

LE CASE DELLA FOLLIA

SECONDA EDIZIONE

FAQ VERSIONE 1.1/VALIDE DAL 05.08.2019

Questo documento contiene le domande ricorrenti, le chiarificazioni relative alle regole più complesse e gli errata de *Le Case della Follia - Seconda Edizione*. **Le ultime aggiunte rispetto alle versioni precedenti sono scritte in rosso.**

ERRATA

Questa sezione descrive i cambiamenti ufficiali alle carte e al regolamento. I riferimenti a ogni carta si riferiscono al prodotto meno recente in cui compaiono. È possibile scaricare le immagini ad alta risoluzione delle versioni aggiornate di ogni carta dalla pagina di supporto de *Le Case della Follia - Seconda Edizione* in qualsiasi momento.

CARTE CONDIZIONE

➤ MAD20 - Impazzito (Mal Comune, Mezzo Gaudio)

L'effetto della carta diventa:

“Non vinci la partita normalmente, ma solo se l'indagine è completa e 1 o più altri investigatori sono feriti o impazziti. Altrimenti, perdi la partita.”

➤ MAD20 - Impazzito (Uno dei Mille)

L'effetto della carta diventa:

“Non vinci la partita normalmente, ma immediatamente all'inizio del tuo turno se hai un'Arma da Taglio e ti trovi in una casella con esattamente 1 altro investigatore. Se la partita termina per qualsiasi altra ragione, perdi la partita.”

➤ MAD20 - Impazzito (Piromania)

L'effetto della carta diventa:

“Non vinci la partita normalmente, ma immediatamente all'inizio del tuo turno se ci sono 6 o più stanze con un incendio sul tabellone. Se la partita termina per qualsiasi altra ragione, perdi la partita”

CARTE OGGETTO COMUNE

➤ MAD20 - Sedativo

L'effetto della carta diventa:

“All'inizio del tuo turno, puoi scartare 3 danni e 3 orrori. Se lo fai, scarta questa carta e termina il tuo turno.”

CARTE ORRORE

➤ MAD20 - Claustrofobia

L'effetto della carta diventa:

“Dopo che hai terminato il tuo turno entro gittata di 2 o meno caselle, subisci 1 orrore a faccia in giù.”

MANUALE DI GIOCO

➤ Pag 11 - Esempio di Attivazione dei Mostri

La prima frase del punto 3 diventa:

“L'Abitatore del Profondo attacca l'investigatore che ha subito meno danni nella sua casella.”

➤ Pag 16 - Barricate

La frase corrispondente del secondo paragrafo diventa:

“Quando un mostro tenta di muoversi attraverso una porta o un passaggio segreto bloccato, tira un numero di dadi pari alla sua Robustezza.”

COMPENDIO DELLE REGOLE

➤ Barricata

Il primo punto del passo 1, “Determinare la Riserva di Dadi”, diventa: “Si parte dal valore di Robustezza del mostro (il numero in rosso nell'angolo in basso a destra sul retro del segnalino mostro).”

➤ Eliminato

Il secondo punto diventa:

“Alla fine della partita, un investigatore eliminato perde la partita a meno che un effetto non specifichi espressamente che vince la partita se è eliminato.”

DOMANDE RICORRENTI

Questa sezione contiene le risposte alle domande più ricorrenti relative a *Le Case della Follia - Seconda Edizione*. I riferimenti a ogni carta si riferiscono al prodotto meno recente in cui compaiono.

D: Gli investigatori devono decidere l'ordine di turno completo prima che un qualsiasi investigatore svolga il proprio turno?

R: No. Quando un investigatore termina il proprio turno, è possibile scegliere chi giocherà quello successivo.

D: Un investigatore può interrompere un'azione di movimento per effettuare un'altra azione?

R: Sì. Per esempio, un investigatore può muoversi di una casella, effettuare un'altra azione (come una Ricerca o un'Esplorazione) e poi muoversi di una seconda casella.

D: Cosa accade quando un effetto potrebbe influenzare due o più investigatori diversi?

R: Gli investigatori decidono assieme quale investigatore viene influenzato dall'effetto. Se non sono in grado di accordarsi, la scelta spetta a un investigatore scelto casualmente.

D: Posso cooperare con gli altri investigatori quando tento di risolvere un rompicapo?

R: Sì. A meno che non desideriate un'esperienza più immersiva, gli investigatori possono discutere assieme e consigliarsi in qualsiasi momento.

D: Se un investigatore che possiede una Fonte di Luce si trova in una casella contenente un segnalino Oscurità, quell'investigatore è considerato trovarsi nell'Oscurità?

R: No. Gli investigatori ignorano l'Oscurità in una casella contenente una Fonte di Luce o un incendio o in una casella adiacente ad essi.

D: Cosa accade se un effetto di gioco sta per influenzare un investigatore eliminato?

R: Risolvi quanto più possibile di quell'effetto. A meno che non specifichi diversamente, un effetto non influenza un investigatore eliminato.

D: Se più investigatori stanno per risolvere una prova di orrore contro lo stesso mostro, devono risolvere la solita prova?

R: Sì. Ovviamente, ogni investigatore risolve gli effetti di quella prova di orrore indipendentemente.

D: Gli incendi possono propagarsi attraverso le pareti?

R: No. A meno che non specifichino diversamente, gli effetti che influenzano le caselle adiacenti non influenzano le caselle oltre le pareti.

D: Per usare Duke (MAD20) all'inizio del turno devo spendere una delle mie 2 azioni?

R: No. Usare la capacità di Duke non costa alcuna azione.