dal Mazzo Base per preparare la Linea del Tempo e posiziona il **Segnalino Clessidra** sopra di essa.
2. Per ciascuno dei **4 PG**:
    - Prendi le 3 carte PG dal Mazzo Base e assemblale a faccia in su.
    - Raccogli i 3 segnalini Azione e lo standee del PG.
    - Prendi una Scheda Riassuntiva.
3. Per la prima partita, prendi le **9 carte Karma** (da 901 a 909) dal Mazzo Segreti. Mescolale e posizionale a faccia in giù per formare il mazzo Karma. In futuro, conserverai il tuo mazzo Karma tra una partita e l'altra.
4. Metti il resto del **Mazzo Segreti** a portata di mano. *(Se in qualsiasi momento ti serve una carta con un numero superiore a 900, la troverai nel Mazzo Segreti).*
5. Posiziona i segnalini **Danno, Generico, Ostile, Materiali, Riferimento e Terreno** a portata di mano.
6. Prendi il Mazzo Avventura per il Capitolo I. Dopo aver letto il regolamento, segui le istruzioni sulla prima carta del Mazzo Avventura per iniziare la partita.

1. Concetti Base & Premessa

- **Priorità delle regole:** Ogni volta che una carta contraddice una regola di questo manuale, l'effetto della carta prevale. Se sono possibili due o più opzioni equivalenti, i giocatori possono scegliere tra di esse.
- **Personaggi:** I Personaggi Giocanti (PG) sono i vostri avatar. Tutti gli altri personaggi sono Personaggi Non Giocanti (PNG). Le regole che si riferiscono ai "Personaggi" si applicano sia ai PG che ai PNG.
- **Ritmo di gioco:** *Heredity* non è un gioco a turni. È la Linea del Tempo a stabilire il ritmo, definendo quando i PG e i PNG possono giocare e attivando gli eventi.

Termini di Riferimento delle Carte

- **Fronte/Retro delle carte:** Le carte sono identificate da un numero nell'angolo in alto a sinistra. Il retro delle carte è identificato dallo stesso numero seguito da una "b" (es. il retro della carta n. 100 si chiama 100b).
- **Riferimenti alle carte (`xxx`):** Es. *Prendi 100* significa prendere la carta n. 100 dal Mazzo Avventura senza guardare le altre carte. Leggi solo il fronte, a meno che non ti venga indicato di girarla.
- **Girare una carta:** Girare la carta indicata, leggerla ad alta voce e applicarne gli effetti. Mettete eventuali segnalini o Personaggi nelle stesse aree/slot.
- **Bruciare una carta:** Rimettere la carta nella scatola (non darle fuoco letteralmente!). Non ti servirà più per il resto del capitolo.
- **Carte PG:** Divise in **Testa**, **Busto** e **Gambe**. Hanno slot per i segnalini Azione, per i Danni e permettono di equipaggiare Oggetti a sinistra e a destra.

2. Azioni Base

Ogni PG ha 3 segnalini Azione abbinati per colore. Per eseguire un'azione, posiziona un segnalino Azione su uno slot Azione libero che reca l'icona dell'azione desiderata, quindi applicane l'effetto.

> **Importante:** Non c'è un ordine di gioco fisso. I giocatori possono coordinare le azioni liberamente. Tuttavia, un PG che esegue un'azione deve risolverla completamente prima che ne inizi un'altra. *Consiglio: Prendi l'abitudine di mettere da parte sul tavolo i segnalini Azione disponibili, lontano dalle carte PG.*

Tipi di Azione

- **Parlare:** Avvia un dialogo con un PNG. Il PG deve trovarsi in un'area contenente l'icona corrispondente. Spendi un segnalino Azione, prendi la carta indicata e posiziona il PNG nell'area se richiesto.
- **Interagire:** Permette ai PG di interagire con l'ambiente (es. cercare in un'area). Richiede che il PG si trovi in un'area con l'icona di interazione.
- **Muoversi:** Attraversare una o più linee di confine bianche, verdi o rosse (non un'intersezione). Spendi 1 segnalino Azione per ogni linea attraversata.
    - *Aree Piene:* Un'area è piena se non è possibile posizionare un Personaggio al suo interno senza che la sua base tocchi le linee di confine. I Personaggi non possono fermarsi nelle aree piene, ma possono attraversarle spendendo più segnalini Azione.
- **Osservare:** Osservare i dintorni per individuare oggetti o indizi. Il PG deve trovarsi in un'area contenente l'icona di osservazione.

3. Carte Terreno

Le carte Terreno rappresentano i luoghi geografici. Assemblale sul tavolo orientate nella stessa direzione per formare il tabellone di gioco.

- **Esplorazione:** Prendi una carta Terreno inesplorata dal Mazzo Avventura e muovi un PG su di essa da un bordo adiacente.
- **Cambio di Livello:** Movimento tra 2 aree non contigue collegate da un'icona scala/livello (es. due piani diversi di un edificio).
- **Effetti del Terreno:**
    - **Evento Immediato:** Si attiva immediatamente quando un PG entra in un'area contenente l'icona evento.

- **Scambio di Terreno (`XXX > YYY`):** Sostituisce una carta Terreno già in gioco con una nuova.

4. Oggetti & Materiali

Le carte Oggetto (sfondo marrone o grigio) rappresentano l'equipaggiamento che i PG possono trasportare e usare. I **Materiali** servono per riparare, potenziare o scambiare.

- **Inventario:**
  - Gli Oggetti marroni si posizionano a destra delle carte PG (abbinando i simboli).
  - Gli Oggetti grigi si posizionano a sinistra delle carte PG.
- **Oggetti Danneggiati e Riparati:** Gli Oggetti con slot Azione possono ricevere segnalini Danno. Quando tutti gli slot sono coperti, gli effetti permanenti si disattivano. Ripara un Oggetto eseguendo un'azione, scartando 1 Materiale e rimuovendo un segnalino Danno.
- **Potenziare:** Potenzia un Oggetto eseguendo un'azione, scartando i Materiali richiesti e girando la carta Oggetto.

5. Azioni su Oggetti e Materiali

- **Lasciare:** Lascia Materiali o Oggetti nella tua area senza alcun costo. Gli Oggetti lasciati usano segnalini Riferimento corrispondenti.
- **Raccogliere:** Spendi un'azione per raccogliere Materiali o Oggetti presenti nella tua area.
- **Scambiare:** I PG nella stessa area possono concordare lo scambio di Oggetti e/o Materiali spendendo un'azione.

6. Carte Narrativa

Le carte Narrativa guidano la storia e sono divise in tre sezioni:

1. **Sezione Narrativa (Sfondo carta):** Da leggere ad alta voce quando si prende o si gira la carta.
2. **Sezione Istruzioni (Sfondo nero):** Da applicare passo dopo passo immediatamente quando la carta viene presa o girata. Include istruzioni come *"ELSE"* (ALTRIMENTI) o *"IF... THEN... ELSE..."* (SE... ALLORA... ALTRIMENTI...).
3. **Sezione Evento (Sfondo rosso):** Si risolve **solo** quando il Segnalino Clessidra si sposta sulla carta nella Linea del Tempo.

7. La Linea del Tempo

La Linea del Tempo controlla il ritmo di gioco usando la carta Famiglia e le carte Narrativa.

- **Principio:** Il Segnalino Clessidra inizia sulla **Carta Famiglia** (dove si eseguono le azioni). Si sposta poi passo dopo passo verso destra lungo le carte della Linea del Tempo, risolvendo le loro sezioni Evento, prima di ricominciare dall'inizio.
- **Ancorare una carta:** Quando richiesto, posiziona la carta nel primo slot di ancoraggio libero corrispondente nella Linea del Tempo. Le carte ancorate verticalmente modificano la carta sotto di esse.
- **Ripristinare la Linea del Tempo:** Se si crea uno spazio vuoto dopo la rimozione di una carta, fai scorrere le carte rimanenti verso la carta Famiglia.

8. Personaggi Non Giocanti (PNG)

- **Attitudine:** Indicati come **Neutrali** o **Ostili** (icona/segnalino rosso). Attaccare un PNG Neutrale lo rende Ostile.
- **IA (Intelligenza Artificiale):** Quando la Clessidra si ferma su una carta PNG, questo si muove fino a X aree verso il suo bersaglio (il PG non Agonizzante più vicino) e attacca se possibile.
- **Alleati:** Agiscono come i PNG, ma i giocatori scelgono i loro bersagli e possono combinare gli attacchi con loro.
- **Morte di un PNG:** Se un PNG subisce Danni pari o superiori alla sua Vita, muore, viene rimosso dal tabellone e si applicano gli effetti della carta.

9. Combattimento

Le regole del combattimento si applicano equamente a PG e PNG, salvo diversamente indicato.

1. **Attacco In Mischia:** Verifica che il bersaglio sia nella stessa area. Posiziona un segnalino Azione, pesca una carta Karma, aggiungi il suo valore alla Potenza d'attacco e sottrai la Difesa del bersaglio. Se il risultato è positivo, il bersaglio subisce Danni.
2. **Attacco a Distanza:** Attacca in linea retta fino a una distanza specificata (bloccata solo dai muri neri).
3. **Attacchi Combinati:** Più PG spendono contemporaneamente segnalini Azione e sommano le loro potenze d'attacco pescando un'unica carta Karma.

10. Danni & Salute

- **Subire Danni:** Posiziona i segnalini Danno sugli slot Azione con l'icona del cuore.

- **Ferita Grave:** Se tutti gli slot cuore su una carta PG sono coperti e devi subire un altro danno, gira quella carta PG sul retro (lato b). Le ferite gravi non possono essere curate.
- **Agonizzante & Morte:** Se tutte e 3 le carte PG sono girate (3 ferite gravi) e tutti gli slot cuore sono pieni, il PG è **Agonizzante**. Rimuovere un segnalino da un qualsiasi slot lo salva immediatamente.
- **Curare:** Spendi un'azione per rimuovere un segnalino Danno da te stesso o da un Personaggio nello stesso spazio.

11. Carte Karma

- Il mazzo Karma è composto sempre da **9 carte** che rappresentano l'evoluzione delle tue azioni, scelte e destino.
- Quando indicato, pesca carte Karma durante le prove o sostituisci le carte Karma esistenti nel mazzo durante l'evoluzione della campagna.

Guida Rapida: Tabella delle Linee di Confine

Colore Linea	Sbarramento per il Movimento?	Permette Attacchi a Distanza?	Regole Speciali
Bianca	Sì	Sì	Confine standard
Verde	Sì	Sì	Porta
Blu	No	Sì	Finestra
Nera	No	No	Muro (blocca movimento e attacchi a distanza)
Rossa	Sì	Sì	Fuoco (infligge 1 Danno quando attraversata)