

Antonio Ferrara

LAST FRIDAY

Regolamento



RITORNO A CAMP APACHE



LAST FRIDAY: RITORNO A CAMP APACHE

Ritorno a Camp Apache è un'espansione per il gioco Last Friday che permette di affrontare nuove sfide con due nuovi capitoli e di arricchire l'esperienza della scatola base con una nuova modalità di gioco.

ATTENZIONE: Per poter giocare i due Capitoli aggiuntivi di questa espansione sarà sempre necessaria la presenza di almeno tre giocatori: due giocheranno come Demone e Maniaco, il terzo utilizzerà i Campeggiatori, compresi la Strega e lo Sceriffo. Con più persone al tavolo si potranno suddividere i cinque Campeggiatori tra i giocatori, potendo così coinvolgere fino a 7 persone.

CONTENUTO

- 1 regolamento
- 1 schermo Demone per un nuovo letale assassino
- 1 segnalino Inseguimento
- 1 segnalino Primo Sangue
- 3 segnalini Tenebra
- 5 segnalini esclusivi per il Demone
- 5 segnalini esclusivi per lo Sceriffo
- 5 segnalini esclusivi per la Strega
- 8 segnalini Cadavere aggiuntivi
- 25 nuovi segnalini Indizio (nuovi oggetti e potenziamenti per i Campeggiatori)
- 28 segnalini Fiamma
- 5 segnalini Rivelazione
- 6 segnalini Incendio
- 5 segnalini Arrivo
- 5 schede Campeggiatore con nuove abilità
- 2 schede personaggio Sceriffo e Strega
- 5 tabelle equipaggiamento
- 3 plance campeggio incendiato
- 10 dischetti rossi trasparenti scia di sangue
- 1 clessidra
- 3 nuove pedine (Demone, Strega e Sceriffo)
- 1 scheda riassuntiva

STORIA

Dieci anni dopo la carneficina di Camp Apache, nel vicino paesino di Spring Forest, qualcosa sembra essersi risvegliato dal suo letargo, qualcosa di oscuro e sconosciuto che gli abitanti del posto avevano cercato invano di dimenticare. Inizialmente avevano pensato che si trattasse ancora del **Maniaco** del vicino Camp Apache, ma ben presto scopriranno invece che si tratta di un antico **Demone** capace di colpire nei sogni e tramutare l'esistenza di ognuno in un incubo.

Dopo alcune morti sospette e la sparizione dello **Sceriffo**, che si stava occupando delle indagini, un gruppo di ragazzi ha iniziato a credere che il Demone non possa essere sconfitto senza l'aiuto di qualcuno che sia in grado di comprendere il Male. Quando tutto sembra ormai perduto i nostri nuovi protagonisti scopriranno che in realtà lo Sceriffo scomparso è il **Predestinato**, ovvero l'unico sopravvissuto del massacro avvenuto dieci anni prima.

Dopo averlo cercato a lungo, rinverranno la sua auto parcheggiata nei pressi del vecchio campo abbandonato e al suo interno troveranno una locandina che raffigura una ragazza dispersa. Non la conoscono bene e gira voce che si tratti di una **Strega**. Decisi a ritrovarli entrambi, prima che sia troppo tardi, s'inoltreranno fino alle sponde del lago per scoprire cosa stia accadendo, ma si ritroveranno ben presto ad affrontare un doppio incubo che vedrà contrapporsi il Demone che li insegue e il leggendario Maniaco che sembra sia resuscitato ancora una volta.

Riusciranno a ritrovare lo Sceriffo? Il Maniaco e il Demone si scontreranno o collaboreranno? Lo Sceriffo, che già una volta era stato il predestinato, riuscirà a fermare l'orrore anche questa volta? Chi è in realtà la misteriosa ragazza scomparsa che troveranno addormentata in uno dei bungalow? Possibile che sia una Strega? Potranno i suoi poteri fermare la doppia minaccia? Chi avrà appiccato quell'incendio? Sarà davvero la fine di tutto? Questi sono solo alcuni dei misteri su cui dovrete far luce.

È tempo di ritornare a Camp Apache!



NOVITA' DI QUESTA ESPANSIONE:

- Nuove sfide e obiettivi da affrontare.
- 2 Assassini che giocano contemporaneamente.
- 2 nuovi capitoli ricchi di orrore e suspense, ognuno con differenti dinamiche.
- Possibilità di giocare i primi 4 capitoli della scatola base in modalità **Survival Horror Mode** per rendere la vostra permanenza a Camp Apache ancora più entusiasmante.
- 5 nuovi Campeggiatori.
- Nuovi potenziamenti e abilità speciali.
- 2 nuovi personaggi con abilità esclusive: lo Sceriffo e la Strega.

COMPONENTI:

Schermo Segnamosse del Demone: Serve ad annotare i movimenti segreti del Demone turno dopo turno. In base al capitolo giocato ogni 3 turni il Demone dovrà rivelare la posizione in cui si trova o quella in cui si trovava 3 turni prima. Come per lo Schermo Segnamosse del Maniaco (contenuto nella scatola base), sono indicate da apposite frecce le posizioni da rivelare ogni 3 turni per i quattro capitoli del gioco base poiché sarà possibile giocare questi capitoli anche nel ruolo del Demone. Invece per giocare i capitoli V e VI le interazioni di Ritorno a Camp Apache sono indicate in questo regolamento e sull'apposito segnalino Inseguimento contenuto in questa scatola.

Scheda Riassuntiva: Serve da promemoria per tutti i tipi di segnalini/potenziamenti dei personaggi di gioco. Sarà utile tenerla a portata di mano per un'eventuale rapida consultazione.

Plance campeggio incendiato: Una delle plance che rappresenta l'incendio sarà sovrapposta sul tabellone all'inizio del VI Capitolo e resterà in posizione fino alla fine della partita.



Segnalino Primo Sangue: Chi tra il **Maniaco** e il **Demone** eliminerà il primo Campeggiatore si doterà di questo speciale segnalino che gli sarà utile per assicurarsi svariati vantaggi durante la partita.



Segnalino Inseguimento: Serve da promemoria per ricordarsi le interazioni del **VI Capitolo**.



Segnalini Incendio: All'inizio del **VI Capitolo** sarà selezionato casualmente uno dei segnalini e, in base al colore rivelato, divamperà l'incendio nella zona interessata (uno dei 5 bungalow o intorno al lago).



Segnalini Fiamma: Questi segnalini andranno posizionati sulle caselle incendiate a mano a mano che l'incendio avvanzerà.



Segnalini Arrivo: Questi segnalini verranno pescati casualmente per definire le caselle d'ingresso al campeggio del Maniaco e del Demone. All'inizio del VI Capitolo saranno pescati casualmente anche dai nuovi Campeggiatori giunti al campeggio e indicheranno i loro luoghi di ingresso sul tabellone.



Segnalini Tenebra: Sono i segnalini che si posizioneranno all'inizio del **VI Capitolo** sulla tabella dei turni in corrispondenza delle posizioni in cui dovranno rivelarsi gli Psicopatici e, come vedremo, in base alla figura che mostrano avranno effetti diversi.

Segnalini Rivelazione: Dovranno essere posizionati coperti in maniera casuale su ognuno dei cinque bungalow all'inizio del **V capitolo**. Ogni volta che un giocatore riuscirà ad aprire un bungalow, bisognerà rivelare il segnalino presente e attivarne gli effetti come spiegato qui sotto nel paragrafo relativo (vedi Segnalini Rivelazione).

Schede Campeggiatore: All'interno della confezione troverete cinque nuovi Campeggiatori da poter utilizzare sia in quest'espansione che nel gioco base.

Tabella Equipaggiamento: Su questa tabella verranno raccolti i nuovi segnalini equipaggiamento e inserite le schede Campeggiatore.

Schede Sceriffo/Strega: Vengono utilizzate quando lo Sceriffo e la Strega entrano in gioco e serviranno per tenere sotto controllo i loro potenziamenti e i segnalini raccolti.

Dischetti rossi: Serviranno allo Psicopatico che nel VI Capitolo dovrà rivelare la propria posizione. Indicheranno il percorso delle tre mosse precedenti fino alla posizione in cui si trova per permettere all'altro Psicopatico di verificare se i due si siano incrociati lungo il percorso.

Clessidra: Servirà a scandire il tempo entro il quale i Campeggiatori dovranno agire.

Segnalini Rivelazione



Sceriffo: Questo segnalino indica che all'interno del bungalow è presente lo Sceriffo. Una volta aperto il bungalow verrà immediatamente risvegliato dall'incubo ma muoverà nel turno successivo.

Lo Sceriffo muove sempre in contemporanea con la Strega e gli altri Campeggiatori. Entra in gioco equipaggiato con la relativa scheda personaggio e i relativi segnalini indicati.

Posiziona la sua pedina su uno dei pallini bianchi disponibili all'interno del bungalow. A muovere lo Sceriffo sarà il Campeggiatore che l'ha risvegliato.

Se invece a risvegliarlo è il Maniaco o il Demone, la tessera bungalow si posizionerà sul lato Maniaco e si sceglierà a chi assegnare il personaggio dello Sceriffo tra i giocatori che muovono i Campeggiatori. I giocatori potranno accordarsi su chi ne prenderà il controllo, oppure potranno decidere assegnandolo casualmente.



Strega: Questo segnalino indica che all'interno del bungalow è presente la Strega, che verrà immediatamente risvegliata dall'incubo ma muoverà nel turno successivo.

La Strega muove sempre in contemporanea con lo Sceriffo e gli altri Campeggiatori.

Entra in gioco equipaggiato con la relativa scheda personaggio e i relativi segnalini indicati. Posiziona la sua pedina su uno dei pallini bianchi disponibili all'interno del bungalow.

A muovere la Strega sarà il Campeggiatore che l'ha risvegliata. Se invece a risvegliarla è il Maniaco o il Demone, la tessera bungalow si posizionerà sul lato Maniaco e si sceglierà a chi assegnare il personaggio della Strega tra i giocatori che muovono i Campeggiatori.

I giocatori potranno accordarsi su chi ne prenderà il controllo, oppure potranno decidere assegnandolo casualmente.



Generatore elettrico: In questo bungalow è presente il generatore elettrico per l'accensione delle luci sulle banchine del lago. Quando aperto dai Campeggiatori grazie alla presenza del generatore elettrico si accenderanno i lampioni posti sulle banchine del lago, pertanto sarà necessario posizionare 4 dischetti gialli sulle caselle numerate 106, 109, 111, 123. Se aperto dal Maniaco o dal Demone, il generatore sarà da considerarsi distrutto e non potrà più essere attivato per tutto il corso della partita.



Armeria: Il Campeggiatore che troverà l'armeria potrà completare la propria scheda con gli equipaggiamenti mancanti prendendo tutti i potenziamenti disponibili presenti nella riserva e mettendoli sulla propria scheda: il bungalow verrà aperto posizionandolo sul lato Campeggiatore del rispettivo colore. Se rivelato dal Maniaco o il Demone, l'armeria sarà da considerarsi persa per tutto il corso della partita e il bungalow verrà aperto dal lato del Maniaco.



Bagno di Sangue: Il Campeggiatore, il Maniaco o il Demone che rivelerà questo segnalino dovrà posizionare la scheda bungalow del colore corrispondente lato Maniaco sul relativo spazio del tabellone. Inoltre dovrà posizionare sui pallini bianchi all'interno del bungalow due segnalini cadavere a proprio piacimento.

Segnalini Demone (monouso)



Inganno: Permette di oltrepassare una o più pedine e segnalini senza che avvenga alcuna interazione (Lanterna, Trappola, Fiamma, i Campeggiatori, lo Sceriffo, la Strega, il Maniaco, una zona illuminata ecc.).



Sdoppiamento: Può essere giocato solo nei turni nei quali il Demone deve rivelare la posizione di tre turni prima e non quella attuale. Il Demone rivelerà 2 posizioni: la casella che deve regolarmente rivelare, ovvero il numero segnato sulla scheda segnamosse, e un'altra casella numerata a sua scelta. Per entrambe le caselle rivelate, posizionerà un segnalino

Indizio su uno dei pallini bianchi adiacenti a sua scelta.



Visione: Permette di spostare la pedina di un Campeggiatore di due pallini bianchi sul tabellone. Durante lo spostamento, avverranno normalmente le interazioni che coinvolgeranno la pedina.



Lettura della mente: Il Maniaco sarà costretto a rivelare segretamente al Demone la casella numerata in cui si trovava il turno precedente, bisbigliando il numero all'orecchio dell'altro.



Artigli Infernali: Permette di abbattere la porta di un bungalow chiuso. Il Demone dovrà sostare su una delle caselle numerate nei pressi del bungalow a cui è abbinata l'icona dell'ascia. Una volta aperto, porrà sul tabellone la relativa tessera (lato Maniaco).

Segnalini Maniaco (monouso - contenuti nella scatola base, ma rivisti per questa espansione)



Ascia: Permette di abbattere la porta di un bungalow chiuso. Il Maniaco dovrà sostare su una delle caselle numerate nei pressi del bungalow a cui è abbinata l'icona dell'ascia. Una volta aperto, porrà sul tabellone la relativa tessera (lato Maniaco).



Tenacia: Permette di compiere una doppia mossa (coprire due caselle numerate) nello stesso turno. Il Maniaco provvederà quindi a segnare sulla scheda segnamosse i numeri delle due caselle su cui si è spostato nello stesso spazio.

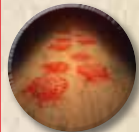


Ombra: Può essere giocato solo nei turni nei quali il Maniaco deve rivelare la posizione di tre turni prima e non quella attuale e permette di dichiarare una delle caselle numerate adiacenti rispetto alla posizione in cui effettivamente si trova, così da poter confondere gli avversari.

Dopo aver fatto la sua apparizione fittizia rilascerà normalmente un segnalino Indizio su uno dei pallini bianchi adiacenti rispetto alla casella dove ha posizionato la sua pedina. Il Maniaco oltre a poter rivelare una casella adiacente rispetto alla posizione in cui si trova, può anche dichiarare la posizione in cui si trova effettivamente.



Colpo di scena: Va giocato dal Maniaco esclusivamente solo quando tutti gli altri giocatori hanno terminato il quindicesimo turno (ovvero a capitolo concluso) e gli permette di giocare un ultimo turno aggiuntivo (potrebbe essere il decisivo).



Invisibile: Può essere giocato solo nei turni nei quali il Maniaco deve rivelare la sua posizione di tre turni prima e non quella attuale e permette di non dichiarare alcuna posizione. Semplicemente non si rivela gettando nel panico i suoi antagonisti, ma dovrà comunque verificare eventuali interazioni tra lui e gli altri giocatori.

Segnalini Indizio (monouso)



Morte apparente: Il segnalino Morte Apparente verrà posizionato sotto la pedina del Campeggiatore che ha

utilizzato questo potenziamento e nessun altro potrà interagire con lui fino al prossimo turno. Per esempio non potrà essere soggetto ad alcun effetto di altri segnalini/poteri/equipaggiamento e nel caso altre pedine l'oltrepassino (compreso il Maniaco e il Demone) non avverrà alcuna interazione. Molto utile quando ci si sente braccati e si ha la sensazione di poter essere potenzialmente vittima di un attacco nel corso del turno in corso. Il segnalino va scartato il turno successivo.



Nascosto: Il segnalino andrà giocato all'inizio del turno e verrà posizionato sotto la pedina del Campeggiatore che lo ha utilizzato. Il Campeggiatore diverrà momentaneamente invisibile, non si muoverà e non potrà essere bersaglio di alcun

tipo di interazione. Nel turno successivo si muoverà di due pallini bianchi (relativi al turno precedente), senza che avvenga nessuna interazione (movimento nascosto) col Demone o col Maniaco, oltre ad altri due pallini bianchi del turno attuale, durante i quali invece potranno accadere le normali interazioni con il Demone e con il Maniaco.



Arco: Permette di scoccare una freccia e di colpire SOLO su UNA casella numerata a scelta fino a una distanza massima di due caselle numerate collegate consecutivamente da una linea tratteggiata rispetto alla propria posizione. Se il

Maniaco o il Demone si trovassero sulla casella indicata, saranno costretti a rivelarsi e spetterà al Campeggiatore spostare lo psicopatico colpito su una casella numerata adiacente. Il segnalino va scartato dopo l'uso, perché c'è una sola freccia insieme all'arco.



Torcia: Illumina fino a due caselle di distanza numerate a scelta, collegate consecutivamente da una linea tratteggiata rispetto alla propria posizione. Se il Maniaco o il Demone si trovassero su una di queste due caselle, saranno

costretti a rivelarsi. Il segnalino va scartato dopo l'uso, perché le batterie che alimentano la torcia sono esaurite.





Schermo Segnamosse



5 Segnalini Strega



5 Segnalini Demone



5 Segnalini Sceriffo



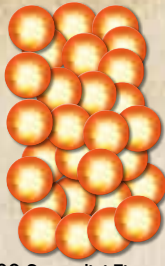
5 Segnalini Arrivo



Segnalino Inseguimento



25 Segnalini Indizio



28 Segnalini Fiamma



5 Segnalini Rivelazione



8 Segnalini Cadavere



3 Plance infuocate



Tabelle Equipaggiamento



1 clessidra



5 Schede Campeggiatore



3 Segnalini Tenebra



2 Schede Sceriffo e Strega



1 scheda riassuntiva



Segnalino Primo Sangue



3 pedine in legno



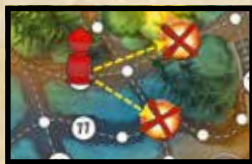
10 dischetti trasparenti rossi



6 segnalini incendio



Estintore: Permette di spegnere il fuoco, rimuovendo due 2 segnalini Fiamma da due caselle numerate adiacenti rispetto alla propria posizione. Il segnalino va scartato dopo l'uso, perché l'estintore è scarico.



Potenziamenti Sceriffo (monouso)



Fucile a Pompa: Non c'è niente di meglio per tenere alla

larga uno psicopatico! Il fucile a pompa permette di sparare e colpire su tutte le caselle numerate collegate da linee tratteggiate rispetto alla propria posizione. Nel caso il Maniaco o il Demone si trovasse in una delle caselle coinvolte, saranno costretti a rivelarsi e spetterà allo Sceriffo spostare i malintenzionati su una casella numerata adiacente. Il segnalino va scartato dopo l'uso perché le cartucce si esauriscono.



Revolver: Quando la minaccia è vicina una revolverata è proprio quello che ci vuole!

I colpi del Revolver permettono di coprire una distanza fino a due caselle numerate consecutive collegate da una linea

tratteggiata rispetto alla posizione dello Sceriffo. Nel caso il Maniaco o il Demone si trovasse in una di quelle caselle, saranno costretti a rivelarsi e spetterà allo Sceriffo spostare i malintenzionati su una casella numerata adiacente. Il segnalino va scartato dopo l'uso perché i proiettili si esauriscono.



Torcia Tattica: Meglio fare luce sulla situazione! La Torcia Tattica permette di illuminare fino a tre caselle numerate consecutive e collegate da una linea tratteggiata rispetto alla posizione dello Sceriffo. Nel caso il

Maniaco o il Demone si trovasse in una delle caselle, saranno costretti a rivelare la loro attuale posizione. Il segnalino va scartato dopo l'uso perché le batterie che alimentavano la torcia si esauriscono.



Carabina: Ti ho visto! La carabina permette di scegliere di colpire SOLO su UNA casella numerata fino a tre caselle numerate consecutive di distanza e collegate da una linea tratteggiata rispetto alla posizione dello Sceriffo. Nel caso il

Maniaco o il Demone si trovasse nella casella dove si è dichiarato di voler colpire, saranno costretti a rivelare la loro posizione attuale e spetterà allo Sceriffo sbalzare lo psicopatico su una casella numerata adiacente. Il segnalino va scartato dopo l'uso perché in canna c'è un colpo solo.



Manganello: L'attacco è la miglior difesa. Prima di effettuare il proprio movimento lo Sceriffo dichiara di voler usare il manganello e si sposta normalmente. Se durante la sua mossa oltrepassa una casella numerata dove si trova il

Maniaco o il Demone, questi ultimi saranno costretti a rivelare la loro posizione e lo Sceriffo potrà spostare gli psicopatici su una casella numerata adiacente. Ovviamente questo non avverrà nel VI Capitolo, ovvero quando lo Sceriffo oltrepassando il Predatore lo eliminerà, vincendo così la partita, mettendo fine ancora una volta alla maledizione di Camp Apache.

Potenziamenti Strega (monouso)



Telecinesi: Permette di muovere immediatamente qualsiasi segnalino (non sono inclusi i Campeggiatori) presente su tabellone fino a due pallini bianchi, compresa la barca che però si sposterà solo da un molo all'altro. Il segnalino spostato nella nuova posizione avrà effetto sulle nuove caselle e sulle interazioni rispetto alla nuova posizione. Ad esempio se si decide di spostare una lanterna, questa illuminerà nuove caselle numerate adiacenti rispetto alla sua nuova posizione e non più quelle che rischiava prima. Sarà compito della Strega spostare anche i relativi dischetti gialli.



Telepatia: Permette di muovere immediatamente una pedina Campeggiatore fino a due pallini bianchi consecutivi. Durante lo spostamento, le interazioni che coinvolgono la pedina avverranno normalmente.



Chiaroveggenza: Va giocata su un Campeggiatore e permette di fare una previsione. Il Maniaco e il Demone dovranno dichiarare se si trovano su una delle caselle adiacenti collegate da una linea tratteggiata rispetto alla pedina su cui è stato giocato il segnalino/potenziamento, ma non rivelare la loro esatta posizione. In caso non si trovino sulle caselle coinvolte, non accadrà nulla e il segnalino verrà scartato; diversamente se almeno uno dei due si trova su una delle caselle coinvolte, la Strega dovrà spostare la pedina (Campeggiatore) di 2 pallini bianchi. Durante questo movimento extra se la pedina dovesse oltrepassare il Maniaco o il Demone, le interazioni previste avverranno normalmente.



Bambola Vudù: La Strega indicherà una casella numerata qualsiasi e nel caso il Maniaco o il Demone si trovasse in quella casella, saranno costretti a rivelare la loro posizione: la Strega potrà spostare i malintenzionati su una casella numerata adiacente. Il potenziamento non può essere giocato se il bersaglio è visibile in quel momento (sotto l'effetto di una lanterna, rivelato da una torcia e quando palesa la sua posizione).



Levitazione: Permette di far attraversare a un Campeggiatore uno o più impedimenti (il lago, le fiamme, un cadavere, il Maniaco o il Demone) senza che avvenga alcuna interazione. All'inizio o alla fine del proprio turno la Strega dichiarerà su quale Campeggiatore giocare il segnalino e lo posizionerà sotto la pedina coinvolta. Durante il suo prossimo turno il Campeggiatore potrà usufruire del potenziamento e muovere normalmente fino a due pallini bianchi adiacenti uniti dalla linea tratteggiata, senza considerare gli ostacoli presente sul percorso. Il potenziamento va scartato anche nel caso il Campeggiatore indicato dalla Strega non ne usufruisca.

REGOLE GENERALI PER TUTTI I SEGNALINI/POTENZIAMENTI

La Strega non può giocare i propri poteri (segnalini) su se stessa. Tutti i personaggi del gioco, ovvero, i Campeggiatori, lo Sceriffo, la Strega, il Maniaco e il Demone, possono utilizzare 1 solo segnalino per turno se non specificato diversamente dalle Abilità Speciali.

Le interazioni tra tutti i coinvolti hanno effetto anche in base agli spostamenti che producono i segnalini. Per esempio: se nel V capitolo la Strega usa il segnalino Telepatia che gli permette di spostare un Campeggiatore di due pallini bianchi e la pedina oltrepassa il Demone o il Maniaco, il Campeggiatore sarà eliminato.

Alcuni tipi di potenziamenti permettono di spostare segnalini e pedine sul tabellone di gioco, ma questi movimenti però sono limitati dalle regole generali del gioco: pertanto non sarà possibile spostare una pedina e farla sostare sulla posizione di un'altra pedina o spostare un segnalino da una parte all'altra del lago o sopra ad un altro segnalino.

Inoltre non si potrà spostare una pedina Maniaco o Demone dall'altra parte del lago in seguito a una freccia scoccata dall'arco o a un colpo di Revolver ricevuto perché il lago è una zona speciale e anche se collegata da linee tratteggiate, queste vanno usate solo per i movimenti Speciali degli Psicopatici (una volta a capitolo possono oltrepassare il lago a nuoto o per utilizzare il movimento della barca). Nel caso in cui il Demone e il Maniaco si trovino sulla stessa casella

e vengano colpiti da una qualsiasi arma, si intenderanno centrati entrambi e quindi dovranno essere spostati entrambi su una casella adiacente.

MOVIMENTI E INTERAZIONI

Il Demone e il Maniaco:

Il movimento del Demone e del Maniaco funziona come nel gioco base; lo stesso vale per i movimenti speciali come Furia Omicida che permette di

muoversi di un'ulteriore casella dopo aver effettuato un'uccisione; l'utilizzo, una volta per capitolo, di un passaggio segreto e dell'attraversamento del lago a nuoto (vedi il paragrafo Movimenti e Interazioni nel Regolamento della scatola base).

I Campeggiatori, lo Sceriffo e la Strega:

Si muovono come i Campeggiatori del gioco base, ma contemporaneamente. Inoltre per raccogliere i segnalini non sarà più necessario sostare sul punto esatto, ma basterà oltrepassarli: in questo modo si potranno raccogliere anche più segnalini nello stesso turno.

Capitolo 5 – Fuga per la sopravvivenza

I Campeggiatori per sfuggire al Demone si sono inoltrati nel bosco alla ricerca dello Sceriffo e di una ragazza scomparsa che sembra avere strani poteri. Tutte le tracce portano a Camp Apache, ma i ragazzi non possono ancora sapere che in quel luogo si nasconde ancora uno psicopatico mai morto e che dovranno sfuggire a una doppia minaccia risvegliando dal loro sonno di incubi lo Sceriffo e la Strega: gli unici a poter mettere fine all'orrore.



Obiettivi

I Campeggiatori: dovranno sfuggire al Maniaco e al Demone e nel frattempo trovare le chiavi dei bungalow per individuare e risvegliare dal sonno eterno lo Sceriffo e la Strega.

Il Demone: dovrà eliminare tutti i Campeggiatori.

Il Maniaco: dovrà eliminare tutti i Campeggiatori.



Preparazione

1. Ponete al centro del piano di gioco il tabellone che mostra il campeggio di Camp Apache che troverete nella scatola base del gioco.

2. Un giocatore interpreterà il Maniaco.
3. Un altro giocatore interpreterà il Demone.
4. Gli altri giocatori saranno i Campeggiatori e distribuiranno tra loro le 5 pedine colorate e una scheda Campeggiatore per ogni pedina. Per ognuno dei 5 colori, esistono 4 schede Campeggiatore (tra quelle presenti in questa confezione e quella provenienti dalla scatola base): sceglietene una e riponetene nella scatola le rimanenti.
5. Ogni giocatore si doterà di una tabella Equipaggiamento inserendo la propria scheda nell'apposito spazio (vedi immagine).
6. Ogni giocatore otterrà il segnalino Indizio evidenziato sulla scheda del proprio Campeggiatore. Indipendentemente dal numero di giocatori presenti al tavolo, dovranno essere sempre utilizzate tutte le pedine dei 5 Campeggiatori.

Esempio: in tre giocatori, uno sarà il Maniaco, uno il Demone e il terzo muoverà i 5 Campeggiatori. Per giocare i due Capitoli aggiuntivi di questa espansione sarà sempre necessario essere almeno in 3 giocatori.

7. Ogni Campeggiatore posizionerà la propria pedina sul pallino bianco bordato del rispettivo colore, situato nei pressi del lago.
8. Il Maniaco e il Demone si procureranno una matita e un foglio bianco da inserire nel proprio schermo segnamosse, che useranno per annotare in segreto i loro movimenti, partendo dalla prima riga della rispettiva scheda segnamosse.
9. I giocatori mescoleranno i segnalini Indizio della scatola base con i nuovi segnalini Indizio contenuti in questa espansione, dopodiché sceglieranno un numero da 0 a 9 e posizioneranno, senza guardare, i segnalini Indizio su tutte le caselle numerate che hanno come numero finale quel numero.



Esempio: Se i giocatori scelgono il numero 2, dovranno posizionare i segnalini Indizio sui numeri 2, 12, 22, 32, 42, 52, 62, 72, 82, 92, 102, 112, 122, 132, 142, 152, 162, 172, 182, 192). Dopo averli posizionati, li sposteranno tutti su uno dei rispettivi pallini bianchi adiacenti, in modo che tutte le caselle numerate restino libere.

10. Un giocatore mescolerà coperti e senza guardarli i 5 segnalini Rivelazione e li posizionerà coperti su ogni bungalow presente sul tabellone. Ogni segnalino verrà scoperto solo quando il relativo bungalow sarà aperto mediante l'ausilio della rispettiva chiave o distrutto dai potenziamenti del Maniaco o del Demone.



11. Uno dei giocatori prenderà i 10 segnalini Welcome provenienti dalla scatola base e li posizionerà casualmente e senza guardarli sui pallini bianchi cerchiati intorno alle sponde del lago.

12. I Campeggiatori decideranno dove posizionare la Barca in corrispondenza di una delle quattro passerelle del lago.

13. Il Maniaco si equipaggerà con i 5 segnalini Maniaco che terrà nascosti dietro lo schermo segnamosse.

14. Il Demone si equipaggerà con i 5 segnalini Demone che terrà nascosti dietro lo schermo segnamosse.

15. Si mescoleranno coperti i 5 segnalini Arrivo e gli Psicopatici ne prenderanno uno a testa: ogni segnalino indicherà la rispettiva casella d'ingresso al Campo e trascriveranno il numero alla posizione 0 della propria scheda segnamosse.



16. Il segnalino Turno verrà posizionato sulla posizione 0 sulla tabella del turno stampata sul tabellone, dopodiché il gioco avrà inizio.

17. A scelta uno tra il Maniaco e il Demone capovolgerà la clessidra dando così il via alla partita.

I Campeggiatori muoveranno per primi, poi toccherà agli Psicopatici che, dopo aver trascritto il loro movimento ed essersi assicurati di avere entrambi terminato il turno, capovolgeranno di nuovo la clessidra e toccherà nuovamente ai Campeggiatori. Ogni qualvolta che la clessidra verrà capovolta, i Campeggiatori avranno 2 minuti di tempo per svolgere i loro rispettivi turni. Allo scadere del tempo i Campeggiatori che non avranno mosso o che non avranno fatto in tempo a giocare un segnalino, non potranno più farlo. Spetterà agli Psicopatici monitorare la scadenza del tempo e, all'occorrenza, fermare la clessidra.



Svolgimento del capitolo

1. Il Maniaco o il Demone muoveranno il segnalino Turno sulla posizione numero 1 della tabella contaturni e capovolgeranno la clessidra dando così il via alla partita. I Campeggiatori muoveranno per primi e potranno usare potenziamenti e abilità speciali nell'ordine che preferiscono. In caso di disaccordo i Campeggiatori dovranno concordare i movimenti e le azioni più in fretta possibile perché il tempo scorre inesorabile e potrebbero



rischiare di non riuscire a completare il proprio turno. Il Maniaco e il Demone sono gli unici che, a loro discrezione, potranno fermare la clessidra poggiandola in orizzontale per verificare eventuali scontri e interazioni tra i giocatori.

- Una volta terminato il tempo della clessidra e il turno dei Campeggiatori, muoveranno il Maniaco e il Demone. Dopo aver visionato come si sono mossi i Campeggiatori annoteranno in segreto sul numero I dello schermo segnamosse il loro primo movimento, dopodiché si passerà al turno successivo muovendo il segnalino Turno sulla posizione II ed inizierà il secondo turno partendo dai Campeggiatori.
- L'obiettivo dei Campeggiatori sarà quello di trovare le chiavi per aprire i bungalow, risvegliare lo Sceriffo e la Strega e fare in modo che almeno uno dei due sopravviva. I Campeggiatori potranno portare con sé una chiave alla volta, ma potranno disfarsene in qualsiasi momento, lasciandola su un pallino bianco adiacente alla loro posizione (la chiave potrà essere raccolta da un altro Campeggiatore). Ci sono 5 chiavi di diverso colore (verde, rossa, blu, gialla e marrone) che aprono i rispettivi bungalow dello stesso colore. Quando un Campeggiatore raccoglie una chiave, la deve posizionare nell'apposito spazio in basso a sinistra del tabellone sul colore della propria pedina: questo permetterà a tutti di controllare le chiavi possedute da ogni Campeggiatore. Ogni Campeggiatore potrà raccogliere una chiave di qualsiasi colore e andare ad aprire il bungalow del colore corrispondente indicato dal lucchetto.
- Per aprire un bungalow, il Campeggiatore dovrà terminare la propria mossa sul pallino bianco dove è raffigurato il simbolo del lucchetto. A quel punto potrà aprirlo se possiede la chiave dello stesso colore. Quindi riporterà la chiave nella confezione e scoprirà il segnalino Rivelazione posizionato sopra del bungalow. In base al segnalino rivelato, si avranno effetti differenti (vedi Segnalini Rivelazione), dopodiché si posizionerà la relativa scheda del bungalow aperto (lato Campeggiatore).
- Dopo aver aperto un bungalow, ogni Campeggiatore potrà raccogliere un'altra chiave per aprire un altro bungalow. Nel caso in cui un Campeggiatore decidesse di raccogliere un'altra chiave oltre a quella già raccolta, non potendone avere più di una, dovrà scartarne una delle due e posizionarla scoperta su uno dei pallini bianchi adiacenti alla sua posizione.

Sulle tracce del Male...

In questo capitolo, ogni 3 turni il Maniaco e il Demone saranno obbligati a rivelare la posizione in cui si trovavano 3 mosse prima, posizionando la rispettiva pedina sulla casella numerata corrispondente. Dovranno rivelare la posizione 0 nel turno III, la posizione III nel turno VI, la posizione VI nel turno IX, la posizione IX nel turno XII e la posizione XII nel turno XV. Ogni volta che il Maniaco e il Demone si riveleranno, dovranno posizionare un segnalino Indizio coperto su uno dei pallini bianchi adiacenti alle loro rispettive posizioni rivelate.

Gli scontri:

Nel caso il Maniaco o il Demone oltrepassino o vengano oltrepassati dai Campeggiatori, questi ultimi saranno eliminati. Il Maniaco e il Demone non dovranno rivelare la propria posizione, ma sostituire la pedina del Campeggiatore con un segnalino Cadavere. Il giocatore eliminato dovrà riporre nella confezione i segnalini raccolti e consegnare la scheda Campeggiatore a chi ha effettuato l'uccisione. Se con sé aveva una chiave, spetterà al Campeggiatore posizionarla su uno dei pallini bianchi adiacenti al suo cadavere.

Nel caso il Maniaco o il Demone oltrepassino o vengano oltrepassati dallo Sceriffo o dalla Strega, questi ultimi saranno eliminati dal capitolo. Anche lo Sceriffo e la Strega verranno conteggiati come Campeggiatori al fine della conta dei cadaveri, quindi chi tra il Maniaco o il Demone li ucciderà prenderà possesso della relativa scheda del personaggio.

Salvo per miracolo: Nel caso un Campeggiatore, lo Sceriffo o la Strega venga dichiarato eliminato contemporaneamente sia dal Demone che dal Maniaco, questi dovranno rivelare la loro posizione,

mentre il Campeggiatore, lo Sceriffo o la Strega coinvolti saranno salvi e spetterà a loro spostare il Demone e il Maniaco su una casella numerata adiacente rispetto alla loro posizione. Lo scontro tra il Maniaco e il Demone gli ha salvato la vita e nessuno dei due è riuscito a prenderlo. Non ancora...



Il capitolo termina se:

- Se alla fine del quindicesimo turno tutti i Campeggiatori sono vivi e sono riusciti a risvegliare almeno lo Sceriffo o la Strega e anche loro sono sopravvissuti i Campeggiatori vincono la partita e il gioco termina.
- Se alla fine del quindicesimo turno alcuni Campeggiatori sono sopravvissuti (non tutti) e sono riusciti a risvegliare lo Sceriffo o la Strega e almeno uno dei due sopravvive: si passerà a giocare il capitolo successivo.
- Se alla fine del quindicesimo turno i Campeggiatori non sono ancora riusciti a risvegliare lo Sceriffo o la Strega, il gioco finisce con la vittoria del Maniaco o del Demone in base a chi ha effettuato più uccisioni. In caso di parità sarà da considerarsi vincitore colui che avrà effettuato la prima uccisione (ovvero chi è in possesso del segnalino Primo Sangue).
- Se alla fine del quindicesimo turno tutti i Campeggiatori, lo Sceriffo e la Strega sono stati eliminati, chi tra il Maniaco e il Demone avrà effettuato più uccisioni sarà il vincitore del gioco. In caso di parità sarà da considerarsi vincitore chi avrà effettuato la prima uccisione (ovvero chi è in possesso del segnalino Primo Sangue).

Se la partita non è terminata, al termine del capitolo chi tra il Maniaco e il Demone avrà compiuto più uccisioni verrà dichiarato il Predatore e sarà colui che dovrà inseguire l'altro psicopatico, ovvero la Preda nel capitolo successivo. In caso di pareggio chi avrà effettuato la prima uccisione (ovvero chi è in possesso del segnalino Primo Sangue) inseguirà l'altro. La Preda per vincere dovrà inseguire i Campeggiatori.

Alla fine del capitolo il Maniaco e il Demone riceveranno tanti segnalini potenziamento quanto è la differenza tra le uccisioni effettuate: basterà contare quante schede Campeggiatore sono in loro possesso.

Esempio: Il Maniaco ha 2 schede Campeggiatore e il Demone 1: in questo caso al Maniaco spetterà 1 segnalino Maniaco. Nel caso non ci fossero più segnalini disponibili, non avverrà il reintegro dei potenziamenti.

Al termine del capitolo verranno assegnati i 3 segnalini Tenebra (machete/artiglio). Il Predatore otterrà 2 segnalini, mentre la Preda solo 1.

Tutti i segnalini (Indizio, Cadavere, Rivelazione e Welcome) resteranno sul tabellone. I segnalini Maniaco e Demone eventualmente utilizzati e posti sulla Tabella dei Turni verranno rimossi.

Suggerimenti:

Per i Campeggiatori: Anche se è un cliché dei film Horror, in questo capitolo probabilmente vi converrà dividervi per poter trovare velocemente lo Sceriffo e la Strega e fare in modo di non essere eliminati tutti insieme grazie alla Furia Omicida di uno dei due psicopatici.

Per il Maniaco: Il tuo unico obiettivo è uccidere tutti i Campeggiatori che hanno osato mettere piede a Camp Apache, ma attento perché questa volta non sarai solo, ma c'è un Demone che cercherà di soffiarvi le vittime da sotto il machete...

Per il Demone: Avvantaggiati nei confronti del Maniaco ed elimina il maggior numero di Campeggiatori dosando bene i tuoi potenziamenti perché solo se sei in vantaggio alla fine di questo capitolo potrai recuperare qualcuno.



Capitolo 6: La Caccia

Come se essere inseguiti da due psicopatici non bastasse a Camp Apache i Campeggiatori hanno pensato bene di appiccare un incendio che potrebbe eliminare il Male una volta per tutte; ma lo Sceriffo e la Strega hanno paura che l'incendio non possa bastare e quindi si promettono di mettere fine per sempre a tutti gli orrori che quel luogo si porta dietro.

Dovranno rintracciare il Male e assicurarsi che non possa ritornare mai più, ma nel frattempo saranno vulnerabili a chi si muove nell'ombra e che ha ancora sete di sangue. In un turbine di paura chi sopravvivrà all'ultima notte di Camp Apache? Chi sarà Preda e chi Predatore? Chi inseguirà chi e che cosa?

Obbiettivi:

I Campeggiatori inseguono chi nel capitolo precedente ha effettuato più vittime, ovvero il Predatore. Devono trovarlo per vendicare i propri amici e assicurarsi che non torni mai più.



Il Maniaco o il Demone che ha effettuato più vittime nel capitolo precedente, diventerà il **Predatore** e dovrà inseguire l'altro psicopatico, ovvero la Preda. Il Predatore dovrà assicurarsi di restare l'unica leggenda di Camp Apache per poter sopraffare chiunque in futuro abbia il coraggio di tornare al campo.

Il Maniaco o il Demone che ha perso lo scontro nel capitolo precedente, sarà la **Preda** e dovrà eliminare i Campeggiatori prima che riescano a uccidere l'altro psicopatico.



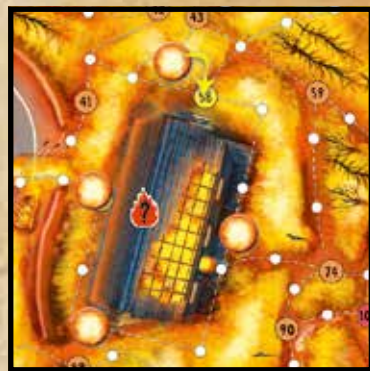
Preparazione

Il Capitolo VI inizia proprio dove era terminato il precedente: tutti i segnalini (Indizio, Cadavere, Rivelazione e Welcome) restano sul tabellone nelle stesse posizioni.

- I Campeggiatori sopravvissuti al capitolo precedente ed eventualmente lo Sceriffo e la Strega sopravvissuti partiranno dalla loro ultima posizione e conserveranno i segnalini raccolti nel capitolo precedente.
- I Campeggiatori eliminati - non lo Sceriffo e la Strega che una volta eliminati escono definitivamente dal gioco - saranno rimpiazzati da nuovi Campeggiatori scelti tra le schede rimaste del rispettivo colore e verranno equipaggiati con il relativo segnalino Indizio raccolto dalla riserva generale. Utilizzando la pedina dello stesso colore, vestiranno i panni di nuovi Campeggiatori arrivati a Camp Apache. Ognuno di essi pescherà casualmente uno dei segnalini Arrivo e occuperanno uno dei pallini bianchi adiacenti alla casella numerata presente sul segnalino. In questo modo ogni nuovo Campeggiatore entrerà a Camp Apache da una zona differente.
- Il Maniaco e il Demone partiranno dalle caselle in cui si trovavano al termine del capitolo precedente e annoteranno il numero sulla seconda linea della apposita scheda segnamosse nella posizione 0. Quando utilizzeranno la scheda segnamosse durante questo Capitolo non dovranno fare riferimento a quanto presente sulla scheda che indica quando rivela, perché come vedremo, in base a come verranno posizionati i segnalini Tenebra, gli psicopatici si riveleranno in maniera differente.
- Prendete i 3 segnalini Tenebra e consegnatene 2 al Predatore ed 1 alla Preda. Ora il Predatore posizionerà i segnalini (sul lato che riporta la propria icona) sulla tabella scegliendo i turni (III, VI, IX o XII) in cui vorrà dichiarare la propria posizione di tre turni prima. La Preda sceglierà dove posizionare il segnalino in suo possesso (sul lato che riporta la sua icona) su uno dei due turni rimasti. Nel turno in cui non vi è alcun segnalino e nei turni dove non si trova il segnalino con l'icona corretta, gli psicopatici dovranno mostrare la loro reale posizione. Il Maniaco o il Demone che è riuscito a fare più vittime nello scenario precedente recupera tanti segnalini Maniaco/Demone in base alla differenza delle uccisioni effettuate.
- Mescolate coperti i segnalini Incendio e pescatene uno per vedere in quale parte del campeggio scoppierà l'incendio. La zona di campeggio relativa a uno dei bungalow colorati o del lago verrà quindi coperta con una delle plance incendiate che si trovano all'interno di questa espansione. L'incendio distruggerà tutto quello che incontra, compresi i Campeggiatori, lo Sceriffo, la Strega, gli Psicopatici ed eventuali segnalini precedentemente posizionati sul tabellone e segnalini non ancora rivelati, ma ci metterà



almeno tre turni. Alla fine del primo turno di gioco si propagherà fino ai numeri gialli (si posizioneranno i segnalini Fiamma a coprire questi numeri) presenti sulla nuova porzione di mappa; alla fine del secondo turno fino ai numeri arancioni (si posizioneranno i segnalini Fiamma a coprire questi numeri) per raggiungere al termine del terzo turno i numeri in rosso che, come gli altri, verranno coperti con i segnalini Fiamma, diventando invalidabili (senza l'utilizzo dell'estintore). Durante il primo turno di propagazione sarà anche necessario rivelare il contenuto del bungalow (se non fosse stato rivelato nello scenario precedente) e il contenuto andrà distrutto/rimosso. Per cui se nella porzione di mappa interessata si trova il bungalow in cui è presente il Generatore Elettrico, questo verrà distrutto e le luci sulle banchine si spegneranno immediatamente, e pertanto dovrete rimuovere gli eventuali dischi trasparenti gialli. Anche nel caso in cui nel bungalow incendiato ci siano ancora la Strega o lo Sceriffo addormentati (quindi non ancora rivelati) questi saranno eliminati dal gioco. L'incendio si propaga sempre dopo che tutti i giocatori hanno giocato il loro turno, fino alla fine del terzo turno e alla fine ogni turno di gioco bisognerà posizionare i segnalini Fiamma sulle caselle numerate coinvolte.



Alla fine del terzo turno, dopo che tutti i giocatori hanno effettuato il loro movimento e dopo che sono stati piazzati i segnalini Fiamma, l'incendio si arresta e resta immutato fino al termine della partita.

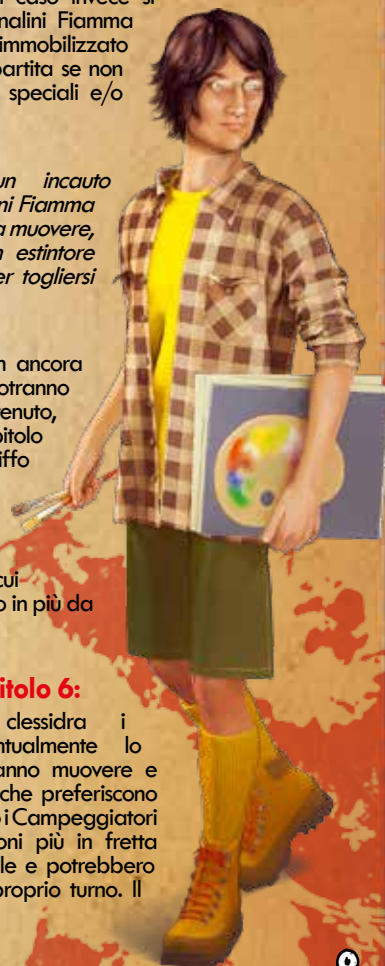
Chiunque venga a contatto (oltrepassi o si trovi nella casella di un segnalino Fiamma), verrà eliminato dal gioco. Nel caso invece si trovasse intrappolato tra due o più segnalini Fiamma (quindi impossibilitato a muoversi), resterà immobilizzato in quella posizione fino al termine della partita se non sarà liberato grazie all'utilizzo di abilità speciali e/o potenziamenti.

Esempio: Potrebbe capitare che un incauto Campeggiatore sia circondato da segnalini Fiamma e che quindi al suo prossimo turno non possa muovere, ma fortunatamente è in possesso di un estintore che gli permetterà di aprirsi un varco per togliersi dall'impiccio.

Se nel campeggio ci sono bungalow non ancora aperti e non incendiati, i giocatori potranno comunque aprirli e rivelare il loro contenuto, applicandone gli effetti come nel capitolo precedente. Inoltre se uno dei due tra lo Sceriffo o la Strega non sono ancora stati rivelati, aprendo il relativo bungalow potranno entrare in gioco immediatamente con le relative conseguenze del caso: ovvero il Predatore avrebbe un nemico in più da cui dover scappare e la Preda un personaggio in più da dover eliminare per poter vincere.

Svolgimento del capitolo 6:

Alla partenza della clessidra i Campeggiatori, ed eventualmente lo Sceriffo e la Strega, potranno muovere e usare i segnalini nell'ordine che preferiscono (sempre uno per turno). In caso di disaccordo i Campeggiatori dovranno definire i movimenti e le azioni più in fretta possibile perché il tempo scorre inesorabile e potrebbero rischiare di non riuscire a completare il proprio turno. Il



di

Maniaco e il Demone sono gli unici che a loro discrezione potranno fermare la clessidra poggiandola in orizzontale per verificare scontri e interazioni tra i giocatori.



Sulle tracce dei Male...

In base ai segnalini Tenebra posti sulla Tabella dei Turni, il Maniaco e il Demone si rivelano in momenti differenti: quando il segnalino Tenebra mostra il machete del Maniaco, quest'ultimo dovrà rivelare la posizione dove si trovava tre mosse prima e il Demone invece la sua posizione attuale. Situazione inversa avviene quando il segnalino mostra l'artiglio del Demone. Quando arriverà un turno in cui gli psicopatici dovranno rivelarsi (III, VI, IX, XII) e non saranno presenti segnalini Tenebra, entrambi gli psicopatici riveleranno la propria posizione attuale.

Quando il Maniaco e il Demone dovranno rivelarsi, chi sarà costretto a rivelare la propria posizione attuale, mostrerà a tutti il percorso su cui si è mosso e partendo dalla casella numerata dove si trovava tre mosse prima, posizionerà i gettoni rossi trasparenti scia di sangue su ogni casella numerata e pallino che ha percorso. L'altro psicopatico dovrà seguire le tracce e dichiarare se i percorsi dei due psicopatici si siano incrociati. Se esistono percorsi alternativi tra le caselle numerate, si dovrà scegliere uno dei percorsi da evidenziare. Se durante lo stesso turno i movimenti si sono incrociati, significa che il Maniaco e il Demone si sono scontrati e il Predatore avrà vinto la partita.

La pedina del Maniaco, del Demone e la scia di sangue resteranno sul tabellone fino alla successiva rivelazione.



Scontri e condizioni di vittoria

Se un Campeggiatore – inclusi lo Sceriffo e la Strega - oltrepassa il Predatore o a sua volta è oltrepassato da quest'ultimo, questi sarà eliminato e i Campeggiatori vinceranno la partita.

Se un Campeggiatore – inclusi lo Sceriffo o la Strega - oltrepassa la Preda o a sua volta è oltrepassato da quest'ultima, sarà eliminato. Dovrà consegnare la propria scheda alla Preda e riporrà nella confezione tutti segnalini in suo possesso. Nel caso abbia una chiave, questa andrà posizionata a sua discrezione su uno dei pallini bianchi adiacenti a dove giace il suo cadavere.

Se lo Sceriffo o la Strega oltrepassano o vengono oltrepassati dalla Preda, verranno eliminati. Se entrambi vengono eliminati il gioco termina con la vittoria della Preda. In base a come si svolgerà la partita potrà capitare che i Campeggiatori siano riusciti a rivelare solo uno tra lo Sceriffo e la Strega in questo caso alla Preda basterà eliminare solo uno dei due (colui che sta giocando) per vincere la partita.

Se la pedina del Maniaco e quella del Demone si oltrepassano incrociando i loro percorsi nello stesso turno, la Preda sarà eliminata e il Predatore avrà vinto la partita.

Quindi si possono verificare due ipotesi: (utilizzate il segnalino inseguimento sul lato corretto, per ricordarvi le condizioni di vittoria di questo scenario).



1. **Il Maniaco (il Predatore)** insegue il **Demone (la Preda)**, il Demone insegue i Campeggiatori e i Campeggiatori inseguono il Maniaco. In questo caso se il Maniaco elimina il Demone, il gioco termina a favore del Maniaco. Se il Demone riesce a eliminare lo Sceriffo e la Strega (uno solo nel caso l'altro non sia stato ancora rivelato o sia già stato eliminato), il Demone vince il gioco. Se i Campeggiatori eliminano il Maniaco, i Campeggiatori vincono il gioco.

2. **Il Demone (il Predatore)** insegue il **Maniaco (la Preda)**, il Maniaco insegue i Campeggiatori e i Campeggiatori inseguono il Demone. In questo caso se il Demone elimina il Maniaco, il gioco termina a favore del Demone. Se il Maniaco elimina lo Sceriffo e la Strega (uno solo nel caso l'altro non sia rivelato o sia già stato eliminato), il Maniaco vince il gioco. Se i Campeggiatori eliminano il Demone, i Campeggiatori vincono la partita.

Nota: Si può notare come le posizioni che si invertono sono solo quelle del Maniaco e del Demone che in base a chi ha vinto il capitolo precedente si scambiano i ruoli di Preda e Predatore all'interno della ruota delle interazioni.

La lunga notte: Nel caso alla fine del quindicesimo turno non si siano ancora verificate le condizioni di vittoria, il gioco terminerà con le seguenti modalità.

I Campeggiatori saranno dichiarati vincitori nel caso siano sopravvissuti sia lo Sceriffo che la Strega. Se almeno uno dei due è morto o non è stato rivelato

vincerà il Predatore se si troverà entro due caselle numerate dalla Preda, altrimenti sarà la Preda a vincere la partita.

Se vincono i Campeggiatori: Finalmente sono riusciti a liberare lo Sceriffo e la Strega e unendo le forze sono riusciti a respingere l'avanzata degli psicopatici. Sarà davvero la fine?

Se vince il Predatore: È riuscito ad avere la meglio sul suo antagonista e resterà l'unica leggenda di Camp Apache.

Se vince la Preda: È riuscito a eliminare coloro che avrebbero potuto contrastarlo accrescendo il suo potere e difficilmente qualcuno sarà all'altezza di affrontarlo di nuovo. Certe leggende non muoiono mai...

Suggerimenti:

Per i Campeggiatori: Dirigetevi immediatamente nella zona del Predatore e cercate di eliminarlo prima che l'altro psicopatico si avvicini troppo e che vi sorprenda con una Furia Omicida.

Per il Predatore: Il tuo unico obiettivo è quello di eliminare l'altro psicopatico, ma i Campeggiatori ti sono alle calcagna. Resta nell'ombra, fai perdere in fretta le tue tracce e colpisci quando meno se l'aspetta. Stai lontano dai bungalow non aperti perché lo Sceriffo o la Strega potrebbero essere risvegliati e sorprenderti.

Per la Preda: Non devi per forza eliminare tutti i Campeggiatori, spesso conviene muoversi di soppiatto e colpire solo chi veramente ti interessa, ma stai attento perché l'altro psicopatico è sulle tue tracce.

SURVIVAL HORROR MODE

All'interno della confezione troverete dei componenti che vi permetteranno di aggiungere suspense e nuove sfide anche al gioco base. Se avete tra le mani questa espansione, conoscerete di certo l'esperienza che Last Friday offre, ma abbiamo pensato che **Ritorno a Camp Apache** oltre a essere un'espansione doveva arricchire anche i capitoli precedenti.

Demone: Che ne direste di affrontare i primi 4 capitoli nel ruolo del Demone?

Nuovi Campeggiatori: Che ne direste di giocare nel ruolo di nuovi Campeggiatori, ognuno con nuove caratteristiche uniche?

La clessidra: Il tempo scorre e la tensione sale... rivivete i primi 4 Capitoli utilizzando la clessidra per il movimento dei Campeggiatori.

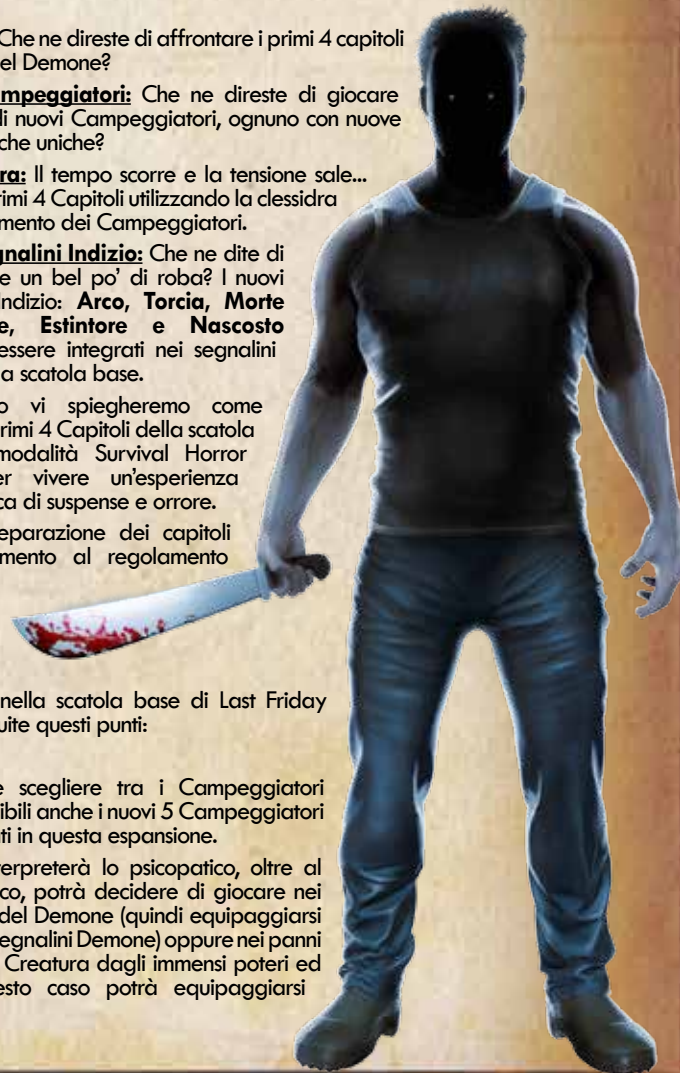
Nuovi segnalini Indizio: Che ne dite di aggiungere un bel po' di roba? I nuovi segnalini Indizio: **Arco, Torcia, Morte Apparente, Estintore e Nascosto** potranno essere integrati nei segnalini Indizio della scatola base.

Di seguito vi spiegheremo come giocare i primi 4 Capitoli della scatola base in modalità Survival Horror Mode per vivere un'esperienza unica e ricca di suspense e orrore.

Per la preparazione dei capitoli fate riferimento al regolamento

contenuto nella scatola base di Last Friday quindi seguite questi punti:

1. Potrete scegliere tra i Campeggiatori disponibili anche i nuovi 5 Campeggiatori presenti in questa espansione.
2. Chi interpreterà lo psicopatico, oltre al Maniaco, potrà decidere di giocare nei panni del Demone (quindi equipaggiarsi con 5 segnalini Demone) oppure nei panni di una Creatura dagli immensi poteri ed in questo caso potrà equipaggiarsi



con 5 segnalini a sua scelta in base alla strategia che vorrà adottare. Quando si calcolerà la differenza tra i punti Terrore e quelli Salvezza e gli spetteranno dei potenziamenti, potrà scegliere a suo piacimento tra tutti quelli disponibili. Nel caso riesca a non farsi prendere nel secondo Capitolo, potrà equipaggiarsi a sua scelta con uno dei segnalini Maniaco o Demone disponibili.

- Mescolate insieme i segnalini Indizio della scatola base con quelli contenuti in questa confezione e scegliete un numero. I segnalini indizio andranno posizionati su ogni casella numerata che ha come numero finale il numero prescelto e poi in un secondo momento andranno spostati su un pallino bianco adiacente così da lasciare le caselle numerate libere, dopodiché mettete da parte gli altri che verranno utilizzati dallo psicopatico ogni qualvolta dovrà rivelarsi.
- Lo psicopatico terrà la clessidra al suo fianco e, ogni volta, dopo aver effettuato il proprio turno, la capovolgerà e farà partire il tempo. Da quel momento i Campeggiatori avranno 2 minuti per effettuare il loro movimento, usare potenziamenti e abilità speciali nell'ordine che preferiscono, senza seguire l'ordine prestabilito. In caso di disaccordo i Campeggiatori dovranno mettersi d'accordo nel più breve tempo possibile perché il tempo scorre inesorabile e potrebbero rischiare di non riuscire a completare il proprio turno. Lo psicopatico è l'unico che a propria discrezione potrà fermare la clessidra capovolgendola momentaneamente per verificare scontri e interazioni tra i giocatori.
- Per la raccolta dei segnalini non ci sarà più bisogno di sostare sul punto esatto, ma basterà oltrepassarli per raccogliergli. In questo modo si potranno raccogliere anche più segnalini nello stesso turno.
- All'inizio del secondo capitolo fate divampare l'incendio che avanzerà e sarà gestito secondo le regole del VI Capitolo.

CREDITI

Last Friday - Ritorno a Camp Apache è un gioco di

Antonio Ferrara

Illustrazione di copertina: **Davide Corsi**

Illustrazioni: **Davide Corsi e Sebastiano Fiorillo**

Impaginazione: **Davide Corsi e Sebastiano Fiorillo**

Produzione: **Silvio Negri-Clementi**

Hanno collaborato:

Massimo Lizzori, Kelly Stocco e Andrea Vigfak

Playtesters: **Davide Chirico, Annamaria Dello Sirtito, Vittorio Di Sapio, Manuela Ferrara, Marina Gentiluomo, Giovanni Guida, Giulia Mendone, Roberta Mendone e Eufrosia Zazzarino.**

Ringraziamenti: **Roberta Mendone e Ciro Cangiano, Sarah Caputo, Antonio Climaco, Riccardo Crosa, Vittorio Di Sapio, Domenico Ferrara, Luigi Ferrara, Manuela Ferrara, Cira Improta, Giulia Mendone, Giovanni Negri Clementi, Silvio Negri Clementi, Sissy Negri Clementi, Gemma Anna Sergi, Rachele Stocco, Ulisse, Andrea Vigfak, gli Amici del Parco La Quiete e a tutte le altre persone che ci hanno supportato sia direttamente che indirettamente, contribuendo alla creazione del gioco che hai tra le mani.**

Un grazie speciale a te, che hai creduto (di nuovo) in noi.

Nota dell'autore: Credevo di aver chiuso la mia esperienza a **Camp Apache**, poi spinto a fare di meglio è nato il gioco che hai tra le mani. Inizialmente ero titubante perché credevo che l'esperienza della scatola base potesse bastare, ma mi sbagliavo. Le idee sono un miele agrodolce e ti arrivano sempre quando meno te l'aspetti. Solo in un secondo momento mi sono reso conto che potevo rendere più entusiasmante e coinvolgente un gioco che già amavo.

Benvenuto a Camp Apache

Antonio Ferrara

Edito da **Pendragon Game Studio srl** – Via Curtatone, 6 - Milano. www.pendragongamestudio.com/it - info@pendragongamestudio.com.

© Pendragon Game Studio 2017. Tutti i diritti riservati. Conservate queste istruzioni per riferimenti futuri.

ATTENZIONE: non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi: contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento.

Made in CHINA.

LAST FRIDAY

RITORNO A CAMP APACHE

