

TERRORSCAPE

REGOLAMENTO



INDICE

Prologo	P.3	Vincere il gioco come Sopravvissuti	P.19
Componenti	P.3-5	• Fuggire	P.19
Preparazione	P.6-7	• Attendere i soccorsi	P.19
Panoramica del Gioco	P.8	Il turno del Killer	P.20-24
• Flusso di Gioco	P.8	• Riapparire	P.20
Concetti chiave	P.9-11	• Usare carte abilità rapida ⚡	P.21
• Zone sulla mappa	P.9	• Usare una carta abilità speciale ⚡ OPPURE compiere 2 azioni	P.22
• Luoghi sulla mappa	P.9	• Usare una carta abilità lenta ⚡	P.23
• Luoghi speciali sulla mappa	P.9	• Pescare 3 carte	P.23
• Livello e Forza del Killer	P.10	Domande frequenti	P.25-26
• Ferite ed eliminazioni	P.10	Varianti	P.27-29
• Controllare la pila degli scarti	P.10	• Carte tratto e livelli Difficoltà di Sopravvivenza	P.27
• Parole chiave	P.11	• Strade separate	P.28
Turni dei Sopravvissuti	P.12-16	• Piano di Sopravvivenza	P.29
• Rimuovere segnalini rumore, controllare condizioni di vittoria	P.12	Guida all'assemblaggio dello schermo e della torre lanciadadi	P.30-34
• Scambiare oggetti	P.12	Sistemazione raccomandata dei componenti ...	P.35-38
• Azioni extra	P.12	Riconoscimenti	P.39
• Azioni	P.13-16		
• Sopraffatti dalla paura	P.13		
• Tipologie di oggetti	P.16		
• Scoprire	P.17		
• Avvisare del rumore	P.17		
Incontro e attacco	P.18		



PROLOGO

In una notte tempestosa, alcuni sfortunati viaggiatori si precipitano per ripararsi all'interno di una villa abbandonata nei boschi. Così facendo, però, il gruppo si imbatte senza volerlo in qualcosa di ben peggiore della pioggia: il terreno di caccia di un killer assetato di sangue...

Terrorscape è un gioco horror a squadre: assumete i ruoli dei sopravvissuti, scappate e nascondetevi dal killer. Oppure, impersonate il killer e stanate le vostre prede! Durante una partita, i sopravvissuti si nasconderanno dalla vista del killer, sfruttando gli oggetti trovati per incrementare la probabilità di sopravvivenza e, alla fine, tentare di fuggire dall'incubo. Dall'altro lato, il killer andrà a caccia dei sopravvissuti con le sue implacabili abilità. Quando il killer incontra i sopravvissuti, inizia una battaglia mortale!

Grazie alla presenza di svariati killer e sopravvissuti, ogni partita rappresenta un'esperienza differente. Ciascun personaggio possiede le proprie abilità, il proprio stile di gioco e la propria miniatura (o miniature). Killer, godetevi la vostra caccia! Sopravvissuti, pianificate con arguzia le vostre mosse e sconfiggete il vostro avversario!



COMPONENTI



1 schermo assemblato, contenente una torre lanciadadi (per la guida all'assemblaggio, si vedano le pagine 22-26)



1 plancia di gioco del Killer, con mappa



1 plancia di gioco dei Sopravvissuti, con mappa



5 miniature dei Sopravvissuti e i corrispondenti anelli colorati



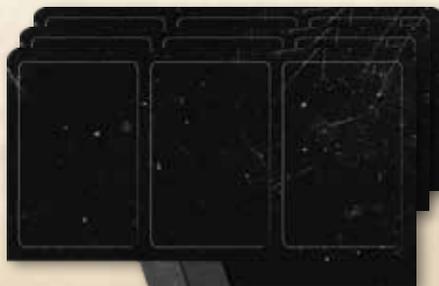
2 set di 3 miniature dei Killer



1 plancia del livello e forza del Killer



5 plance Sopravvissuto



3 plance inventario dei Sopravvissuti



3 plance Killer



5 tessere stato di salute dei Sopravvissuti



5 carte informazione dei Sopravvissuti



2 schede aiuto giocatore



39 carte abilità



45 carte oggetto



11 segnalini assistenza del Killer



12 segnalini rumore (UNICO segnalino da considerarsi in quantità illimitata nel gioco)



2 segnalini petardo



1 segnalino soccorso



5 segnalini riparazione



14 segnalini blocco



6 segnalini paura



1 indicatore di livello



1 indicatore di forza



1 indicatore di progresso riparazione



2 segnalini occultato



4 dadi difesa



1 segnalino trappola

COMPONENTI PER LE VARIANTI

Variante 1: carte Tratto e livelli Difficoltà di Sopravvivenza



20 carte tratto dei Sopravvissuti



20 carte tratto del Killer

Variante 2: Strade Separate



1 stand strade separate



1 segnalino primo giocatore

Variante 3: Piani di Sopravvivenza



16 carte piano



1 segnalino progresso del piano

PREPARAZIONE

Comune

- 1 Assemblate lo schermo con la torre lanciadadi (per la guida all'assemblaggio, riferitevi alle pagg. 22-26).
- 2 Collegare lo schermo con la plancia di gioco del Killer e con la plancia di gioco dei Sopravvissuti.
- 3 Scegliete un giocatore che impersonerà il Killer, e che si siederà dal lato "Killer" dello schermo. Tutti gli altri giocatori sono Sopravvissuti e si siederanno dall'altro lato dello schermo.
- 4 Ognuna delle due fazioni prende il corrispondente vassoio. Collocate nel vassoio i seguenti componenti:

Killer: carte abilità, tessere stato di salute dei Sopravvissuti, carte informazione dei Sopravvissuti, segnalini assistenza del Killer, segnalino occultato, indicatore di progresso della riparazione, segnalino petardo, scheda aiuto giocatore, indicatore di forza, indicatore di livello, 6 segnalini rumore e 7 segnalini blocco.

Sopravvissuti: carte oggetto, plance Sopravvissuti, segnalino soccorso, segnalino petardo, scheda aiuto giocatore, segnalino trappola, 6 segnalini rumore, 7 segnalini blocco e 6 segnalini paura.
- 5 Ciascuna fazione sceglie, in contemporanea, i propri personaggi (1 Killer oppure 3 Sopravvissuti, a prescindere dal numero di giocatori). Dopo aver effettuato la selezione dei personaggi, le due fazioni dichiarano la propria scelta.
- 6 Collocate i vassoi e la plancia livello e forza del Killer negli spazi corrispondenti.

Il Killer

- 1 Colloca sullo schermo le tessere stato di salute dei Sopravvissuti corrispondenti ai Sopravvissuti in gioco.
- 2 Posiziona le corrispondenti carte informazione dei Sopravvissuti negli appositi spazi accanto alla mappa.
- 3 Prendi la plancia del Killer e le carte del mazzo corrispondente al Killer che hai scelto; prendi la carta con l'icona del lucchetto in alto a sinistra e mettila nello spazio con il lucchetto, sulla sinistra.
- 4 Mescola il mazzo, e colloca a faccia in giù a sinistra della plancia del Killer. Pesca 2 carte, che formeranno la tua mano iniziale.

- 5 Colloca l'indicatore di livello sullo spazio "Livello 1"; colloca l'indicatore di forza in accordo con la forza di partenza del tuo Killer.
- 6 Posiziona la miniatura del Killer scelto nel punto 5 della preparazione comune nel luogo contenente l'Uscita Nascosta (nella mappa della Villa, è il Giardino G5).
- 7 Colloca l'indicatore progresso della riparazione sul corrispondente spazio.

I Sopravvissuti

- 1 Collocate le miniature dei Sopravvissuti nei corrispondenti anelli colorati.
- 2 Posizionate 5 segnalini riparazione nei 5 spazi circolari accanto alla mappa.
- 3 Collocate i 4 dadi difesa sui 4 spazi quadrati accanto alla torre lanciadadi.
- 4 Separate le carte oggetto in mazzetti, in base al dorso delle carte. Collocateli sugli spazi corrispondenti, a faccia in giù.
- 5 Mescolate le carte oggetto che presentano l'icona lente d'ingrandimento sul dorso, in modo da formare il mazzo scoperta.
- 6 Mescolate le carte oggetto che presentano l'icona chiave nera sul dorso, in modo da formare il mazzo ricerca. Collocate la carta oggetto che presenta sul dorso l'icona chiave colorata in fondo al mazzo.
- 7 Posizionate le miniature dei Sopravvissuti scelti nel punto 5 della preparazione comune nel luogo contenente l'Uscita Principale (nella mappa della Villa, è l'Ingresso R1).
- 8 Collocate la seconda miniatura del Killer nel luogo contenente l'Uscita Nascosta (nella mappa della Villa, è il Giardino G5).
- 9 Per ogni Sopravvissuto in gioco, prendete la corrispondente plancia Sopravvissuti e una plancia inventario degli oggetti: collocatele di fronte a chi li gioca. Date a ogni Sopravvissuto gli oggetti con cui parte, prendendoli dalle carte oggetto con un'icona zaino sul dorso, e rimettete le restanti carte di questo tipo nella scatola. Inoltre, assicuratevi che le tessere stato di salute si trovino nella posizione corrispondente alle plance Sopravvissuto, in modo che il Killer sappia da chi sono controllati i personaggi.



PANORAMICA DEL GIOCO

Terrorscape è un gioco da tavolo a squadre. Giocherete interpretando il ruolo dei Sopravvissuti o del Killer. Gli obiettivi, la preparazione e le regole sono differenti per le due fazioni.

Il Killer

Il Killer agisce da solo contro i Sopravvissuti! Essere in minoranza non è un grosso problema, dato che i Sopravvissuti non sono altro che semplici prede in una battuta di caccia, quando si trovano di fronte alle abilità e alla forza del Killer.

Nonostante lo spietato potere di cui dispone, al Killer mancano informazioni sulla posizione dei Sopravvissuti: per localizzarli, il Killer deve sfruttare sia le sue abilità, sia il rumore provocato dai Sopravvissuti. Una volta che i Sopravvissuti sono stati localizzati, tutto ciò che rimane da fare è decidere come eliminarli.

L'obiettivo del Killer è trovare i Sopravvissuti e uccidere uno di essi.



I sopravvissuti

Difficilmente i Sopravvissuti potrebbero scampare a uno scontro frontale con il Killer, ma quest'ultimo non sa dove si trovino i Sopravvissuti. Pertanto, i Sopravvissuti devono rimanere nascosti dalla vista del Killer e mettersi alla ricerca delle chiavi, oppure riparare la radio per poter effettuare una chiamata d'emergenza: ma dovranno stare attenti! Dovessero fare rumore, fornirebbero al Killer degli indizi sulla loro possibile posizione.

L'obiettivo dei Sopravvissuti è trovare le 5 chiavi che consentiranno loro di fuggire dalla villa, oppure riparare la radio per effettuare una chiamata d'emergenza.

Flusso di gioco

Il primo turno di gioco è svolto dai Sopravvissuti, ed è seguito dal turno del Killer. Le due fazioni alternano i propri turni fino a che una delle due non ottiene la vittoria.



CONCETTI CHIAVE

Zone sulla mappa



Ogni mappa è divisa in tre zone (Rossa, Blu e Verde). Alcune abilità del Killer potrebbero influenzare i Sopravvissuti in una certa zona.

Luoghi sulla mappa



Un luogo è identificato dal proprio codice (ad esempio, B5) e dal proprio nome (ad esempio, Sala Banchetti). Non c'è limite al numero di giocatori che possono occupare un singolo luogo.

Luoghi speciali sulla mappa



Luogo con oggetti. I Sopravvissuti possono effettuare una ricerca solo se si trovano in luoghi di questo tipo.



Luogo con radio. I Sopravvissuti possono riparare la radio solo se si trovano in un luogo di questo tipo.



Passaggi segreti. Un Sopravvissuto può muoversi attraverso i passaggi segreti usando l'oggetto "Torcia Elettrica" (Sophia, tuttavia, può usare la propria abilità, al posto della "Torcia Elettrica"). Sfruttando i passaggi segreti, i Sopravvissuti possono muoversi da un luogo all'altro che abbia la medesima icona passaggio segreto.



Luogo conoscenza. Solo per la variante "Piano di Sopravvivenza" (cfr. pag. 29 per maggiori dettagli).



Luogo mistico. Solo per la variante "Piano di Sopravvivenza" (cfr. pag. 29 per maggiori dettagli).



Luogo attrezzi. Solo per la variante "Piano di Sopravvivenza" (cfr. pag. 29 per maggiori dettagli).

Il livello e la forza del killer

La forza è un indicatore di quanto sia difficile riuscire a respingere il Killer; il livello del Killer mostra l'effetto speciale che verrà sbloccato durante la partita. Il livello e la forza del Killer sono informazioni pubbliche e vanno sempre tenute aggiornate sulla plancia relativa del Killer. La forza massima del Killer è pari a 10.



Ferite ed eliminazioni

Quando un Sopravvissuto viene ferito, girate la corrispondente tessera stato di salute sul lato "ferito". In **Terrorscape**, ogni Sopravvissuto possiede soltanto 2 punti salute: se un Sopravvissuto ferito viene ferito nuovamente, viene eliminato e il Killer vince la partita.



Ferito



Ferito

**Il Sopravvissuto è eliminato.
Il Killer vince la partita.**

Controllare la propria pila degli scarti

Entrambe le fazioni possono controllare la propria pila degli scarti in qualunque momento.

Parole chiave

[MUOVERSI]
x N Muovetevi dal vostro luogo attuale a un luogo adiacente; potete farlo fino a N volte. Se è presente un segnalino blocco che blocca il passaggio, come Sopravvissuti non potete attraversarlo; come Killer potete attraversarlo, ma nel farlo dovete rimuovere il segnalino blocco.

[PERCEPIRE] Chiedete se sono presenti Sopravvissuti in una zona/luogo/raggio, a seconda dell'effetto. Con l'eccezione di Anna, i Sopravvissuti devono essere onesti con voi, dicendovi esattamente chi si trova nella zona/luogo/raggio. Il Killer può **[PERCEPIRE]** anche se non si trova attualmente in quella zona/luogo/distanza.

[GUARIRE] Guarite un Sopravvissuto ferito girando la corrispondente tessera stato di salute sul lato "non ferito".

[CERCARE] Chiedete ai Sopravvissuti se qualcuno di loro si trova nel luogo del Killer; i Sopravvissuti devono essere onesti con voi. Se la risposta è affermativa, il Killer lo, o li, attaccherà.

[BLOCCARE] Collocate 1 segnalino blocco su una porta (indicata come un rettangolo bianco tra due luoghi) nel vostro attuale luogo. Potete scegliere di bloccare una porta una seconda volta, ma in questo caso non collocate un secondo segnalino blocco. Se siete il Killer, dovete dire ai Sopravvissuti quale sia la porta sulla quale avete collocato un segnalino blocco (ad esempio, "Ho bloccato la porta tra la Cucina e il Magazzino!"). Se terminate i segnalini blocco ma volete eseguire un'azione **[BLOCCARE]**, dovete rimuovere 1 segnalino dalla mappa e poi ricollocarlo.

Raggio N Alcune abilità del Killer hanno un raggio associato: "raggio" comprende l'attuale luogo del Killer e tutti i luoghi che si trovino entro distanza N da essa (si intendono "entro raggio N" i luoghi connessi da porte o linee tratteggiate).

[PAURA] Collocate un segnalino Paura al di sotto della tessera stato di salute del Sopravvissuto bersaglio; se è il terzo segnalino, la paura diventa schiacciante: il Sopravvissuto emetterà rumore e rivelerà la propria posizione (il tutto verrà spiegato a pagina 13).

[OCCULTARSI]
x N Il Killer si muove in un luogo adiacente senza dirlo ai Sopravvissuti; può farlo fino a N volte. I Sopravvissuti possono posizionare il segnalino occultato nel luogo del Killer, e collocare la miniatura del Killer nel cerchio indicato con OCCULTATO. Il Killer, a sua volta, può collocare il segnalino occultato accanto alla propria miniatura per indicare che è occultato.

Riapparire All'inizio del turno del Killer, se il Killer ha effettuato un'azione **[OCCULTARSI]** nel turno precedente, riappare nel luogo attuale; per maggiori dettagli, potete fare riferimento a pagina 20.



TURNI DEI SOPRAVVISSUTI

Indipendentemente dal numero di giocatori, in una partita sono sempre presenti 3 Sopravvissuti. Se nella fazione dei Sopravvissuti sono presenti meno di 3 giocatori, i giocatori dovranno controllare più di un Sopravvissuto a testa (in particolare: in una partita a 2 giocatori, i 3 Sopravvissuti saranno controllati tutti da un unico giocatore).

Qui sotto trovate un riassunto del turno dei Sopravvissuti.



I vari passaggi sono spiegati in dettaglio qui di seguito.

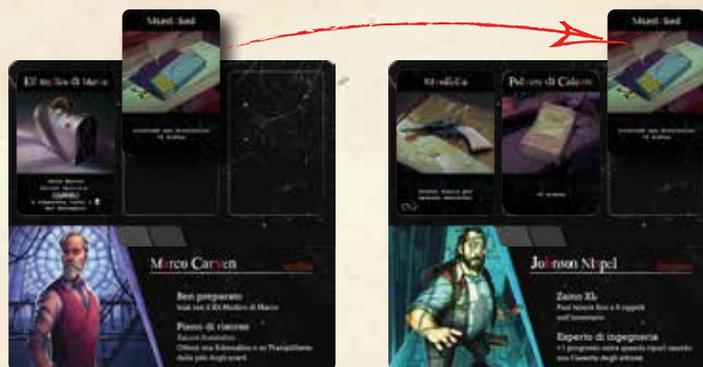
Rimuovere segnalini rumore e controllare le condizioni di vittoria

- Rimuovete tutti i segnalini rumore dalla plancia.
- (Se applicabile) Spostate il segnalino soccorso di uno spazio verso destra. In qualità di Sopravvissuti, vincete se il segnalino raggiunge l'ultimo spazio.
- (Se applicabile) Vincete se tutti i Sopravvissuti si trovano nel luogo contenente l'Uscita Principale con le 5 chiavi. Per fuggire tramite l'Uscita Nascosta, dovete possedere anche la Mappa Segreta.

Scambiare oggetti (opzionale)

Potete scambiare liberamente oggetti con altri Sopravvissuti che si trovino nel vostro **stesso luogo**.

Ad esempio: Silvio e Gianni si trovano nello stesso luogo (Ingresso); dopo essersi confrontati, Silvio decide di dare a Gianni le "Munizioni", dato che Gianni possiede una "Rivoltella".



Azioni Extra (opzionale)

Potete, inoltre, compiere un numero qualunque di azioni extra.

Se la dicitura "Azione Extra" compare su un oggetto, potete attivare l'effetto e scartare l'oggetto come azione extra durante il vostro turno.



L'abilità "Minuziosa" di Sophia può diventare un'azione extra, se Sophia ha una Torcia Elettrica in mano.



Compiere 1 delle 6 azioni

Per ciascun Sopravvissuto, scegliete di compiere 1 delle seguenti 6 azioni:

Azione 1: [MUOVERSI] x1-2.

Per nascondersi dal Killer, così come per completare gli obiettivi che li avvicinino alla vittoria, muoversi è fondamentale per i Sopravvissuti. Per farlo, spostate un Sopravvissuto da un luogo a uno adiacente (due luoghi sono adiacenti se condividono una linea tratteggiata o un rettangolo bianco (ossia una porta)).

Esempio: I giocatori scelgono di muovere Anna dal Cappano al Cimitero.



Esempio: I giocatori scelgono di muovere William dalla Sala da Pranzo alla Cucina.



TU NON PUOI PASSARE!

Se c'è un segnalino blocco tra due luoghi, non potete attraversarlo. I segnalini blocco sono uno degli strumenti che il Killer può utilizzare per dare la caccia ai Sopravvissuti.

SUGGERIMENTO: un segnalino blocco impedisce a un Sopravvissuto di passarvi attraverso, ma non impedisce l'uso di oggetti (ad esempio, una Bottiglia di Whisky).



Azione 2: Rimuovere tutti i segnalini paura .

Rimuovete tutti i segnalini paura dal Sopravvissuto che compie questa azione.

Schiacciati dalla paura!



Quando il Killer dà un segnalino  a un Sopravvissuto, mettete un segnalino paura nello spazio libero  più a sinistra, sotto la tessera stato di salute di quel Sopravvissuto. Se è il suo terzo segnalino paura, il Sopravvissuto produce rumore invece di ottenere paura: posizionate il segnalino rumore nel luogo del Sopravvissuto, e informate subito il Killer sul luogo da cui proviene il rumore.

I segnalini rumore sono limitati a 1 per luogo, anche se viene prodotto più di un rumore in un singolo luogo durante il turno dei Sopravvissuti.

(Suggerimento: il "Petardo" vi consente di fare rumore in tutti i luoghi, coprendo, pertanto, eventuali rumori "reali" prodotti dai Sopravvissuti. Entrambe le fazioni collocano un segnalino petardo  nel luogo del Killer, sia sulla mappa dei Sopravvissuti che sulla mappa del Killer, invece di collocare segnalini rumore in tutti i luoghi).

 e  sono dannosi per i Sopravvissuti. Alcuni dei Killer potrebbero anche avere delle abilità che li sfruttano per dare la caccia ai Sopravvissuti.

Esempio:

I giocatori scelgono di rimuovere tutti i segnalini paura da William per evitare che riceva il terzo e produca rumore.



Azione 3: Eseguire un'azione speciale.

Per completare questa azione, risolvete l'effetto dell'azione speciale (e scartate la relativa carta, a meno che non sia un oggetto con il simbolo ∞).

Esempi di azioni speciali:



Azione 4: Rimuovere un segnalino blocco nel vostro luogo.

Dato che non potete attraversare un segnalino blocco quando vi muovete, diventa difficile eludere il Killer e sopravvivere. Per ovviare a questo problema, durante il vostro turno potete rimuovere un segnalino blocco nel vostro luogo.

Per farlo, semplicemente rimuovete il segnalino dalla mappa; poi, dovete immediatamente comunicare al Killer quale blocco avete rimosso dalla mappa, in modo che questi possa aggiornare la propria mappa alla luce della nuova informazione.

Esempio:

Il giocatore che controlla Anna sceglie di rimuovere il segnalino blocco tra la Cucina e il Magazzino; subito dopo, comunica al Killer di rimuovere il segnalino blocco anche dalla propria mappa.



Azione 5: Riparare la radio e creare un .

(SUGGERIMENTO: Il progresso della riparazione può essere incrementato soltanto UNA VOLTA per turno.)

(SUGGERIMENTO: L'azione non può avvenire nello stesso luogo del Killer.)

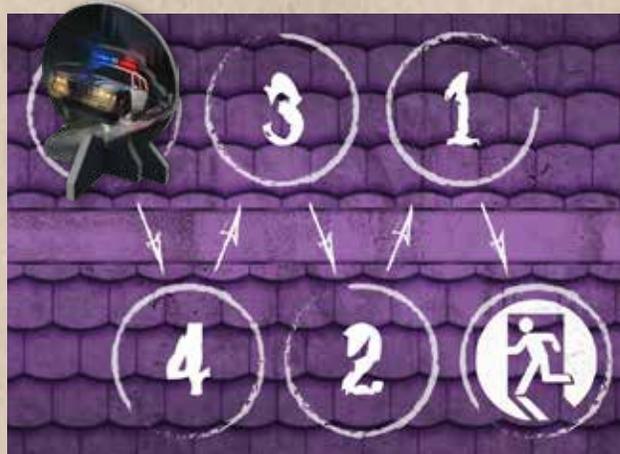
Per poter vincere come Sopravvissuti, potete scegliere di riparare la radio per poter chiamare i soccorsi e rimanere vivi per 5 turni, fino all'arrivo dei soccorsi. Ogni mappa contiene un luogo radio con un'icona ; per la mappa Villa, è il Soggiorno.

Un Sopravvissuto deve trovarsi nel luogo della radio per poterla riparare, senza che ci sia il Killer; riparare la radio incrementa di un passo il progresso della riparazione; collocate uno dei segnalini riparazione su uno degli spazi ingranaggio, poi posizionate un segnalino rumore nel luogo. Se tutti e 5 i segnalini riparazione sono stati collocati, la radio è riparata.



Chiamata di soccorso!

Se la radio è stata riparata, mettete il segnalino soccorso sullo spazio "5" del tracciato corrispondente sullo schermo. Il segnalino indica che i soccorsi arriveranno in 5 turni (in ogni turno, il segnalino si sposterà di uno spazio verso destra, durante il Passo 0 del turno dei Sopravvissuti). Quando arrivano i soccorsi (ossia, quando il segnalino soccorso raggiunge l'ultimo spazio), i Sopravvissuti vincono la partita!



Usare una cassetta degli attrezzi per riparare



Se state usando una cassetta degli attrezzi per riparare la radio, il progresso della riparazione sarà incrementato di 2 (3, se siete Johnson) invece di 1. Tuttavia, ricordatevi che produrrete in ogni caso un , e che il progresso della riparazione non può essere incrementato più di una volta durante lo stesso turno, esattamente come una normale azione di riparazione.

IL KILLER VI IMPEDISCE DI RIPARARE!

Ricordatevi, se il Killer si trova nel vostro stesso luogo, non potete riparare!



Azione 6: Effettuare una ricerca nel luogo

(SUGGERIMENTO: L'azione non può avvenire nello stesso luogo del Killer).

(SUGGERIMENTO: Se il mazzo ricerca è vuoto, non potete compiere questa azione).

Per poter sopravvivere, dovete fare buon uso degli oggetti; per acquisire oggetti, dovete compiere questa azione.

Un Sopravvissuto deve trovarsi in uno dei luoghi  per poter cercare oggetti; per compiere l'azione di ricerca, pescate 1 oggetto dal mazzo ricerca: potete tenerlo oppure scartarlo.



Quando pescate una "Chiave", collocatela immediatamente nello spazio chiave sullo schermo; altrimenti, aggiungete l'oggetto al vostro inventario. Ricordate: con l'eccezione di Johnson, ciascun Sopravvissuto può tenere nel proprio inventario fino a 3 oggetti. Se superate questo limite, dovete immediatamente scegliere 3 oggetti da tenere e scartare il resto nella pila degli scarti.



Se nell'angolo in alto a sinistra di una carta Oggetto è presente l'icona , quando la pescate dovete collocare un segnalino rumore nel luogo attuale del Sopravvissuto ("Cassetta degli attrezzi" e "Chiave" sono due esempi di oggetti di questo tipo). Indipendentemente dal fatto che decidiate di tenere o di scartare l'oggetto, produceste comunque rumore.



IL KILLER VI IMPEDISCE DI CERCARE!



Ricordatevi, se il Killer si trova nel vostro stesso luogo, non potete cercare oggetti!



Tipologie di oggetti

In **Terrorscape** sono presenti diverse tipologie di oggetti. Se sulla carta oggetto è presente un simbolo ∞ (ad esempio, sulla carta "Rivoltella"), l'oggetto può essere usato tutte le volte che volete.

Se non è presente il simbolo ∞ sulla carta oggetto (come nel caso della "Cassetta degli Attrezzi"), dovete scartare l'oggetto dopo l'uso.

La "Chiave" è un oggetto speciale: se decidete di raccogliere una "Chiave", quando la ottenete collocatela immediatamente nella zona dedicata alle chiavi (sullo schermo) e non nel vostro inventario. Se ci sono 5 chiavi nella zona, potete ancora raccogliere una "Chiave" e metterla in modo che condivida lo spazio con un'altra "Chiave".



Fare una scoperta

Dopo che tutti i Sopravvissuti hanno svolto le proprie azioni, scegliete un Sopravvissuto che pescherà 2 carte dal mazzo scoperta. Potrà tenerne una, e scarterà l'altra nella pila degli scarti. Alcuni oggetti potrebbero produrre rumore ⚠ nel luogo del Sopravvissuto, indipendentemente dal tenere o scartare l'oggetto.

(Suggerimento: ci sono soltanto 2 chiavi nel mazzo scoperta. Dovrete CER-CARE nei luoghi opportuni se volete ottenere tutte e 5 le chiavi necessarie per scappare!).



Se rimane soltanto una carta nel mazzo scoperta, in questo passo pescatene solo una.

Se il mazzo scoperta è vuoto all'inizio di questo passo, perdetevi immediatamente la partita, a meno che i soccorsi non siano già per strada; se il segnalino soccorso è già stato collocato sullo schermo e il mazzo scoperta è vuoto, saltate questo passo.

Avvisare dei luoghi in cui è stato fatto rumore

Al termine del turno dei Sopravvissuti, dovete informare il Killer sui luoghi in cui è stato prodotto rumore. Il Killer non sa esattamente dove si trovino i Sopravvissuti, pertanto userà i segnalini ⚠ per stimare la loro posizione. Dovete essere onesti, in modo che il gioco funzioni!

(Suggerimento: il "Petardo" vi consente di fare rumore in tutti i luoghi, coprendo, pertanto, eventuali rumori "reali" prodotti dai Sopravvissuti. Entrambe le fazioni collocano un segnalino petardo ⚠ nel luogo del Killer, sia sulla mappa dei Sopravvissuti che sulla mappa del Killer, invece di collocare segnalini rumore in tutti i luoghi).



Se volete, potete indicare il rumore che è stato prodotto nel turno precedente girando il segnalino rumore sul lato in bianco e nero.

INCONTRO E ATTACCO

Durante il turno del Killer, il Killer può [CERCARE]; se lo fa, i Sopravvissuti devono controllare se qualcuno tra loro si trovi nello stesso luogo del Killer: in tal caso, devono comunicare al Killer chi si trova in quel luogo. Questo evento viene chiamato **incontro**. Durante l'incontro, il Killer sferra degli **attacchi** ai Sopravvissuti, finché uno dei Sopravvissuti riesce a difendere con successo, oppure tutti i Sopravvissuti falliscono nella difesa. Risolvete gli **attacchi** in questo modo:

1 Carta abilità attacco ✕ (opzionale)

Per ogni attacco, il Killer può usare una carta abilità attacco ✕; se lo fa, deve mostrarla e spiegarne gli effetti ai Sopravvissuti. Il Killer dovrebbe altresì aggiornare la forza sulla plancia livello e forza del Killer.

2 Scegliere un Sopravvissuto per la difesa

La fazione dei Sopravvissuti sceglie UN Sopravvissuto nel luogo per la difesa dall'attacco del Killer.

3 Usare un oggetto (opzionale)

Il Sopravvissuto scelto può usare UN oggetto per incrementare la difesa (o, se sceglie di usare la "Rivol-tella", può utilizzare anche le "Munizioni").

4 Lanciare i dadi difesa

Il Sopravvissuto scelto tira dadi difesa in numero pari a 4 meno la quantità di segnalini paura posseduti dal Sopravvissuto.

5 Esito dell'attacco

Sommate il totale ottenuto tra dadi difesa ed eventuale carta oggetto. (Suggerimento: se il luogo contiene un segnalino trappola collocato dai Sopravvissuti, deve essere attivato e rimosso per incrementare di altri 2 punti la difesa dei Sopravvissuti).

Confrontate il totale della difesa con la forza del Killer. Se la difesa è maggiore o uguale alla forza, vince la difesa. In tal caso, procedete con i passi seguenti:

- Il Killer scarta 2 carte dal proprio mazzo;
- L'incontro si conclude anche se ci sono altri Sopravvissuti nel luogo non ancora attaccati.

Se la difesa è inferiore alla forza del Killer, il Sopravvissuto ha fallito nel tentativo di difesa. In tal caso, procedete con i passi seguenti:

- Il Sopravvissuto che ha fallito è ferito; se questo porta alla sua eliminazione, il Killer vince la partita.
- Se ci sono altri Sopravvissuti nel luogo, non ancora attaccati dal Killer, quest'ultimo procede con un altro attacco; altrimenti, l'incontro termina.

Fuggire dopo un incontro (opzionale)

Al termine di un incontro, tutti i Sopravvissuti che hanno partecipato possono scegliere di [MUOVERSI] x1.

Esempio di un incontro

In questo esempio, il Macellaio è di Livello 4, la sua forza è 6, e non ha utilizzato alcuna carta abilità per incrementare la propria forza.



Se il Macellaio trova Marika durante una azione [CERCARE], avviene un incontro. Il Macellaio attacca e Marika è costretta a difendersi.



Marika sceglie di usare l'oggetto "Polvere di calcare" per incrementare la sua difesa di 2; poi, Marika lancia 4 dadi, non avendo alcun segnalino paura.



Sommando il valore dei dadi e dell'oggetto, Marika ottiene un valore di difesa pari a 8, più alto del valore di forza del Macellaio. Pertanto, Marika ha successo nel respingere il Macellaio.

VINCERE LA PARTITA COME SOPRAVVISSUTI

I Sopravvissuti hanno due modi per vincere una partita: il primo è scappare, una volta recuperate 5 chiavi; il secondo è riparare la radio e attendere fino all'arrivo dei soccorsi.

Primo Modo: Scappare

All'inizio del turno dei Sopravvissuti, se tutte e 5 le chiavi sono state trovate e tutti e 3 i Sopravvissuti si trovano nel luogo contenente l'Uscita Principale, i Sopravvissuti vincono la partita.



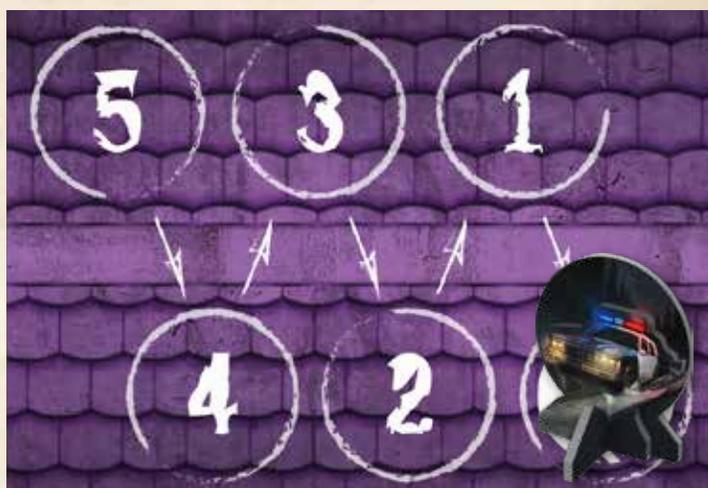
In alternativa, se tutte e 5 le chiavi sono state trovate, e un Sopravvissuto possiede la "Mappa Segreta", tutti e 3 i Sopravvissuti possono scappare dal luogo che contiene l'Uscita Segreta.



Secondo Modo: Attendere i soccorsi

Se la radio è stata riparata, collocate il segnalino soccorso sullo spazio "5" del corrispondente tracciato sullo schermo.

Da questo momento in poi, durante il Passo 0 del turno dei Sopravvissuti, spostate il segnalino soccorso di uno spazio verso destra. Nel momento in cui il segnalino esce dallo spazio "1", i soccorsi arrivano e i Sopravvissuti vincono la partita.



È giunto il momento di scoprire come essere il **Killer...**

IL TURNO DEL KILLER

In **Terrorscape**, indipendentemente dal numero di giocatori, c'è sempre in gioco un solo Killer che deve affrontare tutti gli altri giocatori. Se questa è la prima partita in cui assumete il ruolo del Killer, vi suggeriamo di utilizzare il Macellaio, essendo il più lineare da giocare.

Qui di seguito trovate un riassunto del turno del Killer.



I vari passaggi sono spiegati in dettaglio qui di seguito.

Impostazione suggerita

Durante la partita, la mano di carte del Killer dovrebbe essere sempre collocata sul tavolo, sotto la plancia del Killer.



Mano di carte del Killer

Riapparire

All'inizio del turno del Killer, se il Killer si trova in modalità [OCCULTATO], riappare nel luogo in cui si trova seguendo i passi descritti qui sotto:

1. Il Killer comunica ai Sopravvissuti il luogo in cui si trova. I Sopravvissuti collocano la miniatura del Killer in quel luogo; poi, entrambe le fazioni rimuovono i segnalini occultato.

2. Risolvete eventuali effetti del tipo **“quando riapparite”** sulle carte abilità del Killer.

3. Il Killer deve compiere un'azione [CERCARE] extra, che non conta come azione. Se non avviene alcun incontro, continuate normalmente con il turno del Killer; se, invece, avviene un incontro, terminate il turno dopo l'incontro (il resto del turno del Killer viene saltato).



Per esempio, lo Spettro usa “Svanire” in questo turno: entrambe le fazioni sostituiscono le miniature dello Spettro con segnalini occultato, poi il Killer può muoversi di 0-2 luoghi senza dirlo ai Sopravvissuti. Dal lato dei Sopravvissuti, il segnalino occultato rimane fermo, dato che i Sopravvissuti non sanno dove sia [OCCULTATO] lo Spettro.



All'inizio del turno successivo del Killer, lo Spettro rivelerà innanzitutto in che luogo si trova: i Sopravvissuti ricollocano la miniatura dello spettro nel suo luogo attuale, ed entrambe le fazioni rimuovono i segnalini occultato. Poi, i Sopravvissuti entro raggio 1 ricevono 1 paura, a causa dell'effetto “quando riapparite” di “Svanire”. Infine, lo Spettro compie un'azione [CERCARE] gratuita.



Usare carte abilità rapida ⚡

Durante questo passo, puoi usare tutte le carte ⚡ che desideri.



“Percepire” e “Inseguire” sono tipici esempi di carte ⚡.

Costo delle carte abilità

La presenza di un'icona carta nell'angolo in basso a sinistra di una carta abilità indica il costo per poter utilizzare l'abilità stessa: devi scartare il numero indicato di carte (non include la carta stessa!) per poter utilizzare l'abilità. Se non le scarti, non puoi utilizzare la carta abilità.



Quando usi una carta abilità

Tutte le volte che usi una carta abilità, mostrala, leggine l'effetto ad alta voce e lascia che i Sopravvissuti reagiscano alle tue abilità. Per esempio, se utilizzi l'azione [MUOVERSI], dovresti sempre comunicare ai Sopravvissuti il tuo percorso, in modo che possano spostare di conseguenza la miniatura del Killer sulla loro mappa.

Ricorda: devi risolvere tutti gli effetti su una carta abilità, quando la usi. Non puoi saltare alcun effetto, a meno che non sia avvenuto un incontro (per quanto riguarda gli incontri, fai riferimento a pagina 18).



Usare una carta abilità speciale OPPURE compiere 2 azioni

Durante questo passo, puoi O usare una carta , O compiere 2 azioni ([MUOVERSI] x1 / [CERCARE]).

Opzione 1: Usare una carta

Le carte  sono molto utili: dovrai usarle con saggezza, perché quando le giocherai non potrai compiere le tue normali azioni.



“Motosega su di giri” e “Sfrecciare accanto” sono esempi di carte .

Opzione 2: Compiere 2 azioni

Se hai scelto di non giocare una carta , puoi compiere 2 azioni normali ([MUOVERSI] x1, OPPURE [CERCARE]).

Puoi scegliere di compiere la stessa azione due volte, oppure ciascuna delle due azioni una volta sola.

Il Killer può [MUOVERSI] da un luogo a un luogo adiacente. A differenza dei Sopravvissuti, il Killer può anche passare attraverso i segnalini blocco, rimuovendoli al passaggio. Ricorda: tutte le volte che ti muovi, devi comunicare il tuo percorso ai Sopravvissuti (ad esempio, “mi sono mosso dallo Studio alla Sala Banchetti”). *SUGGERIMENTO: NON devi, tuttavia, rimuovere segnalini blocco se sei [OCULTATO].*

Per esempio, il Macellaio si muove dallo Studio alla Biblioteca con la sua prima azione; poi, si muove verso la Serra con la seconda.



Il Killer può [CERCARE] per chiedere se si trova nello stesso luogo di uno o più Sopravvissuti: i Sopravvissuti devono rispondere onestamente. Se individui un Sopravvissuto, avviene un incontro e devi attaccarlo. Per quanto riguarda gli incontri, puoi fare riferimento a pagina 18. Se nessun Sopravvissuto si trova nel tuo stesso luogo, continua con il prossimo passo.

Usare una carta abilità lenta

(SUGGERIMENTO: puoi svolgere questo passo soltanto se non hai incontrato alcun Sopravvissuto in questo turno).

Se non è avvenuto alcun incontro, puoi usare una carta . Le carte  ti consentono di pianificare una strategia per i turni futuri.



“Barricare” e “Resta qui!!!” sono esempi di carte .

Pescare 3 carte

Infine, devi pescare 3 carte e concludere il turno. Hai un limite di mano pari a 5 carte: devi scartare immediatamente eventuali carte pescate che superino tale limite.

Se il mazzo di pesca è vuoto quando stai per pescare una carta, mescola le carte della pila degli scarti per formare un nuovo mazzo e pesca da lì; poi, incrementa il tuo livello. Il nuovo livello e l'eventuale nuovo valore di forza devono essere mostrati sulla plancia livello e forza del Killer.

Se il nuovo livello sblocca una carta abilità, puoi aggiungerla alla mano; se la carta abilità sbloccata ti porta a superare il limite di mano, puoi scegliere quale carta scartare e tenere la nuova carta: questa è l'unica situazione in cui puoi scegliere quale carta scartare.



INCONTRO E ATTACCO

Se ci sono Sopravvissuti presenti nel luogo in cui ti trovi durante un'azione [CERCARE], avviene un incontro, in cui attacchi i Sopravvissuti.

Per le regole relative a incontro e attacco, fai riferimento a pagina 18.

Devi terminare il turno dopo un incontro!



Ricorda: dopo un incontro, devi immediatamente concludere il tuo turno. Anche se una carta abilità dovesse avere un qualsiasi effetto che si innesca dopo averti fatto [CERCARE], devi saltare quegli effetti e terminare il turno se hai avuto un incontro con Sopravvissuti nel corso dell'azione [CERCARE].

Strumenti per la deduzione

Nelle vesti del Killer, dovrai scoprire dove si nascondano i Sopravvissuti. Puoi collocare i segnalini assistenza del Killer sulla mappa a tuo piacimento, per aiutarti con le deduzioni.



Inoltre, non saprai con precisione a che punto sia il progresso dei Sopravvissuti nella riparazione della radio; puoi usare l'indicatore di progresso della riparazione come riferimento, per tentare di tenerne traccia.



DOMANDE FREQUENTI

D1. Come Sopravvissuto, posso usare 2 oggetti per incrementare la mia difesa?

R. No. In quasi tutti i casi, potete usare soltanto 1 oggetto durante un incontro. L'unico caso speciale è quello della "Rivoltella": potete mostrarla al Killer e scartare le "Munizioni" per incrementare la difesa.



D2. I segnalini blocco vengono rimossi se il Killer ne attraversa uno da [OCCULTATO]?

R. No. [OCCULTATO] non rimuove alcun segnalino blocco, e il Killer può passare attraverso i segnalini blocco da occultato.



D3. Posso raccogliere una chiave se il mio inventario è già pieno?

R. Sì, una "Chiave" non occupa spazio nell'inventario.



D4. Devo davvero collocare un segnalino rumore in tutti i luoghi, quando uso il "Petardo"?

R. No, potete evitare di farlo: collocate invece un segnalino petardo sul luogo del Killer. Poi, dite al Killer di fare la stessa cosa. Dato che un luogo può contenere soltanto un segnalino rumore, grazie al petardo tutti i vostri ulteriori segnalini rumore saranno "coperti" e non dovrete dichiararli.

D5. Che cosa significa che Anna è invisibile a "Percepire"?

R. Significa che Anna non deve rispondere quando il Killer usa [PERCEPIRE]. Per esempio, se Anna è da sola nella zona rossa e il Killer usa [PERCEPIRE] per chiedere se qualcuno si trovi in tale zona, i Sopravvissuti dovranno rispondere "No". Se ci sono altri Sopravvissuti (per esempio William e Sophia) dentro quella zona, i Sopravvissuti dovranno rispondere "William e Sophia", e non dovranno menzionare anche Anna.



D6. Potete spiegare meglio l'oggetto "Parti di trappola"?

R. Potete usarlo come un'azione speciale per collocare una trappola nel vostro luogo attuale. Se avviene un incontro nel luogo con la trappola, quando vi difendete dal primo attacco, dopo aver lanciato i dadi, dovete comunicare al Killer che c'è una trappola. Poi, scartate il segnalino e incrementate di +2 la vostra difesa.



D7. Posso lanciare una "Bottiglia di Whisky" attraverso un segnalino blocco?

R. Sì, potete farlo. Per esempio, anche se è presente un segnalino blocco tra la Cucina e il Magazzino, potete lanciare una "Bottiglia di Whisky" da una stanza all'altra.



D8. L'"Amuleto Antico" può bloccare l'abilità dell'Assassino "Fiore della Morte"?

R. No.



D9. Nel ruolo di Killer, posso scartare una carta con costo per pagare il costo della carta stessa?

R. No, dovete scartare carte diverse da quella che intendete giocare. Per esempio, se volete usare "Rabbia Brutale", dovete scartare un'altra carta (e non potete scartare "Rabbia Brutale", a meno che non sia un'altra copia della carta che avete in mano).

D10. Nel ruolo di Killer, in quale ordine devo collocare le carte nella pila degli scarti?

R. Se una carta abilità presenta un costo per poter essere giocata, dovreste innanzitutto scartare il numero richiesto di carte mettendole nella pila degli scarti; poi, usate quella carta abilità, risolvete gli effetti, e infine collocatela nella pila degli scarti.

D11. Se faccio parte della squadra dei Sopravvissuti e ho compiuto un'azione in merito alla quale dovrei informare il Killer (ad esempio, rimuovere un segnalino blocco), è necessario che sia io a riferire il messaggio al Killer?

R. No: i vostri compagni di squadra possono riferire il messaggio al vostro posto. I Sopravvissuti possono anche decidere di assegnare il compito di informare il Killer a un singolo giocatore, in modo da minimizzare eventuali informazioni "extra" fornite al Killer.

D12. Simile alla domanda precedente: se devo pescare una o più carte da un qualunque mazzo, i miei compagni di squadra possono pescare al mio posto?

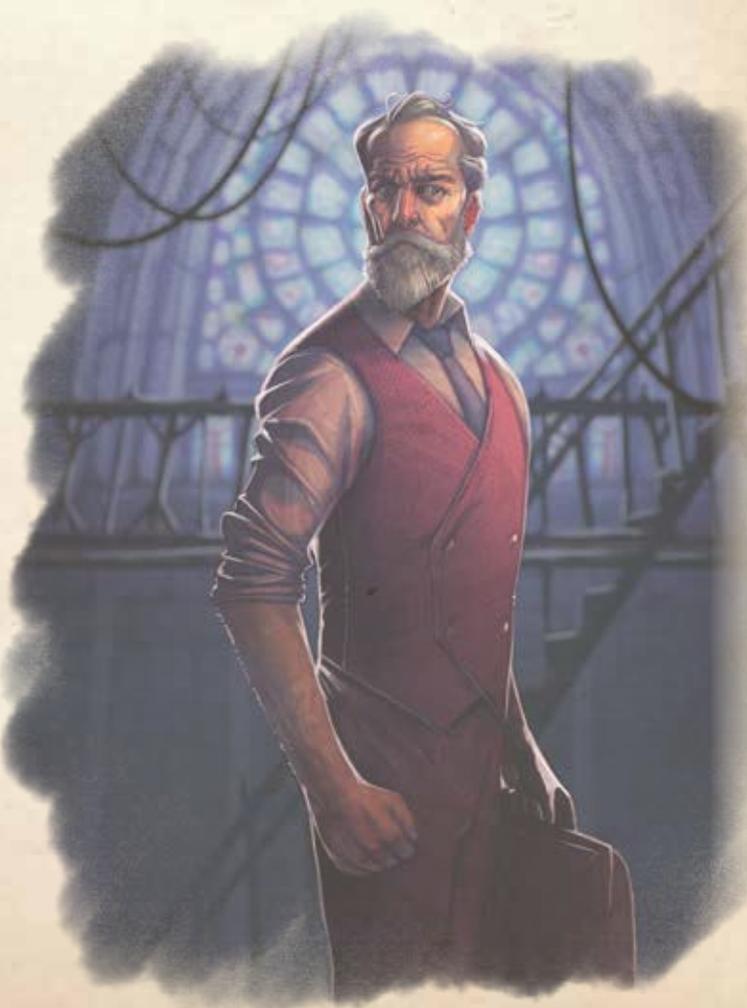
R. Sì, ma ricordate: la vostra squadra dovrebbe innanzitutto decidere un Sopravvissuto che farà una Scoperta, poi pescare le carte tra cui scegliere. Anche se i compagni di squadra vi aiutano a pescare le carte, non significa che possiate cambiare idea sul Sopravvissuto che otterrà l'oggetto DOPO averli pescati e visti.

D13. I Sopravvissuti possono sapere quante carte ha il Killer in mano?

R. No. Tuttavia, se i Sopravvissuti sono alle prime armi, vi suggeriamo di rendere questa informazione pubblica (se entrambe le fazioni sono d'accordo).

D14. Simile alla domanda precedente: i Sopravvissuti possono sapere quante carte rimangono al Killer nel suo mazzo?

R. No: pertanto, i Sopravvissuti non sanno esattamente quando il Killer pescherà l'ultima carta del mazzo e avanzerà di livello.



Varianti

Terrorscape offre tre varianti di gioco: queste forniscono modifiche sia alla preparazione, sia al flusso di gioco, così da far emergere esperienze differenti. Prima della preparazione, i giocatori possono decidere di aggiungere alla partita un qualunque numero di varianti.

Variante 1: Carte Tratto e livelli di Difficoltà di Sopravvivenza

Questa variante è pensata per giocatori che vogliono rendere più difficile la partita per una delle due fazioni (ad esempio, per giocatori che desiderano una maggiore sfida per i Sopravvissuti, oppure per rendere il gioco più semplice ai nuovi giocatori incrementando la difficoltà per il Killer). Le carte tratto possono essere aggiunte al gioco per fornire abilità aggiuntive e uniche ai personaggi. Il numero di carte tratto aggiunte a una fazione o all'altra può essere deciso dai giocatori, oppure potete fare riferimento ai livelli di difficoltà di sopravvivenza.

Preparazione:

Subito dopo la preparazione, entrambe le fazioni pescano e scelgono diverse carte Tratto, sulla base del numero deciso di comune accordo, o sulla base del livello di difficoltà di sopravvivenza scelto.

Livelli di difficoltà di sopravvivenza:

Facile

Ciascun Sopravvissuto pesca 2 carte Tratto e ne sceglie una da usare.

Il Killer non ha alcun Tratto.

Normale

Ciascun Sopravvissuto pesca 2 carte Tratto e ne sceglie una da usare. Il Killer pesca 2 carte Tratto e ne sceglie una come proprio Tratto. Dopo che entrambe le fazioni hanno scelto i Trattati, il Killer deve mostrare quale Tratto ha scelto. I Sopravvissuti possono chiedere al Killer di vedere di nuovo la carta in qualsiasi momento.

Difficile

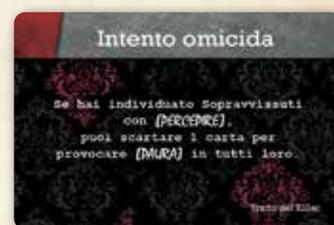
Ciascun Sopravvissuto pesca 2 carte Tratto e ne sceglie una da usare. Il Killer pesca 4 carte Tratto e ne sceglie due come propri Trattati. Dopo che entrambe le fazioni hanno scelto i Trattati, il Killer deve mostrare quali Trattati ha scelto. I Sopravvissuti possono chiedere al Killer di vedere di nuovo le carte in qualsiasi momento.

Incubo

Ciascun Sopravvissuto pesca 2 carte Tratto e ne sceglie una da usare. Il Killer pesca 6 carte Tratto e ne sceglie tre come propri Trattati. Dopo che entrambe le fazioni hanno scelto i Trattati, il Killer deve mostrare quali Trattati ha scelto. I Sopravvissuti possono chiedere al Killer di vedere di nuovo le carte in qualsiasi momento.

Flusso di gioco:

Giocate una partita secondo le normali regole; i Sopravvissuti non sono costretti a comunicare al Killer che hanno usato una carta Tratto, a meno che la carta Tratto non lo richieda esplicitamente. Alcune delle carte Tratto possono essere usate soltanto una volta a partita: dopo l'uso, giratele sull'altro lato.



Variante 2: Strade Separate (solo in 4 giocatori)

Questa variante trasforma il gioco da 1-contro-N a semicooperativo. I Sopravvissuti non sono più uniti a formare una singola squadra, e possono vincere la partita indipendentemente l'uno dall'altro.

Preparazione:

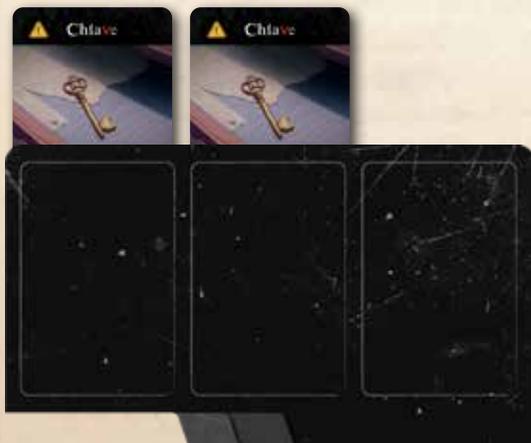
- Sostituite la zona per le chiavi con la zona "strade separate";
- Scegliete casualmente un giocatore della fazione dei Sopravvissuti come il primo che farà una scoperta. Date a tale giocatore il segnalino primo giocatore.

Flusso di gioco:

- Durante il passo "fare una scoperta" dei Sopravvissuti, agisce soltanto il Sopravvissuto che possiede il segnalino primo giocatore. Dopo l'azione, il giocatore passa il segnalino al Sopravvissuto in vita successivo, procedendo in senso orario.
- Il Sopravvissuto con il segnalino primo giocatore è quello che comunica al Killer i luoghi in cui viene prodotto rumore.



- Un'eventuale chiave trovata viene tenuta parzialmente al di sotto della plancia inventario di chi l'ha trovata. Così si tiene traccia di quante chiavi possiede il Sopravvissuto, senza che occupino spazio nell'inventario. In questa variante, un Sopravvissuto con 3 chiavi può scappare dall'Uscita Principale (o da quella Segreta, se il Sopravvissuto possiede anche la mappa segreta) e vincere la partita da solo.



- I Sopravvissuti in vita possono vincere tutti insieme chiamando i soccorsi. Per ricompensare chiunque ripari la radio, per ogni segnalino riparazione messo sulla radio, il Sopravvissuto che l'ha fatto pesca 1 carta dal mazzo Ricerca.

- Quando un Sopravvissuto viene eliminato, sdraiate la sua miniatura e la partita continua. Il Killer guadagna 1 livello quando elimina un Sopravvissuto.
- Gli oggetti e le chiavi che appartenevano a un Sopravvissuto eliminato rimangono sulla plancia del Sopravvissuto e nel corrispondente inventario. Gli altri Sopravvissuti possono compiere azioni extra per recuperare tali oggetti o chiavi dal corpo del Sopravvissuto, se si trovano nello stesso luogo.



- I Sopravvissuti possono ancora scambiarsi oggetti tra di loro, se lo desiderano.
- Se un Sopravvissuto rimuove un segnalino blocco, deve essere lui a comunicarlo al Killer.
- La partita termina quando ogni Sopravvissuto ha vinto, oppure è stato eliminato.

Vittoria:

- In questa variante, può esserci più di un vincitore in una singola partita.
- Un Sopravvissuto può essere considerato vincitore se riesce a scappare autonomamente o tramite i soccorsi.
- Un Sopravvissuto eliminato non è considerato vincitore in nessun caso.
- Eliminando 2 o più sopravvissuti, il Killer è considerato vincitore.
- Eliminando tutti e 3 i Sopravvissuti, il Killer vince la partita con piena gloria e verrà insignito del titolo di "Imbattibile".



Variante 3: Piani di Sopravvivenza

Questa variante fornisce delle missioni secondarie ai Sopravvissuti. Dopo aver completato un piano, i Sopravvissuti possono ottenere una nuova abilità, o addirittura... avere una possibilità di uccidere il Killer.

Preparazione:

- Dopo aver completato la preparazione del gioco, i Sopravvissuti pescano 2 carte Piano.

Flusso di gioco:

Al termine del passo "fare una scoperta" dei Sopravvissuti, controllate se qualcuno dei Sopravvissuti abbia ottenuto il requisito per il progresso di una (o entrambe) le carte Piano. In tal caso, muovete il segnalino Piano su una delle carte Piano per indicarlo. Potete tenere traccia del progresso soltanto su UNA carta Piano. Pertanto, se decidete di progredire sull'altra carta Piano, perderete tutto il progresso accumulato su quella attuale (*Suggerimento: se il Killer si trova in modalità Occultato, nessun luogo è considerato come il luogo del Killer*).

Per esempio, Alessandra si trova nel luogo richiesto al termine del turno: i Sopravvissuti possono spostare il segnalino Piano sul progresso successivo.



Una volta che tutti i progressi sono stati completati, il Piano è terminato: i Sopravvissuti sbloccano la nuova abilità, che può essere utilizzata per il resto della partita. Girate sul retro l'altra carta Piano: non potete più completarla.

Alcuni degli effetti delle carte Piano possono essere usati una volta soltanto: rimuovete il segnalino dopo averli utilizzati.



Per poter usare alcuni degli effetti delle carte Piano, potreste trovarvi a dover collocare il segnalino piano sulla mappa: una volta posizionato, non potrete più spostarlo.



È il momento di contrattaccare!

Ci sono dei piani che sono più difficili da completare, ma che forniscono ai Sopravvissuti nuovi modi per vincere la partita.



Quando giocate questa variante insieme alla variante 2

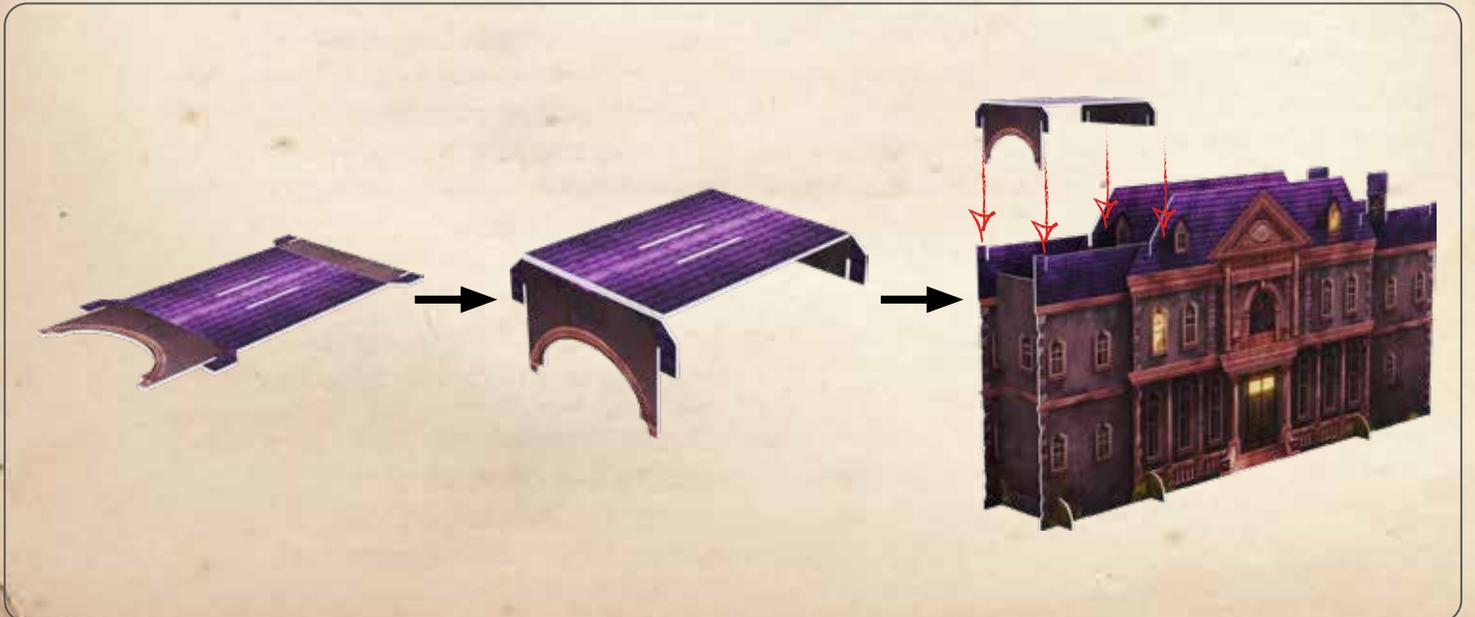
- Quando un qualunque Sopravvissuto ottiene il requisito per il progresso successivo di una qualunque delle due carte Piano, il primo giocatore può decidere se progredire o meno.
- Se i Sopravvissuti ottengono i requisiti di entrambe le carte Piano, il primo giocatore può decidere su quale carta progredire.
- Se un Piano completato fornisce un effetto o un'azione, ciascun Sopravvissuto ha il diritto di usarlo. Se tale effetto/azione è a uso singolo, ha la precedenza chi ne usufruisce per primo.
- La dicitura "Tutti i Sopravvissuti" sulle carte Piano significa "Tutti i Sopravvissuti in vita".
- Se un Piano fa vincere la partita ai Sopravvissuti, soltanto i Sopravvissuti in vita sono vincitori. Il Killer, in questo caso, risulta sconfitto anche se è riuscito a eliminare uno o due Sopravvissuti.

Appendice: GUIDA ALL'ASSEMBLAGGIO

PARTE A - PASSO 1



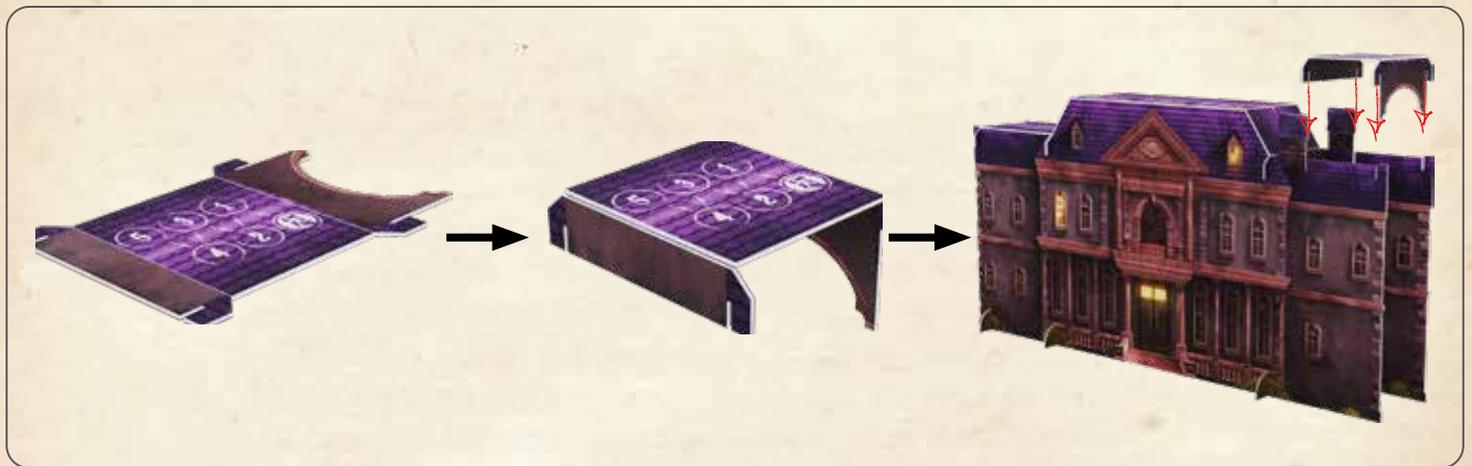
PARTE A - PASSO 2



PARTE A - PASSO 3



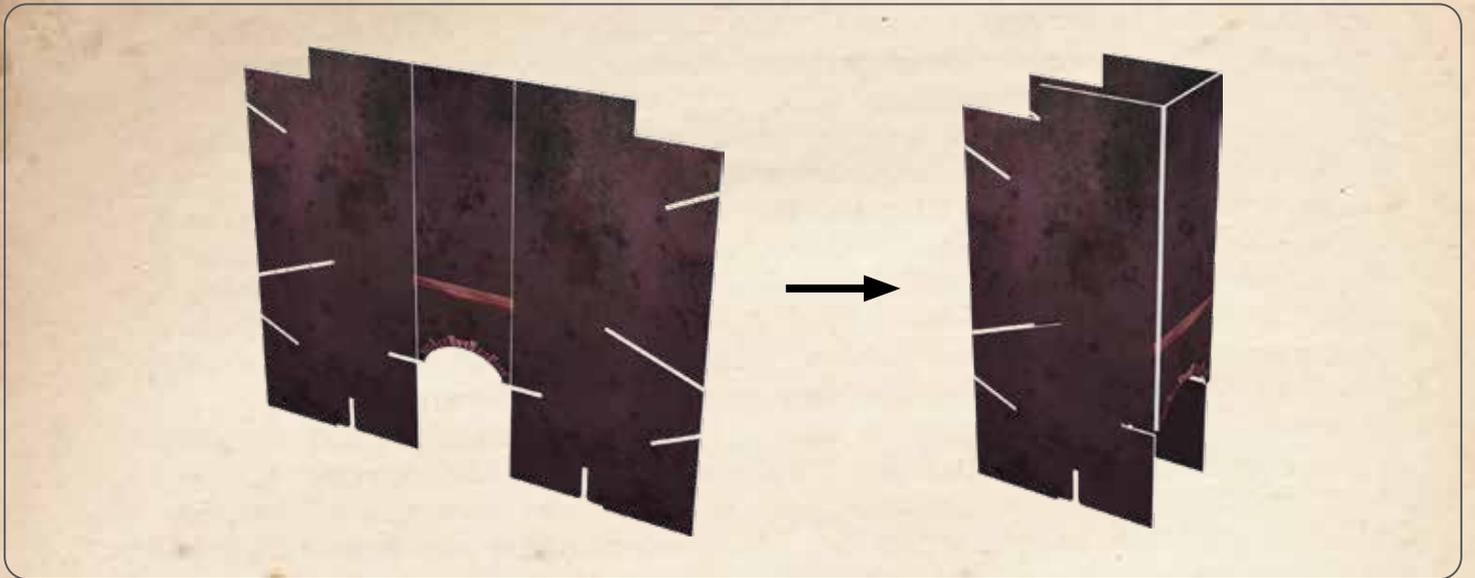
PARTE A - PASSO 4



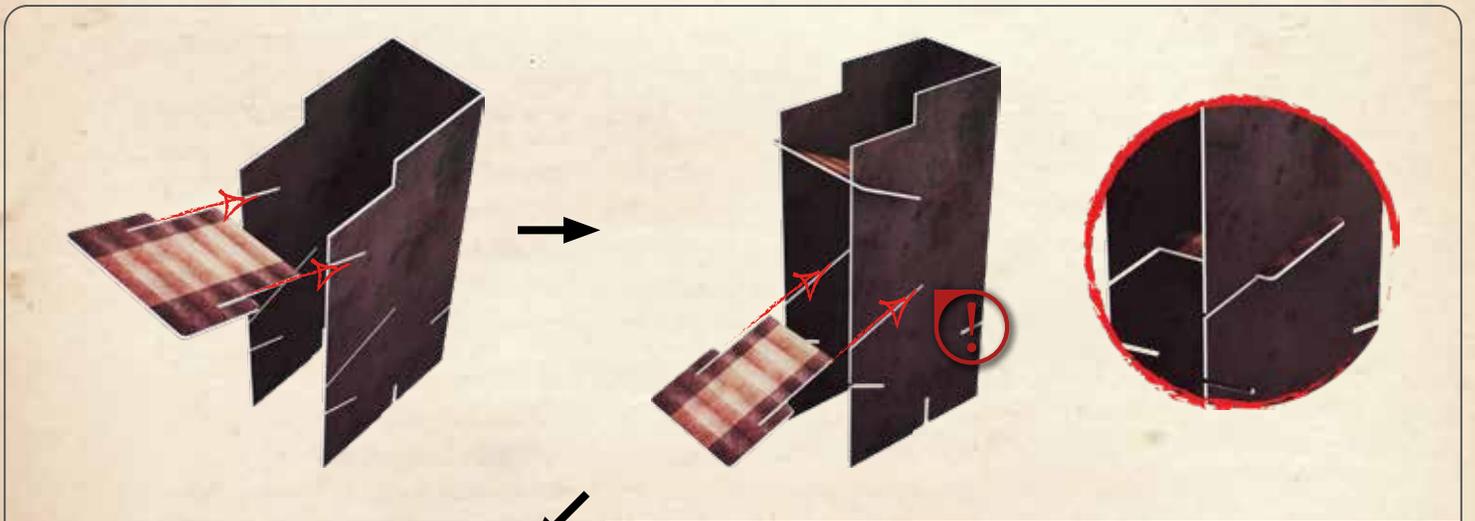
PARTE A - COMPLETA



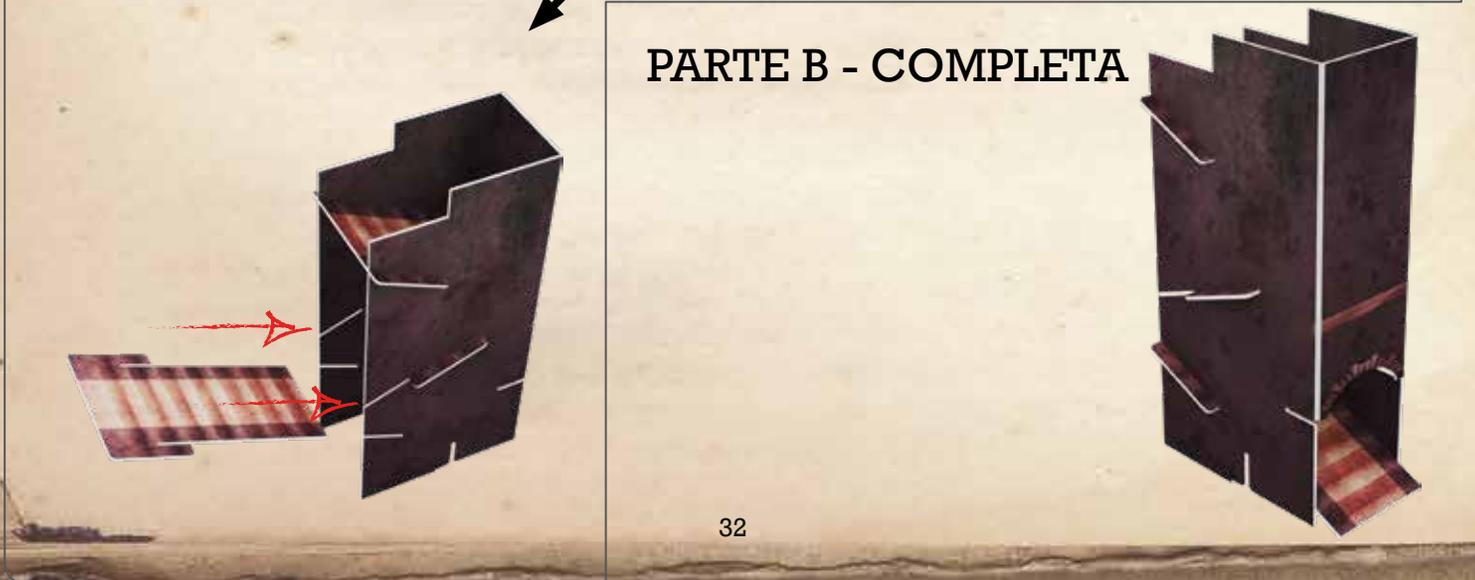
PARTE B - PASSO 1



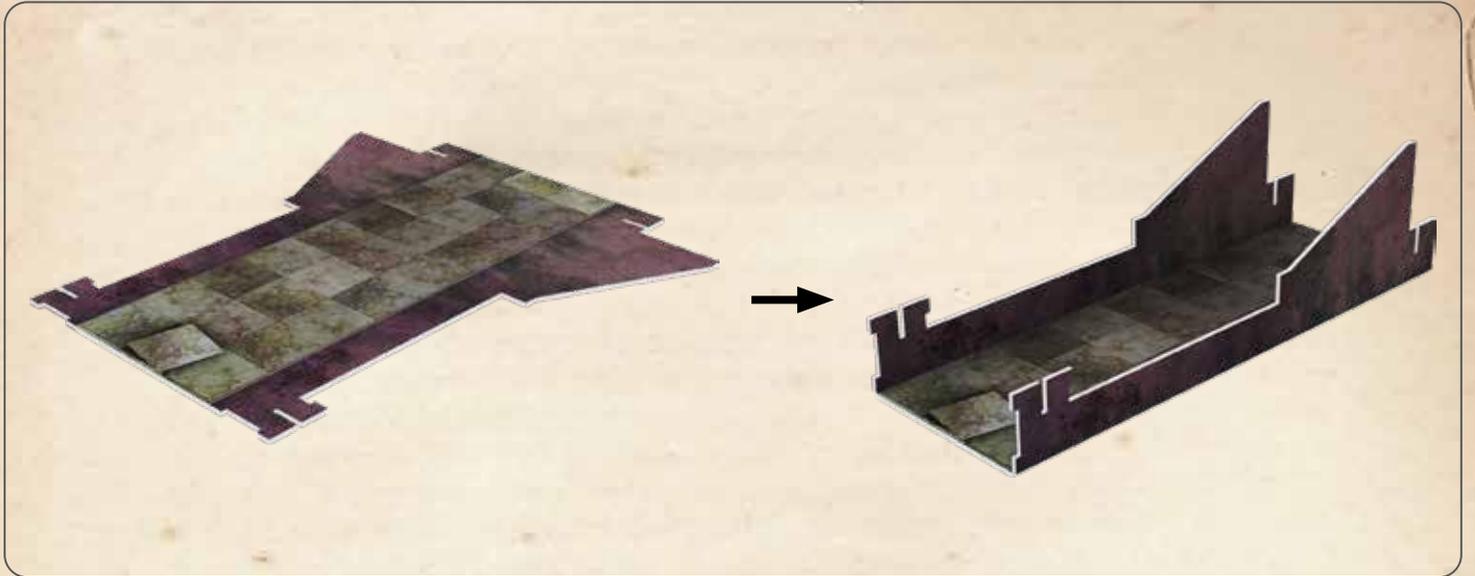
PARTE B - PASSO 2



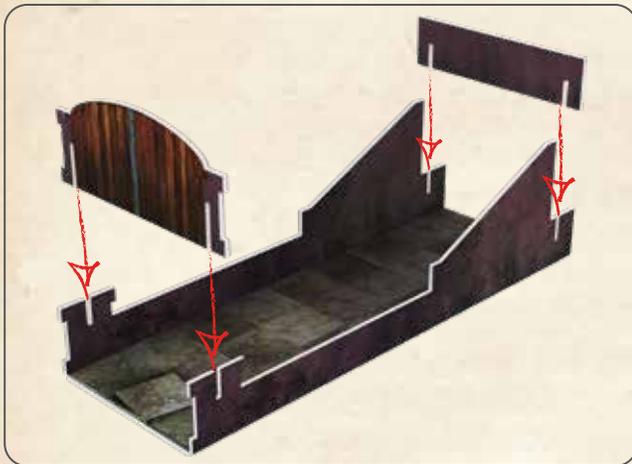
PARTE B - COMPLETA



PARTE C - PASSO 1



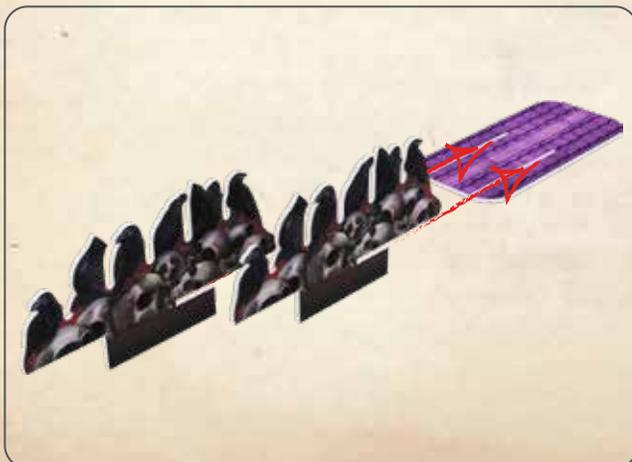
PARTE C - PASSO 2



PARTE C - COMPLETA



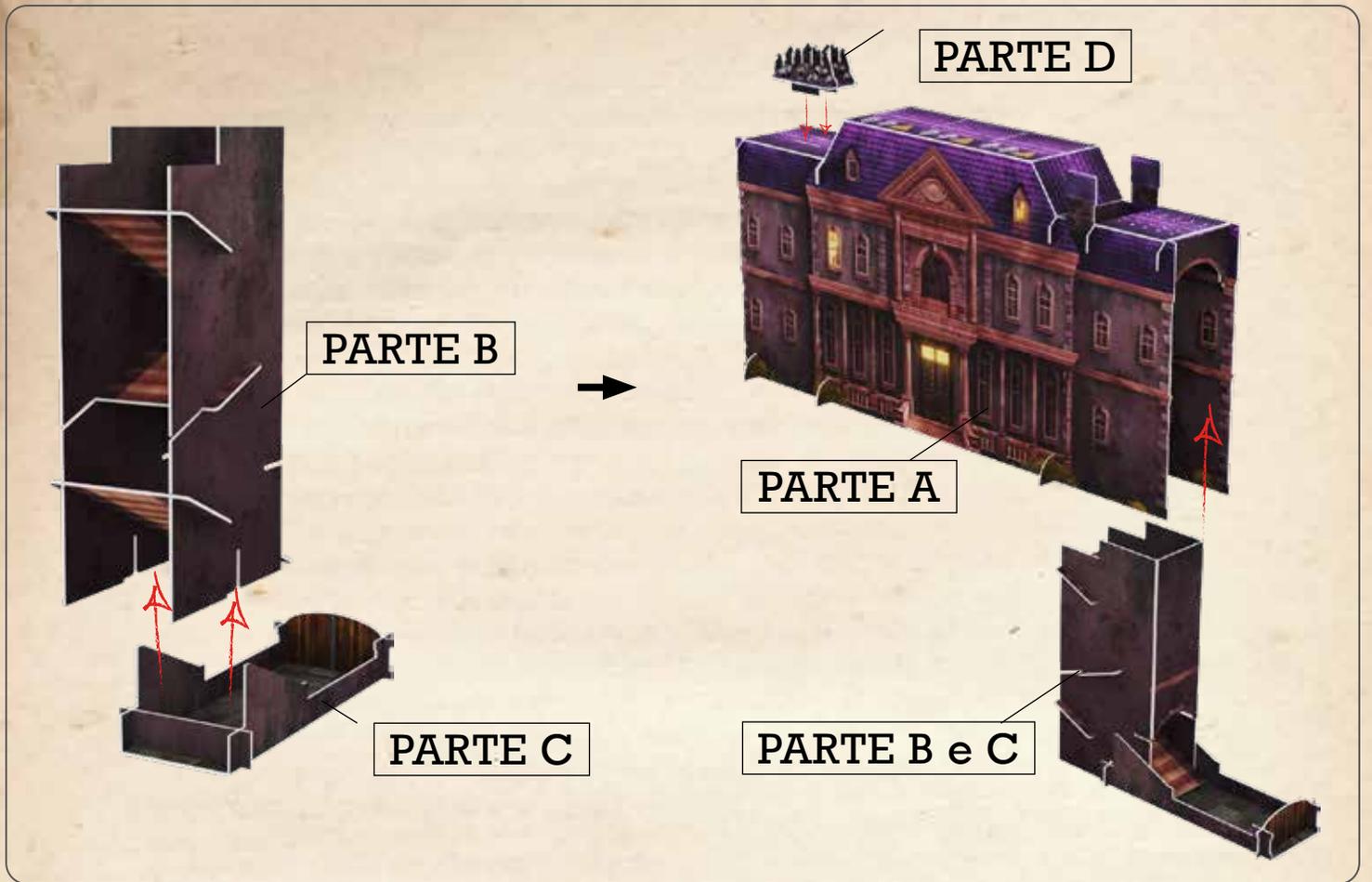
PARTE D - PASSO 1



PARTE D - COMPLETA

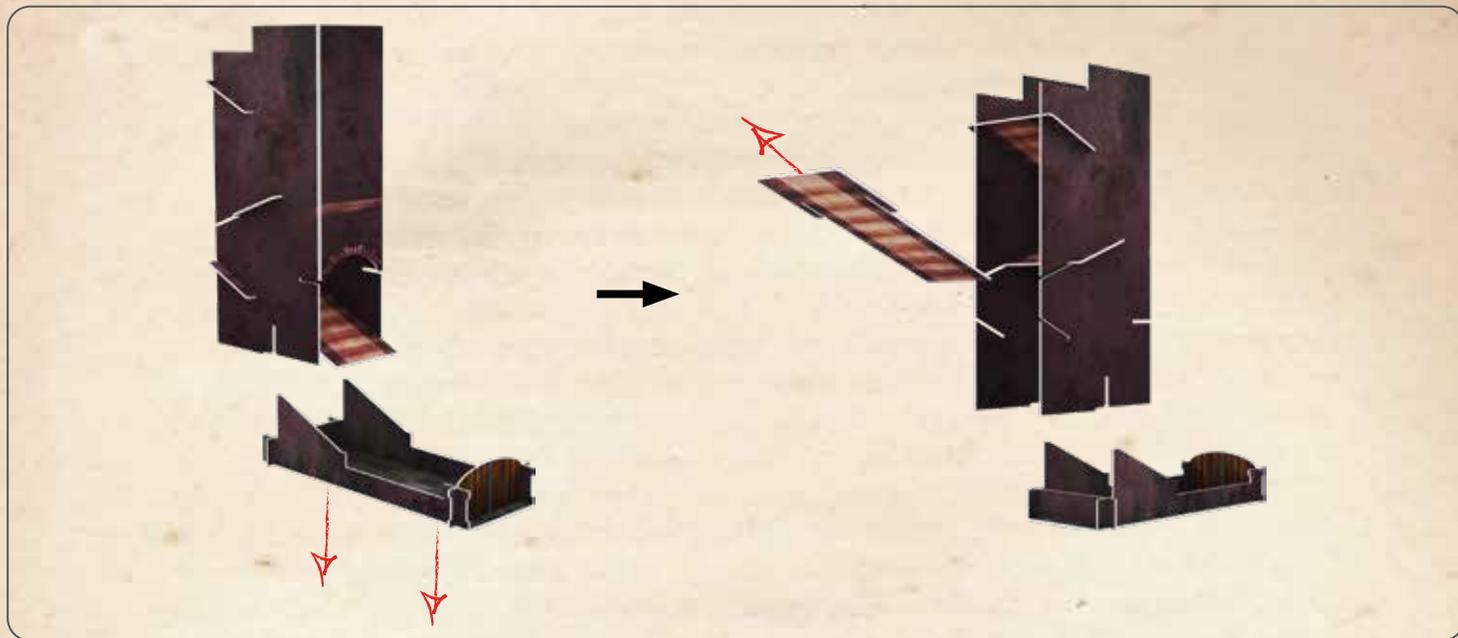


Appendice: MONTAGGIO DELLE PARTI

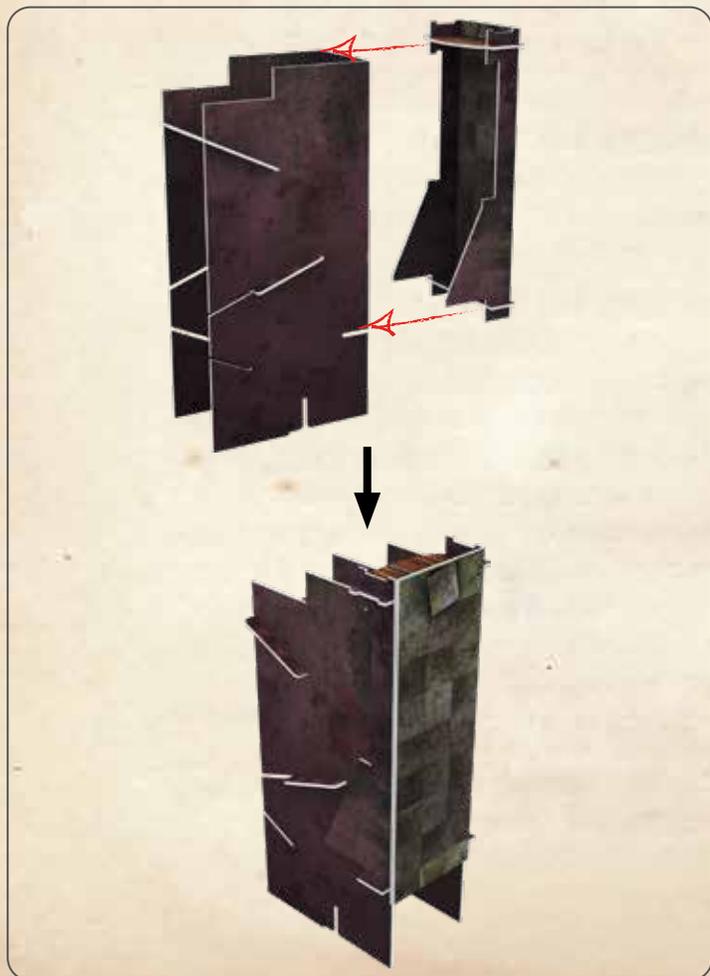


Appendice: **SISTEMAZIONE RACCOMANDATA** - **TORRE LANCIADADI**

PASSO 1



PASSO 2



PASSO 3



Appendice: SISTEMAZIONE RACCOMANDATA - VASSOI

VASSOIO DEI SOPRAVVISSUTI



- ① ② x4
- ③ Totale = 45
- ④ x6 x5
 x7 x6
 x1 x1
- ⑤ - Plance Sopravvissuto
 - Plance inventario dei Sopravvissuti
 - 1 scheda aiuto giocatore

VASSOIO DEL KILLER



- ①
- ②
- ③ x6 x1 x1 x1
 x7 x1 x1
- ④
- ⑤ - Plance Killer - 1 scheda aiuto giocatore - Plancia livello e forza

VASSOIO DELLA TORRE LANCIADADI



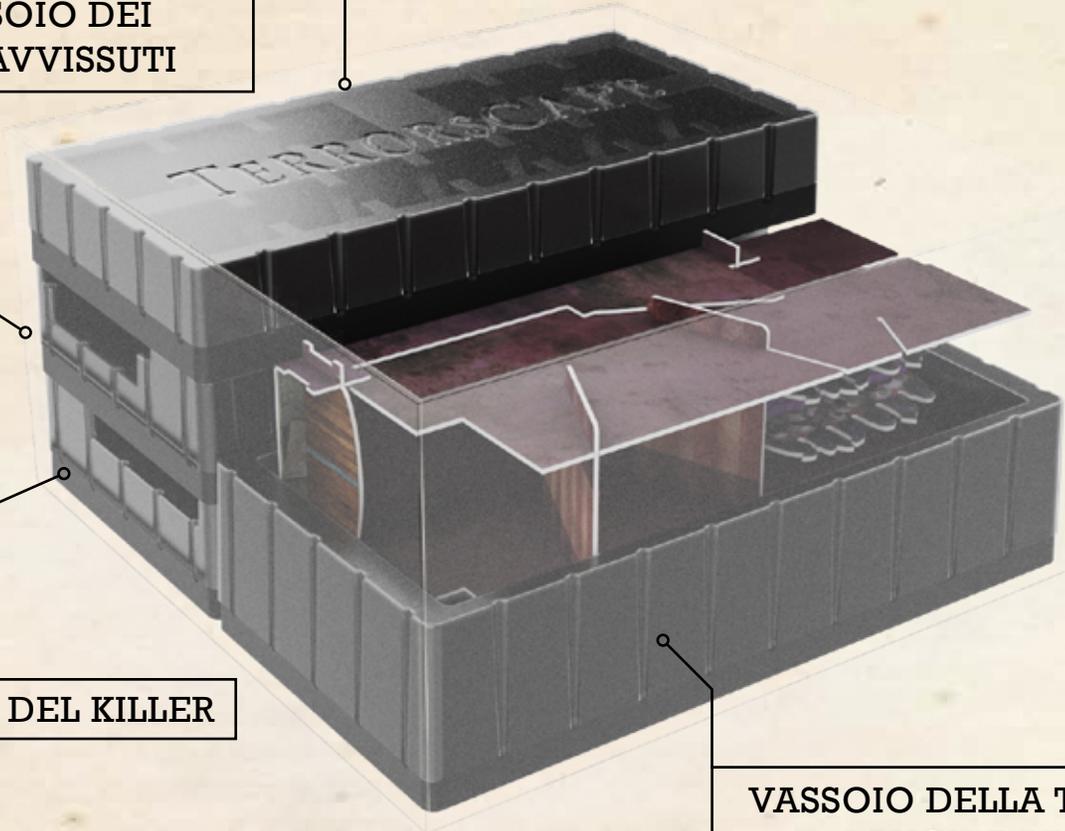
VASSOIO DELLE MINIATURE



VASSOIO DELLE
MINIATURE

VASSOIO DEI
SOPRAVVISSUTI

VASSOIO DEL KILLER



VASSOIO DELLA TORRE
LANCIADADI

RICONOSCIMENTI

Storia e Game Design: Jeffrey CCH

Gestione della Produzione e Regolamento: Isaac Chan

Assistente di Produzione e Revisione: Alex Chan

Sviluppo del Prodotto: Herman Ying

Direzione Artistica: Roxy Dai

Copertina e Design dei Personaggi: Samuel Horowitz

Grafica: Amanda Phelps, Domingo Pino, Arepko,
TheGeekArtist, Herman Ying

Design del Titolo: Cold Castle Studios

Sculture 3D: Gino Lai

Gestione della Campagna: Zoe W.

Marketing: Roxy Dai, Claudia Lau

Revisione del Regolamento: Emanuela and Robert Pratt

Ringraziamenti speciali a:

Kenneth YWN, Daniel Giaquinto from Milano,

Domenico "Pepita" Fumagalli from Milano,

Tabletop content team,

Christoffer Alexander Damsø, Florence Lee



www.icemakesboardgame.com

 @icemakes  @ice_makes

 @Ice Makes  @ice_makes



Via Curtatone 6, 20122 Milano (MI)

www.pendragongamestudio.com/it

info@pendragongamestudio.com

@2023 Ice Makes. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza permesso.

