



COMPENDIO

Questo è *Storyfold: Wildwoods!*

Per imparare a giocare, apri il Libro delle Storie, vai al Prologo “Il Richiamo della Selva” e segui le istruzioni riportate su quella pagina.

Una volta che avrai imparato a giocare, questo Compendio ti tornerà utile. Tra queste pagine, troverai molte informazioni sulle regole di questo gioco e sulla sua componentistica.

CARTE AZIONE

Le abilità di Luma vengono rappresentate da 4 carte Azione, le quali le consentono di addentrarsi nella Selva e guarire la foresta.

Durante la Fase Luma, dovrà selezionare le Azioni che intendi effettuare, le abilità che vuoi usare e tirare i dadi per ottenere successi.

Ogni carta Azione viene spiegata qui di seguito.

ILLUMINA

Evoca uno sfogorante lampo di luce per scacciare le creature e per illuminare la via.

Per **Illuminare 1 Creatura**, devi ottenere 1 successo per ogni ● sulla carta Creatura.

Per **Far Avanzare la Pedina Luce**, devi ottenere almeno 1 successo.

Se ci riesci, fai avanzare la Pedina Luce di 1 spazio verso destra per ogni successo ottenuto.



AIUTA

Non tutte le sfide sono battaglie; a volte, una sfida consiste nel prestare soccorso.

Per **Superare 1 Luogo Aiuto**, devi ottenere 1 successo per ogni ○ sul Luogo.

Se ci riesci, posiziona una Pedina Luogo su quel Luogo e leggi il suo testo.

Per **Ottenere Cristalli**, devi ottenere almeno 1 successo.

Se ci riesci, posiziona 1 Cristallo su una delle tue carte Azione per ogni successo ottenuto.



ESPLORA

La Selva è un intrico di percorsi nascosti e segreti che aspettano solo di essere svelati.

Per **Superare 1 Luogo Esplorazione**, devi ottenere 1 successo per ogni ● sul Luogo.

Se ci riesci, posiziona una Pedina Luogo su quel Luogo e leggi il suo testo.

Per **Pescare Carte Esplorazione**, devi ottenere almeno 1 successo.

Se ci riesci, pesca una carta Esplorazione per ogni successo ottenuto. Scegli 1 carta e scarta le altre.



GUARISCI

Liberare le creature dall'Ombra riporterà la Selva al suo originario equilibrio.

Per **Curare 1 Creatura**, devi ottenere 1 successo per ogni ● sulla carta Creatura. Se ci riesci, scarta quella Creatura e ottieni il numero di Cristalli indicato sulla carta Creatura, posizionando ciascun Cristallo su una carta Azione a tua scelta.

Per **Ottenere Spirito**, devi ottenere almeno 1 successo. Se ci riesci, sposta la Pedina Spirito di 1 spazio verso sinistra per ogni successo ottenuto.



ALTRE CARTE

CARTE LUMA & BROM

Le carte Luma e Brom dispongono di potenti abilità che possono ribaltare la situazione di una Scena. Queste abilità possono essere usate in qualsiasi momento, basterà seguire l'effetto riportato sulla carta stessa.

L'abilità “**Luma & Brom**” ti permette di posizionare Brom nella Pila degli Scarti Ombra anziché pescare la carta Ombra finale di un Capitolo. Quando lo fai, gira la carta. Puoi usare questa abilità solo una volta per Capitolo.

L'abilità “**Luma**” ti permette di spendere 1 Cristallo per tirare di nuovo 1 dado.

Puoi continuare a ritirare quel dado, o altri dadi, spendendo 1 Cristallo per ogni nuovo tiro.

L'abilità “**Proteggi**” ti permette di Illuminare 1 Creatura spendendo 1 Cristallo. Quando lo fai, sposta 1 carta Creatura alla Fine del Fiume e posiziona un Segnalino Stordimento su di essa. Poi, gira la carta Brom sulla faccia “Cura”.

L'abilità “**Cura**” ti permette di ottenere 2 Spirito spendendo 2 Cristalli. Poi, gira la carta Brom sulla faccia “Proteggi”.



CARTE OMBRA

Le carte Ombra rappresentano la lotta interiore di Luma, il suo tentativo di affrontare l'oscurità.

Quando ti viene detto di pescare una carta Ombra, risovi il suo effetto “In Gioco” e posizionala a faccia in su in cima alla Pila degli Scarti Ombra.



CARTE STORIA

Le carte Storia ti racconteranno di Luma e del suo viaggio attraverso la Selva.

Quando ti viene detto di pescare una carta Storia, cerca nel Mazzo Capitolo la carta Storia con il numero corrispondente e pescala.

- » A meno che non ti venga detto di fare diversamente, rimetti la carta Storia nella scatola dopo aver risolto il suo effetto “In Gioco”.

CARTE ESPLORAZIONE

Ci sono due tipi di carte Esplorazione: quelle Benedizione, che ti aiuteranno nel proseguimento della tua avventura, e quelle Maledizione, che ti ostacoleranno.

Durante il corso del viaggio, aggiungerai carte addizionali al tuo Mazzo Esplorazione, includendo anche Compagni e Traumi.

Quando peschi una carta **Benedizione**, posizionala in uno degli appositi spazi Benedizione.

Quando peschi una carta **Maledizione**, risovi il suo effetto “In Gioco”.

- » Se tutti gli spazi Benedizione sono già stati occupati, devi scegliere una carta Benedizione, anche quella che hai appena pescato, e risolverne immediatamente l'effetto, oppure scartarla in modo da liberare lo spazio di cui hai bisogno.
- » Se hai bisogno di pescare una carta Esplorazione, ma il Mazzo Esplorazione è terminato, rimescola la Pila degli Scarti Esplorazione nel Mazzo. Poi rimetti il Mazzo nell'apposito spazio Esplorazione, e pesca una carta Esplorazione.
- » Mentre viaggi, le carte nei tuoi spazi Benedizione rimarranno con te. Possono essere rimosse solo usandole oppure scartandole.
- » Anche le carte Trauma vanno posizionate negli spazi Benedizione e possono essere rimosse solo usando l'Azione Guarisci.



CARTE CREATURA

Le Creature vengono aggiunte al Fiume e ti fanno perdere Spirito.

Quando viene pescata o messa in gioco una carta Creatura, risovi immediatamente il suo effetto “In Gioco”. L'effetto indica lo spazio che la Creatura deve occupare nel Fiume.

Quando una Creatura si attiva, perdi tanto Spirito quanto indicato sulla sua carta; poi, risovi l'abilità “Dopo l'Attivazione” della Creatura.

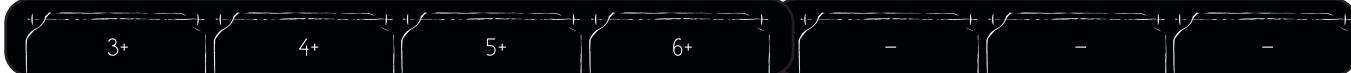
- » Se hai bisogno di pescare una carta Creatura ma il Mazzo Creatura è terminato, rimescola la Pila degli Scarti Creatura nel Mazzo. Poi rimetti il Mazzo nell'apposito spazio Creature, e pesca una carta Creatura.
- » Se un effetto ti permette di scartare una carta Creatura, non ottieni i Cristalli riportati su quella carta. Ottieni i Cristalli solo se riesci a Guarire la Creatura.



PRINCIPI BASE

IL FIUME

I quattro spazi numerati ("3+", "4+", "5+", "6+") e i tre spazi vuoti ("–") che vedi nella parte inferiore del Libro delle Storie e della Plancia rappresentano il Fiume. Ogni spazio può contenere 1 carta Azione, oppure 1 carta Creatura.



L'Inizio del Fiume è rappresentato dallo spazio 3+; la Fine del Fiume, invece, è rappresentata dallo spazio immediatamente a destra rispetto all'ultima carta del Fiume. Durante la tua sessione di gioco, le carte si sposteranno spesso, slittando lungo il corso del Fiume.

Ogni volta che si libera uno spazio lungo il suo flusso, dovrai **Ripulire il Fiume**. Per farlo, devi far scorrere le carte verso sinistra, chiudendo gli spazi vuoti tra le carte.

- » Quando devi posizionare o spostare una carta in uno spazio specifico del Fiume già occupato da un'altra carta, devi far scorrere quella carta, così come tutte quelle alla sua destra, verso la Fine del Fiume. Solo a quel punto, potrai posizionare la carta nello spazio vuoto che si sarà liberato.
- » Quando devi spostare una carta in uno spazio adiacente, scambiala con la carta che occupa quello spazio.
- » Se nel Fiume ci sono 7 carte e devi obbligatoriamente pescare una carta Creatura, scarta quella carta Creatura e perdi Spirito pari all'ammontare che la Creatura infligge normalmente.

TIRARE I DADI

Per effettuare le azioni, devi tirare i dadi e ottenere dei successi. Cominci a giocare avendo a disposizione cinque dadi a 8 facce. Alcuni effetti, ti permetteranno di aggiungere il dado a 10 facce e quello a 12 per il resto del Capitolo.



- » Quando effettui un'Azione, devi tirare almeno 1 dado.
- » Quando usi un'abilità che ti permette di ritirare, puoi scegliere qualsiasi dado tu abbia già tirato. Una volta tirato devi usare il nuovo risultato.
- » Quando cerchi di usare la prima abilità di una carta Azione ma non ottieni abbastanza successi, puoi scegliere di usare la seconda abilità di quella carta usando i successi ottenuti.
- » Se fallisci, e quindi non ottieni alcun successo, non riesci a fare nulla. Sposta la carta Azione alla Fine del Fiume, e Ripulisci il Fiume.

LUOGHI

Ogni scena presenta molti Luoghi, ovvero vari punti che Luma attraverserà durante il suo viaggio.

Le Scene prevedono **Luoghi Esplorazione** e **Luoghi Aiuto**, contraddistinti da specifici simboli e colori. Per superare un Luogo, devi usare la carta Azione del colore corrispondente e ottenere un numero di successi pari al numero di pallini riportati sul Luogo. Se ci riesci, posiziona una Pedina Luogo su di esso e leggi il testo del Luogo.

Per poterli superare, alcuni Luoghi hanno bisogno che la Pedina Luce venga posizionata sullo spazio centrale del Tracciato Selva. Questi Luoghi presentano l'Icona Selva (come qui a destra).

- » I Luoghi connessi tra loro da una linea si risolvono da sinistra verso destra. Se vuoi arrivare a un Luogo connesso a un altro, prima devi superare tutti i Luoghi connessi alla sua sinistra.
- » Alcuni Luoghi non possono essere superati immediatamente: prima devi soddisfare alcuni prerequisiti. Questi prerequisiti sono elencati in corsivo all'interno della casella di testo.
- » I Luoghi con una Pedina Luogo non possono essere risolti nuovamente.



Esempio di Luogo Esplorazione

IL TRACCIATO SELVA

Il Tracciato Selva mostra i progressi sia di Luma che dell’Ombra.



Quando **Fai Avanzare** la Pedina Luce o la Pedina Ombra, muovile di 1 spazio **verso il centro** del Tracciato Selva.

Quando **Fai Retrocedere** la Pedina Luce o la Pedina Ombra, muovile di 1 spazio **lontano dal centro** del Tracciato Selva.

Sul Tracciato Selva, in prossimità di alcuni spazi, troverai delle icone: queste rappresentano un innesco relativo a vari Effetti Ombra, che vengono descritti sotto la sezione Preparazione della Scena. Quando la Pedina Ombra viene posizionata su questi spazi specifici, risovi le icone presenti, da sinistra a destra.

- » La Pedina Luce e la Pedina Ombra non possono mai uscire dal Tracciato, né possono superarne il centro.
- » Se la Pedina Ombra è stata fatta retrocedere, non devi risolvere gli Effetti Ombra dello spazio su cui viene posizionata.

CRISTALLI

I Cristalli contengono la gratitudine delle creature e degli animali che Luma incontrerà lungo il suo cammino.



Quando ottieni un Cristallo (⌚), posizionalo sopra a una qualsiasi delle tue carte Azione. Se, in una volta sola, riesci a ottenere più Cristalli, puoi metterli su carte Azione differenti.

Se quando tiri i dadi ottieni almeno 1 successo, puoi spendere Cristalli per ottenere un successo addizionale per ogni Cristallo speso. Puoi spendere Cristalli in questo modo solo se sono posizionati sulla carta Azione che stai usando.

- » Su ogni carta Azione puoi posizionare al massimo 3 Cristalli.
- » I Cristalli si muovono assieme alla carta Azione a cui sono stati associati, e rimangono su di essa quando passi da una Scena a un’altra.

SPIRITO

Lo Spirito rappresenta la sempre più flebile determinazione di Luma nell’opporsi all’oscurità.



Quando ottieni Spirito (❖), muovi la Pedina Spirito di un pari numero di spazi verso sinistra. Se la Pedina raggiunge lo spazio posto all'estrema sinistra del Tracciato Spirito, non puoi ottenere altro Spirito.

Quando perdi Spirito, muovi la Pedina Spirito di un pari numero di spazi verso destra. Se devi perdere più Spirito di quello che ti rimane, rimetti la Pedina Spirito all'inizio del Tracciato e segna il rimanente Spirito perso muovendo la Pedina. Poi pesca una carta Ombra.



SEGNALINI STORDIMENTO

Luma può scampare a un imminente pericolo stordendo le creature.

Quando una Creatura ha su di sé un Segnalino Stordimento, non perdi Spirito all'attivazione della Creatura, ma devi rimuovere il Segnalino Stordimento e riporlo nell'apposito vano. Tuttavia, devi comunque risolvere l'effetto della Creatura "Dopo l'Attivazione".

Ogni Creatura può avere al massimo 1 Segnalino Stordimento.

TRIONFARE IN UNA SCENA

Nella pagina in alto di ciascuna Scena troverai due possibili finali della stessa: Luma Trionfa o L’Ombra Trionfa.

Le sezioni "Luma Trionfa" ti diranno cosa dovrà fare esattamente per completare la Scena con successo. Una volta completato il compito, leggi la sezione "Luma Trionfa" della Scena in corso.

Se la Pedina Ombra raggiunge il centro del Tracciato Selva, anche se la Pedina Luce ha già raggiunto il centro, significa che L’Ombra Trionfa. Risovi immediatamente la sezione "L’Ombra Trionfa" della Scena.

Risolvere la sezione "L’Ombra Trionfa" non significa affatto perdere! Il tuo viaggio continua!

SALVARE LA PARTITA

Puoi salvare la partita alla fine di qualsiasi Scena. Dopo aver svolto le varie Fasi di Viaggio, anziché cominciare con una nuova Preparazione della Scena, segui questi semplici passi per salvare la tua partita.

I MAZZI

1. Posiziona la Pila degli Scarti Ombra, la Pila degli Scarti Esplorazione, e la Pila degli Scarti Creatura a faccia in su e sopra ai loro rispettivi mazzi. Così facendo, il Mazzo corrispondente sarà rivolto a faccia in giù, sul fondo, e la Pila degli Scarti, invece, rivolta a faccia in su, in cima.
2. Prendi la tua carta Luma, la tua carta Brom (se è ancora nello spazio Brom), e qualsiasi altra carta si trovi negli spazi Benedizione. Posizionale a faccia in su, in cima al Mazzo Capitolo, così che il mazzo Capitolo sia rivolto a faccia in giù sul fondo, e solo queste carte siano a faccia in su, in cima.
3. Prendi il Mazzo Ombra, il Mazzo Capitolo, il Mazzo Esplorazione e il Mazzo Creatura e riponili nei quattro vani appositi nella parte alta del vassoio di Salvataggio.

Ombra Capitolo Esplorazione Creatura



VASSOIO DI SALVATAGGIO



VASSOIO DEI COMPONENTI

IL FIUME

4. Rimuovi i Cristalli dalle tue carte Azione e riponili nel Vassoio di Salvataggio nel vano predisposto e corrispondente alla carta Azione su cui erano posizionati nel Fiume (+3 se i Cristalli erano sulla carta Azione posizionata sul +3, e così via).
5. Prendi le 4 carte Azione e riponile nel vano del Vassoio Salvataggio corrispondente alla posizione in cui erano nel Fiume (+3 se la la carta Azione era posizionata sul +3, e così via).

SEGNALINI E ALTRE COMPONENTI

6. Prendi la Pedina Spirito e posizionala nella casella corrispondente nel vano del Vassoio di Salvataggio.
7. Raccogli tutti i dadi e riponili nell'apposito vano del Vassoio Componenti. Se hai ottenuto anche i dadi a 10 e a 12 facce, riponili insieme a quelli a 8 facce; altrimenti tienili separati, così da ricordarti di quali dadi disponi.
8. Raccogli tutti i Segnalini e le Pedine rimanenti e riponile nel Vassoio Componenti.

IL LIBRO DELLE STORIE

9. Usa i pannelli della Plancia, di sinistra e di destra, in modo che ti facciano da segnalibro, ricordandoti in seguito quale sia la Scena corrente.

RIPRENDERE LA PARTITA

IL LIBRO DELLE STORIE

1. Apri il Libro delle Storie di *Storyfold*. La Plancia dovrebbe aver tenuto il segno sulla Scena corrente.

I MAZZI

2. Prendi i 4 Mazzi di carte posti in cima al Vassoio Salvataggio e mettili nei loro appositi spazi. I Mazzi sono i seguenti: Ombra, Capitolo, Esplorazione e Creatura.
3. Prendi le carte a faccia in su dalla cima del Mazzo Ombra, del Mazzo Esplorazione e del Mazzo Creatura e mettile nelle loro rispettive Pile degli Scarti.
4. Prendi le carte a faccia in su dalla cima del Mazzo Capitolo e mettile nei loro appositi spazi: lo spazio Luma, lo spazio Brom, e gli spazi Benedizione.

IL FIUME

5. Prendi le 4 carte Azione e posizionale negli spazi corrispondenti del Fiume.
6. Prendi i Cristalli che hai riposto nel Vassoio Salvataggio e posizionali sopra le rispettive carte Azione nel Fiume.

SEGNALINI E ALTRE COMPONENTI

7. Prendi la Pedina Spirito e mettila nella posizione corrispondente, sul Tracciato a sinistra della Plancia.
8. Prendi i tuoi dadi a 8 facce (e quelli a 10 e a 12, se li avevi conservati insieme a quelli a 8) e rimettili nello spazio Dadi Usati.
9. Raccogli tutti i Segnalini e le Pedine rimanenti e mettile negli spazi corrispondenti.



RIFERIMENTI RAPIDI

FASE LUMA

- 1. Recupera tutti i dadi dallo spazio Dadi Usati.**
- 2. Effettua delle Azioni**
 - a. Scegli una carta Azione, un'abilità e un bersaglio.
 - b. Tira un qualsiasi numero di dadi tra quelli disponibili.
 - c. Conta i successi necessari e spendi Cristalli.
 - d. Risolvi l'abilità.
 - Se non ottieni abbastanza successi per la prima abilità, puoi usare invece la seconda abilità.
 - e. Scarta i Dadi Usati.
 - f. Metti la carta Azione alla Fine del Fiume.
 - g. Ripulisci il Fiume.
- 3. Puoi terminare la Fase Luma in qualsiasi momento. La Fase Luma termina quando finisci i dadi disponibili.**

FASE OMBRA

- 1. Attiva le Creature da sinistra verso destra.**
 - » Perdi Spirito.
 - Se la Creatura è Stordita, rimuovi invece il Segnalino Stordimento.
 - » Risolvi l'effetto "Dopo l'Attivazione".
- 2. Fai Avanzare la Pedina Ombra.**
 - » Muovi la Pedina Ombra di 1 spazio verso sinistra.
 - » Risolvi ogni icona Effetto Ombra in quello spazio, da sinistra verso destra.

FASI DI VIAGGIO

- 1. Scarta tutte le carte Creature dal Fiume.**
- 2. Ripulisci il Fiume.**
- 3. Rimuovi le Pedine dalla Scena.**
- 4. Vai alla Scena indicata.**
 - » Salva la Partita, oppure segui le istruzioni per la Preparazione di una nuova Scena.
 - » Dopo aver Preparato una Scena, comincia una nuova Fase Luma.

SALVARE LA PARTITA

Puoi salvare la partita al termine di ogni Scena. Dopo aver svolto le Fasi di Viaggio, anziché Preparare una nuova Scena, puoi seguire questi semplici passaggi per salvare la tua partita (vedi pag. 6 per ulteriori dettagli).

I Mazzi

1. Posiziona le Pile degli Scarti in cima ai loro rispettivi Mazzi.
2. Posiziona la carta Luma, la carta Brom e le carte Benedizione in cima al Mazzo Capitolo.
3. Riponi i Mazzi nella scatola.

Il Fiume

4. Riponi i Cristalli al loro posto.
5. Riponi le carte Azione al loro posto.

Segnalini e Altre Componenti

6. Riponi la Pedina Spirito.
7. Riponi i Dadi.
8. Riponi i Segnalini.

Il Libro delle Storie

9. Usa la Plancia come segnalibro.

RIPRENDERE LA PARTITA

Il Libro delle Storie

1. Apri il Libro e la Plancia.

I Mazzi

2. Posiziona i Mazzi sulla Plancia.
3. Posiziona le Pile degli Scarti.
4. Posiziona la carta Luma, la carta Brom e le carte Benedizione negli appositi spazi.

Il Fiume

5. Posiziona le carte Azione.
6. Posiziona i Cristalli.

Segnalini e Altri Componenti

7. Posiziona la Pedina Spirito.
8. Posiziona i Dadi.
9. Prendi i Segnalini.

