



RADIM JURDA

PILGRIMS

UNA CURIOSA AVVENTURA

REGOLAMENTO

COMPONENTI DI GIOCO



64 carte oggetto



32 carte compagna



1 mappa



5 plance personali
(1 per persona + 1 per la
modalità solitaria)



20 carte avventura
di livello I



17 carte avventura
di livello II



12 tessere impresa
pubblica



26 segnalini quadrifoglio



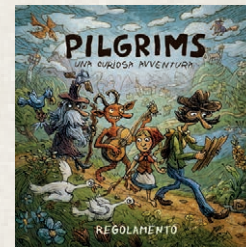
6 pedine (1 per persona +
2 per la modalità solitaria)



12 carte modalità
solitaria



17 carte viaggio



1 regolamento



10 segnalini penna
(2 per persona + 2 per
la modalità solitaria)



4 tessere riassuntive



4 tessere guida



1 segnalino
sole



12 segnalini movimento
(3 per persona)



12 segnalini mappa
(3 per persona)

PANORAMICA DI GIOCO

Nei panni di improbabili viandanti verrete catapultati in un'avventura alquanto curiosa, ambientata in un mondo fiabesco e bucolico, ricca di oggetti preziosi e bizzarre amicizie. Chi di voi riuscirà a riempirsi le tasche con le storie più incredibili da condividere attorno al fuoco?



Pilgrims è un gioco competitivo per 1-4 persone. Ogni partita dura 4 round, durante i quali ogni persona prova a ottenere punti vittoria. I punti vittoria rappresentano fama e ricchezza (materiale e spirituale) che ogni gruppo di viaggio ha acquisito. La persona con più punti vittoria alla fine del quarto round vince!

Ogni persona muove la propria pedina sulla mappa per collezionare carte oggetto e carte compagnia (nuovi personaggi che si uniscono al proprio gruppo). Combinando con successo oggetti e compagnie, è possibile attivare nuove abilità.

Queste carte sono usate anche per completare avventure, permettendo di ottenere ulteriori punti vittoria e, in alcuni casi, anche miglione o segnalini quadrifoglio.



Radim Jurda è un artista visuale e game designer ceco, noto per il suo stile distintivo disegnato a mano e per la sua narrazione ricca di immaginazione. Ha co-creato *Creaks*, gioco di Amanita Design che ha vinto vari premi, occupandosi sia della direzione artistica che del game design. Il suo approccio giocoso all'illustrazione conferisce alle sue opere un senso di fascino e meraviglia, rendendole immediatamente riconoscibili. La visione creativa di Jurda contribuisce in modo significativo all'atmosfera e al tono dei giochi a cui lavora, mescolando umorismo, stranezza, e calore in egual misura.



Amanita Design è uno studio videoludico indie ceco di grande fama, fondato nel 2003 da Jakub Dvorský. Sono conosciuti per l'attenzione ai dettagli nelle illustrazioni artigianali, il design sonoro d'atmosfera, e la narrazione non verbale. Amanita ha realizzato una serie di giochi unici tra cui *Machinarium*, *Botanicula*, *Samorost*, e *Pilgrims*. Lo studio collabora con artisti, animatori, musicisti, e programmatori per creare vere e proprie opere d'arte interattive. Il loro lavoro ha ricevuto riconoscimenti internazionali per creatività, originalità, e profondità emotiva.

PREPARAZIONE COMUNE

1. Piazzate la mappa al centro dell'area di gioco. La mappa è divisa in 25 spazi. Alcuni spazi mostrano un falò, gli altri sono vuoti.
 2. Mescolate le carte compagnia e create un mazzo a faccia in giù. Posizionatele sotto la mappa. Pescate 6 carte compagnia dalla cima del mazzo e mettetele a faccia in su all'interno di ogni spazio falò.
 3. Mescolate le carte oggetto e create un mazzo a faccia in giù. Posizionatele sotto la mappa. Pescate carte dalla cima del mazzo e mettetele in ogni spazio vuoto rimasto nella mappa.
 4. Mescolate le carte avventura di livello I (retro blu) e create un mazzo a faccia in giù. Pescate 3 carte da questo mazzo e posizionatele a faccia in su nella parte a sinistra sopra la mappa. Posizionate il mazzo sopra queste carte.
 5. Mescolate le carte avventura di livello II (retro verde) e create un mazzo a faccia in giù. Pescate 2 carte da questo mazzo e posizionatele a faccia in su nella parte a destra sopra la mappa. Posizionate il mazzo sopra queste carte.
- Nota:** queste 5 carte a faccia in su sono chiamate "bacheca".
6. Posizionate il segnalino sole nello spazio più a sinistra del tracciato round, nella parte alta della mappa.
 7. Mescolate le imprese pubbliche e pescatene casualmente 3 che abbiano lettere diverse nello spazio in basso a destra (A, B, C). Posizionatele in ordine casuale sui 3 spazi alla destra del tracciato round. Rimettete le imprese pubbliche restanti nella scatola: non saranno utilizzate per questa partita.
 8. Create una riserva di segnalini quadrifoglio sotto la mappa.

Nota: una **partita in modalità avanzata** di Pilgrims aggiunge il mazzo viaggio. Per preparare una partita in modalità avanzata, seguite le indicazioni a pagina 15.

Nota: una **partita in modalità solitaria** contro il falconiere aggiunge la plancia e il mazzo dedicati alla modalità solitaria. Per preparare una partita in modalità solitaria, seguite le indicazioni a pagina 16.



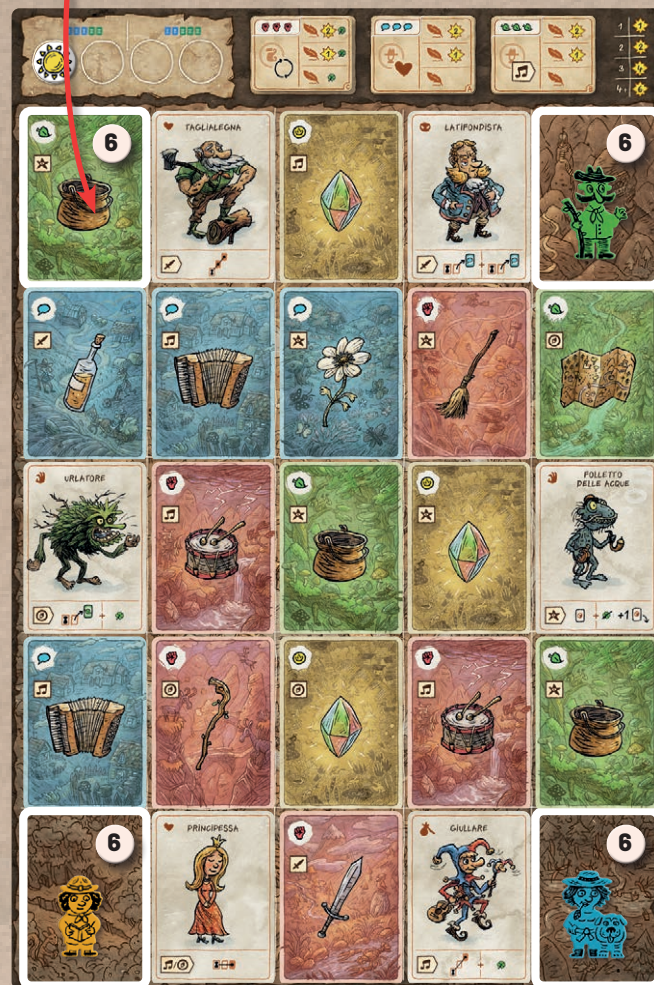
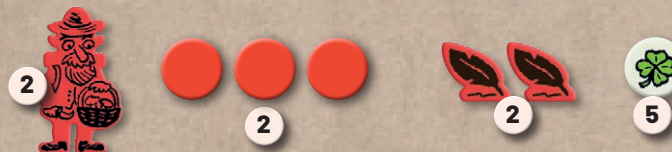
PREPARAZIONE PERSONALE

1. Ogni persona prende una plancia del colore scelto. Posizionate la tessera guida dello stesso colore nello spazio a sinistra.

Nota: per la prima partita, usate il lato A della tessera guida. Nelle partite in modalità avanzata potete usare il lato B per abilità diverse. Tutte le persone dovrebbero usare lo stesso lato (A o B).

2. Ogni persona prende la pedina, 3 segnalini movimento, e 2 segnalini penna del colore che ha scelto precedentemente.
3. Ogni persona prende una tessera riassuntiva e la posiziona alla destra della propria plancia. La persona che si è svegliata prima oggi prende la tessera riassuntiva con il simbolo del gallo (in alto a destra sulla tessera): effettuerà il primo turno.
4. Ogni persona pesca 1 carta oggetto dal mazzo e la aggiunge alla propria mano.
5. Ogni persona ottiene 1 segnalino quadrifoglio dalla riserva.
6. Partendo dall'ultima persona in ordine di turno (seduta alla destra della persona con il simbolo del gallo sulla tessera riassuntiva) e procedendo in senso antiorario, ogni persona sceglie uno dei 4 spazi angolo della mappa, prende la carta oggetto in quello spazio aggiungendola alla propria mano, e posiziona la propria pedina in quello spazio. Ogni persona deve scegliere un angolo diverso.

Nota: per la prima partita, provate questa alternativa più semplice: scegliete l'angolo della mappa più vicino a voi.



COME SI GIOCA


Una partita di *Pilgrims* dura 4 round, ognuno dei quali rappresenta una specifica giornata di viaggio. Ogni round inizia con la prima persona di turno (chi possiede la tessera riassuntiva con il simbolo del gallo), e il gioco procede in senso orario. Nel proprio turno, ogni persona deve usare 1 dei propri segnalini movimento. Quando ogni persona ha completato 3 turni, usando tutti i segnalini movimento, il round finisce.

FASI DEL TURNO

Il turno di ogni persona consiste nelle seguenti fasi, da eseguire in ordine:

1. Muovi
2. Attiva
3. Intraprendi
4. Ripristina

1. MUOVI

Ci sono 4 **spazi movimento** nella parte destra di ogni plancia personale. Ogni spazio mostra una tipologia di spostamento e un diagramma di movimento. Nel diagramma, il simbolo  indica la posizione corrente della propria pedina.

Durante questa fase, posizionate uno dei vostri **segnalini movimento** sopra un qualunque spazio movimento ancora libero e scegliete **uno** dei puntini neri indicati nel diagramma di movimento. Dopodiché, prendete la carta presente in quello spazio e muovete la vostra pedina al suo interno. È possibile ruotare o specchiare il diagramma di movimento liberamente.

Nota: prendete sempre prima la carta, e solo dopo posizionate la pedina nello spazio liberato.



Il segnalino sole indica il round in corso. Dopo le 3 azioni di ogni persona, il segnalino sole viene mosso di uno spazio verso destra.



Quando ogni persona ha usato tutti e 3 i propri segnalini movimento, uno dei round della partita finisce.



Il diagramma di movimento può essere ruotato o specchiato liberamente.



Esempio: la persona di turno sceglie il diagramma di movimento del cavallo.

Dato che si trova al centro della mappa, ha 8 possibili spazi di destinazione in cui muovere la propria pedina.

Gli spazi con il falò contengono carte compagna.

Gli altri spazi contengono carte oggetto.

Se la carta presa è una **carta oggetto**, aggiungetela alla vostra mano. La mano di carte personale può contenere **un qualunque numero** di carte oggetto. Non mostratele alle altre persone!

Se la carta presa è una **carta compagnia**, posizionatela nel vostro gruppo. Disponete le carte compagnia del vostro gruppo in una riga alla sinistra della tessera guida, lasciando spazio sotto le carte compagnia per posizionare carte oggetto in futuro.

Ogni persona può avere fino a **3 carte compagnia** nel proprio gruppo, in aggiunta alla propria guida. Se ottenete una nuova carta compagnia dopo la terza, è obbligatorio ritirare una delle vecchie carte per liberare uno spazio. Scartate eventuali oggetti sotto la carta compagnia ritirata.

Nota: alcune migliori permettono di avere più di 3 carte compagnia nel proprio gruppo.

Se vi muovete in uno **spazio senza carte** (vuoto oppure occupato da altre pedine), pescate casualmente una carta dalla cima del mazzo corrispondente.



Sugli spazi falò, pescate una carta compagnia.



Sugli spazi vuoti, pescate una carta oggetto.



Nota: se il diagramma di movimento mostra più puntini neri, sceglierne solo uno. Non potete ottenere carte da entrambi gli spazi!

2. ATTIVA

Durante questa fase, scegliete una di queste opzioni:

- Giocate una **carta oggetto** per attivare l'abilità di un personaggio.
- Ottenete un **segnalino quadrifoglio** dalla riserva.

Per attivare la tessera guida o una carta compagnia, una carta oggetto dev'essere posizionata a faccia in su sotto a un personaggio che abbia un **simbolo di attivazione** corrispondente. A pagina 9 troverete più informazioni sulle abilità dei personaggi.

Le carte oggetto possono essere giocate solo sotto a un personaggio nel vostro gruppo attuale. Non potete più attivare carte compagnia ritirate in precedenza.

Ogni personaggio può tenere solo un oggetto alla volta. Per attivare un personaggio che possiede già un oggetto, dovete prima scartare l'oggetto posseduto.



Esempio: questa persona ha un gruppo al completo con 3 carte compagnia. Dopo aver ottenuto una carta compagnia, deve ritirare una carta compagnia del suo gruppo. Sceglie di ritirare la Principessa, mettendola sotto la sua tessera guida. La carta oggetto che la Principessa aveva con sé verrà scartata. Infine, il Giullare si unisce al gruppo.



Esempio: la persona di turno vuole attivare il Lupo nel suo gruppo. Possiede una carta oggetto verde che ha un simbolo di attivazione identico a quello presente sulla carta del Lupo, perciò è possibile posizionare la carta oggetto sotto alla carta compagnia Lupo per attivarne l'abilità.

L'abilità del Lupo permette di muoversi nuovamente. La persona di turno prende la carta in quello spazio e muove la propria pedina al suo interno.

Se non si può o non si vuole attivare un personaggio, si può sempre prendere un segnalino quadrifoglio dalla riserva.



CARTE OGGETTO

Le carte oggetto sono usate per attivare le abilità dei personaggi e per completare carte avventura. I simboli avventura e i simboli attivazione in alto a sinistra sulle carte oggetto determinano come la carta può essere usata:

- Le carte oggetto hanno uno dei quattro **simboli avventura** nell'angolo in alto a sinistra: pugno rosso (rappresenta la forza), fumetto blu (rappresenta la comunicazione), foglia verde (rappresenta il muoversi nella natura), o moneta d'oro (è considerato un jolly). Un oggetto jolly può essere usato al posto di qualunque simbolo avventura. Ogni simbolo avventura corrisponde al colore di sfondo della carta.
- Le carte oggetto hanno anche uno dei quattro **simboli attivazione**: spada (armi), musica (strumenti musicali), bussola (strumentazione da viandante), o stella (oggetti magici).

Posizionate le carte oggetto scartate in una pila a faccia in su vicino al mazzo delle carte oggetto. Se le carte nel mazzo finiscono, rimescolate la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo.

PERSONAGGI

I personaggi si dividono in tessere guida e carte compagnia. L'insieme di guida e carte compagnia di una persona è considerato il suo gruppo. Un gruppo è generalmente composto da 1 guida e fino a 3 carte compagnia.

- La **guida** è il personaggio di partenza, e non abbandona mai il gruppo. Le tessere guida hanno il simbolo di un cappello in alto a sinistra.
- Le **carte compagnia** sono nuove amicizie che condividono il viaggio con la guida. Le carte compagnia hanno un **simbolo tipologia** in alto a sinistra. Ci sono quattro tipologie: girovagi, virtuosi, bestie, e canaglie.



girovagi



virtuosi



bestie



canaglie

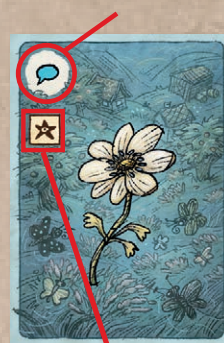
Nota: alcune carte compagnia, come il Pastore, appartengono a più di una tipologia.

simbolo avventura
(pugno)



simbolo attivazione
(spada)

simbolo avventura
(fumetto)



simbolo attivazione
(stella)

simbolo avventura
(foglia)



simbolo attivazione
(musica)



simbolo avventura (moneta)



Questo simbolo avventura è considerato un jolly e può essere usato al posto di qualunque altro simbolo.

simbolo attivazione (bussola)

simbolo cappello



simbolo
attivazione

abilità

simbolo tipologia



simbolo
attivazione

abilità

ABILITA' DEI PERSONAGGI

Quando si attiva un personaggio si esegue la sua abilità. Se la carta ne ha più di una (separate da una linea con il "+"), si possono eseguire in qualunque ordine. Ogni abilità verrà eseguita una sola volta per attivazione.

La maggior parte dei personaggi ha un diagramma di movimento. Questo permette di muovere la propria pedina una seconda volta, guadagnando una carta oggetto o compagnia aggiuntiva. Le abilità sono spiegate nel dettaglio sul retro del regolamento.



Ogni guida ha due abilità: un diagramma di movimento e la possibilità di **riservare una carta avventura**. Per riservare una carta, prendi una qualunque carta avventura dalla bacheca oppure pescane una dalla cima di uno dei due mazzi avventura. Posiziona la carta avventura che hai preso in questo modo a faccia in su alla destra della tua plancia. Ogni persona può avere al massimo **una carta avventura** riservata.

Nota: alcune abilità permettono di aumentare questo limite.

Per riservare una nuova carta è possibile mettere quella riservata in fondo al mazzo corrispondente per poi prenderne una nuova.

Nota: se un'abilità è di fianco al diagramma di movimento senza una linea con il "+", si eseguirà quando quel movimento verrà effettuato.

3. INTRAPRENDI

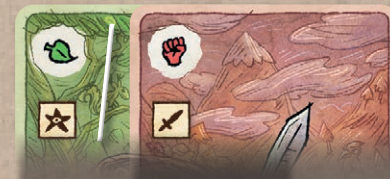
Questa fase è opzionale. In questa fase le persone possono completare **una carta avventura** o partecipare a **un'impresa pubblica** (vedi pagina 11).

AVVENTURE

Le carte avventura rappresentano esperienze vissute dal gruppo durante il viaggio. Si dividono in livello I (blu) e livello II (verdi).

Ogni carta avventura offre come ricompensa punti vittoria e può anche offrire miglorie o segnalini quadrifoglio. I punti vittoria totali vengono calcolati alla fine della partita.

Nota: è possibile completare una carta avventura riservata o direttamente una carta avventura dalla bacheca. Completare una carta avventura riservata non è obbligatorio, ma farlo permette di liberare lo spazio per riservarne una nuova senza scartare quella precedente.



Esempio: l'abilità della Strega permette di muovere la propria pedina di due o tre spazi in linea retta. È sempre possibile ruotare questo diagramma di movimento verso qualunque direzione ortogonale!

Esempio: alcuni personaggi possono essere attivati da più simboli di attivazione. È possibile usare carte con uno qualunque di questi simboli per attivare la guida. Questo permette di muoversi di uno spazio ortogonalmente e di riservare una carta avventura dalla bacheca o dal mazzo.



Dopo aver attivato la propria guida, questa persona ha scelto di riservare la carta avventura Fiore Magico dalla bacheca. La carta viene piazzata alla destra della propria plancia.



Le **carte avventura di livello I** sono relativamente facili da completare, facendo ottenere punti vittoria velocemente.

Le **carte avventura di livello II** sono più difficili, ma garantiscono più punti vittoria e miglorie eccezionali!

CARTE AVVENTURA

- Ogni carta avventura ha dei **requisiti di gruppo**. Le carte compagnia richieste sono indicate dai **simboli tipologia bianchi** in alto a sinistra nella carta avventura. I simboli nel riquadro indicano quali tipologie di carte compagnia sono necessarie nel proprio gruppo per completare la carta avventura.

Nota: il gruppo può includere più carte compagnia di quelle richieste dalla carta avventura.

- Sotto ai requisiti di gruppo possono essere presenti uno o più simboli **X**. Questi simboli mostrano quante carte compagnia **partecipanti** all'avventura devono essere ritirate al completamento della carta avventura.
- Ogni carta avventura ha un **costo in oggetti**. Gli oggetti richiesti sono indicati dai simboli mostrati in alto nella carta avventura.
- In basso a sinistra le carte avventura possono mostrare una **miglioria** che si ottiene al completamento dell'avventura. Le migliorie sono spiegate in dettaglio sul retro del regolamento.

Nota: alcune carte avventura offrono solamente punti vittoria!

- In basso a destra ogni carta avventura mostra quanti **punti vittoria** fa guadagnare a fine partita. Alcune carte avventura offrono anche dei **segnalini quadrifoglio** nel momento in cui vengono completate.

COMPLETARE UN'AVVENTURA

Per completare una carta avventura è necessario soddisfare i requisiti di gruppo e scartare le carte oggetto indicate sulla carta. Il gruppo deve avere carte compagnia che includano le tipologie richieste sulla carta e carte oggetto con i simboli avventura richiesti dalla carta. Se queste condizioni sono soddisfatte, si eseguono i seguenti passi in ordine:

- Per pagare il costo in oggetti, si **scartano le carte oggetto con i simboli avventura richiesti**. È possibile scegliere le carte da scartare tra quelle giocate in precedenza oppure dalla propria mano.

Nota: è conveniente scartare carte oggetto giocate in precedenza, in modo da liberare lo spazio per attivare nuovamente la propria guida o le carte compagnia presenti nel gruppo.



Esempio: questa persona vuole completare La Montagna più Alta (mostrata in alto). Per pagare il suo costo, scarta 3 carte precedentemente usate dal gruppo, più 1 oggetto rosso e 1 oggetto verde dalla propria mano. I requisiti di gruppo sono soddisfatti, e decide di ritirare il Fabbro.

Decide di tenere la carta oggetto con il simbolo avventura della Bussola, perché può essere giocata in futuro per attivare l'Urlatore.

L'Urlatore non poteva essere ritirato, perché non ha partecipato all'avventura (non essendo nei requisiti di gruppo).

2. Se nei requisiti di gruppo sono presenti uno o più simboli **X**, è obbligatorio **ritirare una carta compagnia** dal gruppo per ogni simbolo **X** presente.

Nota: il simbolo "?" nei requisiti di gruppo può essere soddisfatto da una qualunque carta compagnia, indipendentemente dalla sua tipologia.

3. La carta avventura completata deve essere inserita sotto la plancia, in modo da mostrare solo la parte in basso di tutte le avventure completate. In questo passo vengono anche **guadagnate le migliori e i segnalini quadrifoglio** indicati sulla carta. I punti vittoria verranno considerati alla fine della partita.

IMPRESE PUBBLICHE

Le imprese pubbliche sono obiettivi condivisi che ogni persona può completare per guadagnare punti vittoria, ma solo nel caso vi prenda parte! Le persone che per prime prendono parte a un'impresa pubblica possono ottenere punti vittoria aggiuntivi.

Al posto di completare una carta avventura, è possibile prendere parte a una tessera impresa pubblica. Come per le carte avventura, le tessere impresa pubblica hanno un **costo in oggetti**. Questo costo è indicato nell'angolo in alto a sinistra. Le imprese pubbliche non hanno requisiti di gruppo.

Per partecipare, tuttavia, dev'esserci ancora almeno uno **spazio penna libero** nella tessera impresa pubblica. Fino a 3 persone possono partecipare per ogni tessera. Per partecipare a un'impresa pubblica, si eseguono i seguenti passi in ordine:

1. **Si scartano carte oggetto** pari al costo. Questa procedura è la stessa richiesta dal completamento delle carte avventura.
2. **Si posiziona un segnalino penna** nello spazio libero più in alto presente sulla tessera.

Ogni persona ha 2 segnalini penna, per cui è possibile partecipare al massimo a due imprese pubbliche. Non è possibile posizionare entrambi i segnalini penna sulla stessa tessera impresa pubblica.

Le imprese pubbliche forniscono ricompense in base alle **richieste completate**. Ciò può includere collezionare **carte avventura** o **carte compagnia** che corrispondono ai simboli indicati sulla tessera (vedi pagina 19). Alla fine del gioco si ottengono punti vittoria per le carte che corrispondono (vedi pagina 14).

Si ottengono punti vittoria aggiuntivi posizionando il proprio segnalino penna nello spazio penna in alto o in mezzo. In aggiunta, quando si partecipa alla tessera C si ottiene **immediatamente un segnalino quadrifoglio**.



Esempio: dato che è richiesta solo una carta compagnia girovaghi per questa carta avventura (oltre alla guida), per completarla sarà obbligatorio ritirare una carta compagnia della tipologia girovaghi.



Esempio: il Fabbro viene ritirato e messo sotto la tessera guida.

A quel punto la carta avventura completata viene inserita sotto la plancia, aggiungendosi alle carte avventura completate in precedenza.

Come ricompensa viene ottenuto 1 segnalino quadrifoglio. Dal prossimo turno sarà anche possibile usare la migliore!

Controllando il retro del regolamento, è indicato che questa migliore permette di pescare una carta oggetto dal mazzo ogni volta che una carta oggetto bussola viene giocata.

Alla fine del gioco, inoltre, questa carta avventura farà guadagnare 4 punti vittoria.



Esempio: durante la fase Intraprendi, la persona con il colore rosso decide di partecipare a questa tessera impresa pubblica anziché completare una carta avventura. Scarta 2 carte oggetto pugno e 1 carta oggetto moneta (jolly).

Dato che lo spazio penna più in alto è già stato preso dalla persona con il colore giallo, posiziona il proprio segnalino penna nello spazio in mezzo.

Alla fine del gioco otterrà 1 punto vittoria dallo spazio penna, in aggiunta a punti vittoria per collezionare carte compagnia di tipologia virtuosi.

4. RIPRISTINA

Alla fine di ogni turno gli spazi vuoti nella mappa e nella bacheca vanno ripristinati con nuove carte. In questa fase, pescate carte dai mazzi corrispondenti e posizionatele a faccia in su negli spazi appropriati.

Ripristinate ogni spazio vuoto nella mappa riga per riga e da sinistra verso destra. Non ripristinate gli spazi vuoti in cui è presente una pedina.

- Negli **spazi falò** mettete una nuova carta compagnia.
- Negli **spazi vuoti** mettete una nuova carta oggetto.

Dopodiché, ripristinate le carte avventura nella bacheca. Pescate carte di livello I e di livello II a seconda delle indicazioni date dal **tracciato round**, e posizionatele a faccia in su.

- Durante i **round 1 e 2**, ripristinate la bacheca in modo che contenga 3 carte di livello I e 2 carte di livello II.
- Durante i **round 3 e 4**, ripristinate la bacheca in modo che contenga 2 carte di livello I e 3 carte di livello II.

Se un mazzo di carte avventura ha esaurito le carte, riempite gli spazi nella bacheca con carte dal mazzo rimanente. Se entrambi i mazzi esauriscono le carte, non ripristinate la bacheca.

Dopo aver ripristinato le carte, il turno in corso finisce. Il gioco procede in senso orario con la prossima persona di turno.

FINE DEL ROUND

Quando tutte le persone hanno completato 3 turni, il round termina.

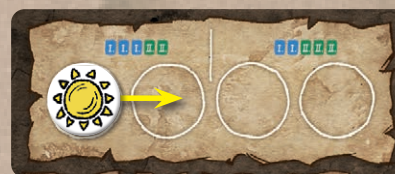
Si eseguono i seguenti passi in ordine:

- Muovete il **segnalino sole** di 1 spazio verso destra.
- **Rimuovete tutti i segnalini movimento** dalle plance personali.

Alla fine del secondo round, la distribuzione delle carte avventura nella bacheca cambia. La carta di livello I più a destra (quella in mezzo alla bacheca) viene messa in fondo al suo mazzo e una nuova carta avventura di livello II viene pescata e messa a faccia in su al suo posto.

Nota: il tracciato round indica la distribuzione delle carte nella bacheca per il round corrente.

Dopo il quarto round, la partita termina.



SEGNALINI QUADRIFOGLIO


I segnalini quadrifoglio portano fortuna. Possono aiutare ad attivare i personaggi, completare carte avventura, ottenere carte oggetto aggiuntive, attivare miglorie, o guadagnare punti vittoria alla fine della partita. I segnalini quadrifoglio possono essere spesi (facendoli tornare nella riserva generale) nei seguenti modi:

- Spendere 1 segnalino quadrifoglio nella fase Attiva per **convertire il simbolo attivazione di una carta oggetto** in modo che corrisponda a una carta compagnia.
- Spendere 1 segnalino quadrifoglio nella fase Intraprendi per **convertire il simbolo avventura** di una carta oggetto in modo che corrisponda a un simbolo costo richiesto per completare una carta avventura (non può essere speso per cambiare il simbolo avventura all'interno di una migloria).

Nota: questo permette di usare qualsiasi carta oggetto per attivare un personaggio o per completare carte avventura! Spendete i vostri segnalini quadrifoglio saggiamente...



- Spendere 2 segnalini quadrifoglio durante la fase Intraprendi per **convertire la tipologia di una carta compagnia** nel proprio gruppo in modo che corrisponda a un simbolo nei requisiti di gruppo di una carta avventura.
- Spendere 2 segnalini quadrifoglio per **pescare una carta oggetto** dal mazzo. È possibile pescare quante carte si vogliono in questo modo, pagando 2 segnalini quadrifoglio per carta, ed è possibile farlo in qualunque momento del turno.

Nota: non si possono spendere segnalini quadrifoglio per prendere carte dalla mappa.





 In aggiunta, alcune abilità e miglorie mostrano il simbolo di un quadrifoglio sbarrato. Questo indica un costo in quadrifogli per attivare quell'abilità o migloria.

Non c'è limite al numero di segnalini quadrifoglio che si può possedere. Se la riserva generale si esaurisce, sostituiteli con altro.

RIASSUNTO DEL TURNO

1. **Muovi:** posiziona 1 segnalino movimento e muoviti secondo il diagramma, prendendo la carta dallo spazio.
2. **Attiva:** gioca 1 carta oggetto  oppure ottieni 1 segnalino quadrifoglio .
3. **Intraprendi (facoltativo):** completa 1 carta avventura oppure partecipa ad 1 impresa pubblica.
4. **Ripristina:** aggiungi carte nella bacheca e negli spazi mappa, cassa, edice.

USO DEI SEGNALINI QUADRIFOGLIO

-  Converti 1 carta oggetto (cambia il simbolo di attivazione o di avventura).
-  Converti il tipo di 1 carta compagnia oppure
-  Pesca 1 carta oggetto .

- Massimo 1 carta avventura riservata.
- Massimo 3 carte compagnia nel gruppo.



Nota: nella sezione verde della tessera riassuntiva vengono ricordati gli usi dei segnalini quadrifoglio.



Esempio: spendendo 1 segnalino quadrifoglio questa persona può usare la carta oggetto rossa per attivare l'Urlatore (convertendo il simbolo spada in bussola) o per completare la carta avventura Pozione della Forza (convertendo l'oggetto rosso in verde).



Esempio: spendendo 2 segnalini quadrifoglio è possibile convertire la tipologia dell'Urlatore da bestie a girovaghi.

Esempio: oppure è possibile spendere 2 segnalini quadrifoglio per pescare una carta oggetto dal mazzo!

FINE DELLA PARTITA

Quando tutte le persone hanno completato il quarto round, la partita finisce. Ogni persona **gira la propria plancia personale** e prende un segnalino quadrifoglio dalla riserva, usandolo come indicatore per tracciare i propri punti. I punti si ottengono da:

- Ogni **carta avventura completata**.
- 1 punto vittoria per ogni **3 segnalini quadrifoglio posseduti**.
- Dagli **spazi penna** e dalle **missioni** nelle tessere impresa pubblica.

Ogni persona ottiene punti vittoria da ogni impresa pubblica alla quale **ha preso parte con un segnalino penna**. Lo spazio penna in alto garantisce 2 punti vittoria, mentre lo spazio penna in basso ne garantisce 1.

In aggiunta, ogni persona ottiene punti in base **al completamento della missione nella tessera impresa pubblica**. I punti vittoria dipendono dal numero di carte compagnia e carte avventura corrispondenti ottenute durante la partita.



Carte possedute	Punti vittoria
1	1
2	2
3	4
4+	6

Non è possibile ottenere più di 6 punti vittoria da un'impresa pubblica.

Le imprese pubbliche hanno missioni di tre tipologie:

- Le **Tessere A** richiedono carte compagnia della tipologia indicata.
- Le **Tessere B** richiedono carte compagnia con il simbolo di attivazione indicato.

Nota: il simbolo di attivazione della Guida non viene considerato.

- Le **Tessere C** richiedono carte avventura completate che mostrino le caratteristiche indicate.

Nota: le carte avventura riservate non vengono considerate.

Le imprese pubbliche considerano sia le carte compagnia nel gruppo, sia quelle **ritirate** sotto la carta Guida. Per quanto riguarda le carte avventura, si considerano solo quelle completate. Per ulteriori dettagli, a pagina 19 sono elencate le missioni.

La persona con più punti vittoria vince la partita! In caso di parità, la persona con più carte oggetto rimaste in mano vince. In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.



Prima di contare i punti, assicuratevi di considerare anche le carte compagnia precedentemente ritirate sotto la Guida. Fate in modo di avere ben visibili tutte le tipologie e i simboli di attivazione delle carte compagnia.



Esempio: alla fine della partita, il rosso calcola il proprio punteggio. Inizia contando i punti delle proprie carte avventura completate: dalle 5 carte che possiede, ottiene 19 punti vittoria.

Dopodiché, conta i propri segnalini quadrifoglio rimasti. Dato che ne ha 2 (e non 3), ottiene 0 punti vittoria dai segnalini quadrifoglio.

Infine, considera i punti per le imprese pubbliche a cui partecipa. Non ha un segnalino penna sulla tessera di sinistra, per cui non otterrà punti da quella impresa pubblica.

La missione dell'impresa pubblica al centro richiede carte compagnia virtuosi. Dato che possiede 3 carte compagnia virtuosi, ottiene 4 punti vittoria.

La missione dell'impresa pubblica di destra richiede carte compagnia con il simbolo di attivazione musica. Ne possiede 2, quindi ottiene 2 punti vittoria. Ottiene inoltre 2 punti per aver piazzato il proprio segnalino penna nello spazio penna più in alto.

In totale, il rosso ottiene $19 + 0 + 8 = 27$ punti vittoria.

CARTE VIAGGIO

Quando avete preso confidenza con *Pilgrims*, è possibile usare le carte viaggio per aggiungere varietà e complessità.

Dopo la preparazione, si eseguono i seguenti passi in ordine:

1. **Mescolate tutte le 18 carte viaggio** e create un mazzo a faccia in giù. Posizionatelo tra i mazzi avventura (vedi pag. 4).
2. Ogni persona **pesca 2 carte viaggio**, scegliendone 1 da posizionare a faccia in su vicino alla propria plancia personale e rimettendo la carta non scelta in fondo al mazzo.
3. Ogni persona **prende i 3 segnalini mappa** del proprio colore e li posiziona sulla carta viaggio, coprendo gli spazi indicati.

Le carte viaggio fanno ottenere punti vittoria e benefici se si visitano gli spazi indicati durante la partita. Quando una persona muove la propria pedina su uno spazio indicato, rimuove il segnalino mappa di quello spazio dalla carta viaggio.

Quando una persona rimuove il terzo segnalino mappa, **la carta viaggio è completata** e quella persona ne ottiene i benefici mostrati in alto a destra. Tutte le carte viaggio fanno ottenere punti vittoria a fine partita. Alcune garantiscono anche ricompense immediate (come ad esempio un segnalino quadrifoglio).

Dopo aver completato una carta avventura, fatela scorrere sotto la parte alta della plancia personale. Dopodiché, pescate 2 carte avventura dal mazzo, scegliendone 1 e rimettendo l'altra in fondo al mazzo. Posizionate i 3 segnalini mappa negli spazi indicati e continuate a giocare.

Se la propria pedina si trova già nello spazio mappa indicato da una carta viaggio appena ottenuta, **non rimuovete il segnalino mappa di quello spazio**. Sarà necessario spostarsi e tornare in quello spazio più tardi per rimuovere quel segnalino mappa.

Non c'è limite al numero di carte viaggio che è possibile completare. Se il **mazzo viaggio viene esaurito**, non sarà possibile ottenerne di nuove.

Alla fine della partita, ogni persona ottiene:

- I punti vittoria di ogni **carta viaggio completata**.
- 1 punto vittoria per ogni segnalino mappa rimosso da una **carta viaggio non completata**.

Aggiungete i punti vittoria ottenuti in questo modo al totale personale calcolato alla fine della partita.



Esempio: all'inizio della partita, questa persona ha pescato 2 carte viaggio. Sceglie di tenere il Sentiero dei Vigneti, per cui fa tornare Intorno al Villaggio in fondo al mazzo.

Dopo aver messo i tre segnalini mappa sugli spazi indicati, può iniziare a giocare!



Esempio: alla fine della partita, sono state completate 3 carte viaggio. Fanno ottenere in totale 7 punti vittoria.

Sono stati anche rimossi 2 segnalini mappa dalla carta viaggio non completata, per cui si ottengono altri 2 punti.

In totale, questa persona ottiene 9 punti dalle carte viaggio.

PARTITA SOLITARIA

Nelle partite in solitario di *Pilgrims* giocherai contro il **falconiere**! Il falconiere gioca con i componenti viola: 1 plancia, 2 segnalini penna, e 2 pedine (il falconiere e il suo leale falco).

Il flusso di gioco procede come nella partita a più persone. **Prima giocherai tu**, poi il falconiere effettuerà il suo turno. La partita finisce dopo il 4° round e, a quel punto, vincerà chi ha più punti vittoria.

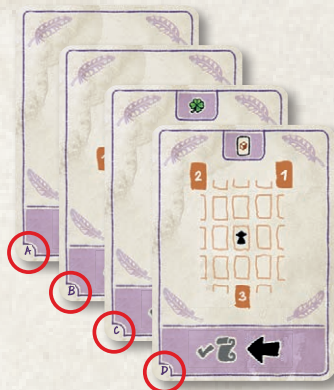
PREPARAZIONE

1. Prepara il gioco seguendo la procedura per la partita con più persone. Durante il passo 6 posiziona la tua pedina in un qualunque angolo della mappa.
2. Posiziona la plancia del falconiere vicino a te. Assicurati di avere abbastanza spazio tra la tua plancia e quella del falconiere.
3. Posiziona **entrambe le pedine del falconiere** nello spazio centrale della mappa. Prendi la carta di quello spazio e posizionala a faccia in su sopra la plancia del falconiere.
4. Pesca una carta oggetto e posizionala a faccia in su sopra la plancia del falconiere. Queste carte sono la sua mano.
5. Posiziona i segnalini penna del falconiere vicino alla sua plancia.
6. Prepara il mazzo modalità solitaria. Scegli 6 carte che corrispondano alla difficoltà desiderata e mescolale. Posiziona il mazzo alla destra della plancia del falconiere.

Pilgrims include quattro set di 3 carte indicate con A, B, C, e D. La difficoltà della modalità solitaria è determinata dai set usati:

- **Facile:** A e B.
- **Normale:** B e C.
- **Difficile:** A e D.
- **Estrema:** C e D.

Nota: la modalità solitaria usa sempre 6 carte. Rimetti quelle non utilizzate nella scatola.



Nota: posiziona la tua plancia e quella del falconiere di fianco alla mappa. Questo ti permetterà di avere ogni componente a portata di mano, velocizzando i turni del falconiere.

IL TURNO DEL FALCONIERE

Il turno del falconiere consiste in tre fasi che avvengono sempre nell'ordine prestabilito: Muovi, Intraprendi, e Ripristina. Il Falconiere non ha una fase Attiva.

1. MUOVI

Ogni turno il falconiere muove entrambe le sue pedine.

1. Rivela la carta in cima al mazzo modalità solitaria. Il falconiere ottiene le ricompense mostrate in cima alla carta (un segnalino quadrifoglio o una carta oggetto).
2. **Muovi la pedina del falco** seguendo il diagramma presente sulla carta. Ogni spazio è marchiato con un numero che ne indica la priorità. Il falconiere sceglie il primo numero disponibile in ordine crescente.
3. Prendi la carta dello spazio indicato. Metti le carte oggetto sopra la plancia del falconiere e le carte compagnia alla sua sinistra. Quando il falconiere ottiene una carta compagnia, ottiene anche **1 segnalino quadrifoglio**. Dopo aver preso la carta, muovi la pedina del falco nello spazio selezionato.
4. Rivela la prossima carta in cima al mazzo modalità solitaria e **muovi la pedina del falconiere** nello stesso modo.

Nota: se una delle due pedine del falconiere si muove su uno spazio in cui è presente un'altra pedina, il falconiere pesca una carta dal mazzo corrispondente allo spazio.

Quando il falconiere ha 2 segnalini quadrifoglio, li spende immediatamente per pescare una carta oggetto. Questo è l'unico modo in cui il falconiere spende segnalini quadrifoglio.



Nota: impila le carte compagnia del falconiere a sinistra della sua plancia. Non hanno effetto durante la partita, ma otterrà punti alla fine della partita se le sue carte compagnia corrispondono a tessere impresa pubblica.

Consiglio: tieni le carte falconiere orientate nello stesso modo della mappa. Se stai osservando il tabellone dal lato lungo, ruota le carte della modalità solitaria di 90° dopo averle rivelate per muovere correttamente le sue pedine.



Esempio: è il turno del falconiere. Viene rivelata la prima carta del mazzo modalità solitaria e il falconiere ottiene 1 segnalino quadrifoglio. Si procede risolvendo il movimento delle sue pedine.



La pedina del falco non può andare nello spazio #1 o #2 perché è nella riga più in basso della mappa. Seleziona quindi lo spazio #3. Il falconiere prende la carta oggetto verde e la posiziona sopra la propria plancia, dopodiché muove la pedina del falco in quello spazio.



Il falconiere si muove nello spazio #1. Prende il Furfante e ottiene 1 segnalino quadrifoglio. Dato che ha 2 segnalini quadrifoglio, li spende immediatamente per pescare una carta oggetto.



2. INTRAPRENDI

In questa fase il falconiere cerca di completare una carta avventura nella bacheca o di prendere parte a un'impresa pubblica. Il falconiere non riserva mai carte avventura.

La freccia sull'ultima carta modalità solitaria rivelata indica la direzione da cui parte a controllare la bacheca. Per esempio, una freccia verso destra indica che controlla la bacheca da sinistra verso destra.

Il falconiere completa sempre la prima carta avventura di cui riesce a soddisfare il **costo in carte oggetto**.

Nota: le carte compagnia del falconiere rimangono in una pila per l'intera partita. Dato che non deve mai controllare i requisiti di gruppo, non ritira carte compagnia.

Se il falconiere non può completare nessuna carta avventura, controlla le tessere impresa pubblica seguendo la stessa direzione della freccia precedente. Il falconiere riceve i segnalini quadrifoglio sia dalle carte avventura che dalle imprese pubbliche.

Se il falconiere non può completare una carta avventura o partecipare a un'impresa pubblica, non fa niente durante questa fase.

Quando il falconiere completa una carta avventura o partecipa a un'impresa pubblica, scarta le carte oggetto usate. **Usa le carte moneta (jolly) solo se strettamente necessario.** Inserisci le carte avventura completate sotto la plancia del falconiere.

Il falconiere ignora le miglurie sulle carte avventura completate.

3. RIPRISTINA

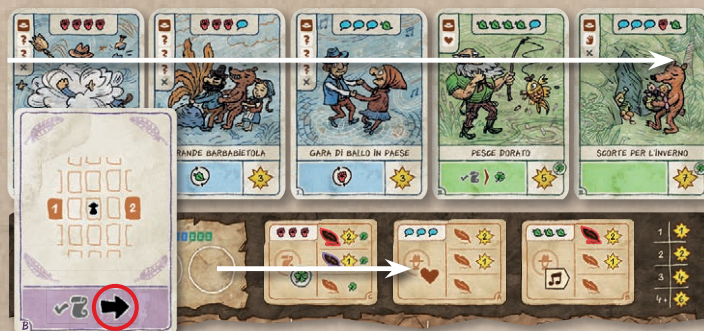
Ripristina le carte come al solito (vedi pag. 12).

FINE DEL ROUND

Dopo 3 turni, tutte e 6 le carte modalità solitaria sono state usate. Rimescolale di nuovo tutte insieme prima del prossimo round.

FINE DELLA PARTITA

Dopo 4 round, la partita finisce. Gira la plancia del falconiere, prendi un segnalino quadrifoglio dalla riserva e usalo come indicatore per tracciare i punti vittoria del falconiere.



Esempio: dopo aver mosso entrambe le pedine, il falconiere prova a completare una carta avventura. Dato che la freccia punta verso destra, controlla la bacheca da sinistra verso destra. Il falconiere ha 2 carte oggetto blu e 1 moneta. Non riesce a completare nessuna carta avventura, per cui controlla le tessere impresa pubblica e partecipa a quella centrale.



Esempio: alla fine della partita il falconiere ottiene:

1. 28 punti vittoria dalle sue carte avventura.
2. 3 punti vittoria dalla tessera impresa pubblica di sinistra.
3. 4 punti vittoria dalla tessera impresa pubblica centrale.
4. 3 punti vittoria per le carte oggetto rimaste.

In totale, il falconiere ottiene 38 punti vittoria.

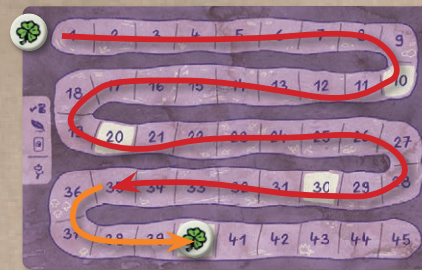
Il falconiere ottiene punti vittoria dalle seguenti categorie:

- Ogni **carta avventura completata**.
- Dagli **spazi penna** e dalle **missioni** nelle tessere impresa pubblica.
- 1 punto vittoria per **carta oggetto rimasta**.

Note: il falconiere non ottiene punti dai segnalini quadrifoglio rimasti.

Quando giochi una partita in solitaria usando le carte viaggio, il falconiere non le utilizza. Guadagna invece 5 punti aggiuntivi alla fine della partita.

Vince chi ha più punti vittoria. In caso di parità, vince chi ha più carte oggetto rimaste in mano.



Se hai giocato con le carte viaggio, il falconiere ottiene 5 punti vittoria aggiuntivi.



Nota: le icone a sinistra della plancia falconiere ti ricordano come calcolare i suoi punti vittoria.

LISTA IMPRESE PUBBLICHE

1. Collezionate carte compagnia con la tipologia mostrata (nel gruppo o ritirate).

1a: girovaghi, 1b: virtuosi, 1c: bestie, 1d: canaglie.



2. Collezionate carte compagnia con il simbolo di attivazione mostrato (in gruppo o ritirate).

2a: stella, 2b: spada, 2c: musica, 2d: bussola.



3. Collezionate carte avventura con il beneficio di uno o più segnalini quadrifoglio.

4. Collezionate carte avventura con una migliona di movimento.

5. Collezionate carte avventura di livello II.

6. Collezionate carte avventura con una migliona di sconto.



info@pinktroubadour.eu
www.pinktroubadour.eu

Autore: Radim Jurda

Illustrazioni e Grafica: Radim Jurda

Modalità Solitario: Tomáš Holek, Michal Peichl

Regolamento e Carte Viaggio: Michal Peichl

Sviluppo: Susan Maly, David Jurda, Elizabeth Jurdová,
Tomáš Holek, Michal Peichl, Milan Zbornik, Petr Plášil,
Štěpán Peterka, Lucie Hrivňáková

Basato sul videogioco di Amanita Design



amanita-design.net
support@amanita-design.net

Edizione Italiana MS Edizioni/Magic Store Srl

Responsabile del Progetto: Paolo Veronica

Traduzione e Layout: Francesco Rugerfred Sedda

Revisione: Giacomo Gentile



www.msedizioni.it
FB/IG/TikTok: @MSEdizioni

