REGOLAMENTO

RIDE

GIOCA O MUORI

PENDRAGON GAME STUDIO

Sono Henry Owl, al vostro servizio. Prima di iniziare vi prego di accettare le mie scuse e quelle di Black Babylon se per portarvi qui i nostri modi sono stati estremamente grezzi. Era necessario. Diamo il benvenuto a voi tutti, nuovi Rider.

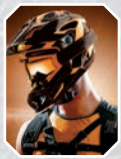
Nel gioco di carte Ride interpreterete dei Rider esperti in extreme sports e in particolare nel Downhill, una disciplina ciclistica in cui si scende a tutta velocità lungo impervi percorsi. **L'associazione segreta Black Babylon** vi ha coinvolti in una gara esclusiva ma presto vi accorgerete che in gioco ci sono le vostre stesse vite! Per accedere al ricco montepremi di questo spietato reality show, dovrete arrivare alla fine del percorso facendo più punti possibili e soprattutto senza morire, cercando di evitare i pericoli e dosando al meglio le vostre capacità fisiche. Dovrete anche guardarvi dal **Dark Rider**, una misteriosa figura che vi darà la caccia per uccidervi: è un rider impazzito o fa parte del macabro gioco? Inoltre gli organizzatori di Black Babylon cercheranno di indurvi a compiere le peggiori azioni possibili contro gli altri Rider e sarete costretti a prendere decisioni difficili pur di vincere…

Ride è il gioco ispirato all'omonimo film prodotto da Lucky Red e Mercurious con Tim Vision in associazione con Viris, diretto da Jacopo Rondinelli, supervisionato artisticamente da Fabio&Fabio, ideato da Fabio Guaglione e Marco Sani.

GIOCATORI:	**da 1 a 4**
GENERE:	**corse/combattimenti**
TEMPO DI GIOCO:	**30'**
ETÀ:	**12+**

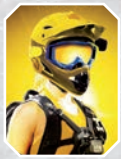
CONTENUTO

1 Dado Ride
4 Schede Rider e
1 Scheda Dark Rider
5 segnalini: 4 Rider e
1 Dark Rider
4 segnapunti
43 Carte Percorso
24 Carte Eventi
22 Carte Azioni
12 Carte Oggetti
2 Carte Livello,
1 Black Babylon,
1 Punteggio,
1 Destino e
1 Turni di Gioco



STEVE WALKER
Australia

Le sue acrobazie mortali a bordo di una bici gli hanno valso il soprannome di "the last Kamikaze"; è così che viene chiamato da centinaia di migliaia di follower ad ogni sua nuova folle impresa caricata sui canali digitali. Steve vuole vincere i soldi della gara per realizzare un ospedale in Africa, quello che suo padre non riuscì a costruire dopo essere stato ucciso in un conflitto della guerra civile.



JADA JONES
U.S.A.

Vive a Los Angeles tra il suo lavoro da cameriera e qualche comparsata nelle serie tv in cui viene presa a recitare a causa delle sue incredibili doti di biker e motociclista. Sua madre ha un tumore al cervello operabile solo in breve tempo, ma serve un grosso ammontare di denaro. Riuscirà Jada a vincere i soldi per salvarla?

JEAN PAUL DUMONT
Francia

Era uno dei più promettenti biker acrobatici del pianeta, ma Jean Paul è caduto in disgrazia dopo essere stato risultato positivo ai riscontri anti-doping. Ha passato gli ultimi 5 anni a correre e allenarsi in solitudine tra Africa, Asia, Medio Oriente. Ora corre per riscattare il suo nome e dimostrare a tutti chi è davvero.

ALMA SOUZA
Brasile

Cresciuta nelle Favelas Brasiliane, fin dall'età di 6 anni ha sempre fatto parte di bande criminali, dove si è distinta grazie alle sue incredibili doti di parkour. Ora il suo ragazzo è stato rapito da una gang rivale che chiede una cifra enorme come riscatto. Una cifra a cui Alma potrebbe far fronte se vincesse la perversa gara di Black Babylon…

GUARDA IL VIDEO TUTORIAL

Volete imparare a giocare in 5 minuti? Guardate il **VIDEO TUTORIAL** sulla pagina internet del gioco.
Troverete anche una **speciale soundtrack** musicale che... interagisce con la partita!

www.pendragongamestudio.com/it/project/ride-2/

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

1 IL PERCORSO

Ogni volta che iniziate un Livello del gioco prendete le **Carte Percorso (CP)** e mettete da parte la **CP speciale Bivio**. Mescolate e dividete il mazzo a metà. Tenete solo una metà e inserite la Carta Bivio nel mezzo e rimescolate.

Prendete la Carta Livello che preferite (cominciate dall'1 se è la prima partita) e posizionatela scoperta accanto al mazzo: questa è la prima Carta del Percorso. Prendete la **Carta Black Babylon** e mettetela in fondo al mazzo delle CP. Girate le prime 4 CP e disponetele una accanto all'altra in sequenza.

2 I RIDER

Ogni giocatore sceglie un Rider (o li assegnate a caso), prendendo la Scheda relativa (se è la prima partita montate sulla scheda le apposite clip segna caratteristiche), il segnalino Rider da posizionare sulla prima carta del Percorso (nota bene: la prima carta del Percorso è sempre una Carta Livello) e il segnalino Casco dell'apposito colore da posizionare vicino alla Carta Punteggio.

3 AZIONI, OGGETTI ED EVENTI

Seguite le istruzioni scritte sulla Carta Livello. Poi posizionate a portata di tutti i giocatori i mazzi delle Carte Eventi, Azione, Oggetti, il dado Rider e la scheda e il segnalino del Dark Rider. Posizionate, inoltre, la Carta Destino accanto al mazzo Carte Eventi. **Ora siete pronti per giocare!**

RIDER

Ogni Rider ha una scheda stampata su due lati, da una parte è Energico, dall'altra Stanco.
Sono indicati i valori di tre caratteristiche: ***Resistenza (RES)***, ***Forza (FOR)*** e ***Abilità con la Bici (BICI).***
Usate le clip per segnare il valore delle caratteristiche del vostro Rider: all'inizio posizionatele su quelle sottolineate della parte **Energico**.
Durante la gara potrete perdere e anche guadagnare punti nelle vostre caratteristiche: aggiornate sempre la scheda del vostro Rider facendo scorrere le clip.
Se in qualsiasi momento una vostra caratteristica deve scendere **sotto il valore 1**, ci spiace per voi, ma siete morti.
Se, invece, una vostra caratteristica deve salire **oltre il 6**, potete assegnare gli eventuali punti guadagnati a un'altra caratteristica a vostra scelta.
A ogni Scheda Rider è associato anche un segnalino Rider dello stesso colore che dovrà essere posizionato sul percorso.
Il segnalino Rider durante la partita può essere sdraiato su un lato a indicare che **il Rider è caduto** o ha lasciato momentaneamente la sua bici.
I Rider iniziano la partita **sempre dalla parte Energico** della scheda a meno che non sia specificato diversamente da una Carta. Inoltre ogni Rider ha **un'Abilità speciale** che lo caratterizza, scritta direttamente sulla propria scheda.

IL DADO

Il dado Rider è un dado a 6 facce con i numeri 2,3,4,5, il simbolo di un **Rider** e il simbolo di **Black Babylon**.
Quando i Rider lanciano il dado per Prove o Combattimenti, **il simbolo Black Babylon è sempre considerato un fallimento**, **mentre il simbolo Rider sempre un successo.** Quando il dado viene lanciato per conto del Dark Rider vale il contrario.

PROVE

Ogni volta che siete chiamati ad affrontare una prova relativa a una caratteristica, dovete tirare il dado e ottenere un numero inferiore o uguale al livello della caratteristica in questione.
Se fallite perdete 1 Punto di una vostra caratteristica a scelta.
Se, per esempio, Steve fosse chiamato a fare una Prova di ***RES,*** avendo ***RES 3*** dovrà tirare il dado e ottenere 3 o meno (quindi i risultati Rider, 2 e 3 del Dado).

IL DARK RIDER

Ogni gara ha il suo campione… e il Dark Rider è il nostro. Lui non corre per il denaro, per la gloria o per i propri cari. Il Dark Rider corre per la vita e per la morte. Quanto sarete disposti a sacrificare pur di batterlo? Black Babylon e il suo pubblico non vedono l'ora di scoprirlo.

Anche il Dark Rider (DR) ha una Scheda in cui è segnato il suo valore di ***Resistenza (RES)***: se dovesse scendere sotto l'1, il Dark Rider viene eliminato dal Livello di gioco.
Il DR non è mai in gioco all'inizio della gara (nel Livello 1 non è proprio in gara), ma entra appena un Rider passa sopra una Carta Percorso con il simbolo DR (vedi pag. 8): dà la caccia ai Rider per cercare di eliminarli andando avanti e indietro con la sua moto. **Ogni volta che il DR si attiva dovete tirare il Dado Rider ed eseguire le indicazioni della Scheda DR** tenendo conto che quando si muove, il DR si posiziona sempre sull'estremità opposta rispetto al suo movimento della Carta Percorso su cui arriva e attacca il primo Rider che incontra durante il suo movimento.

Il DR non è impersonato da nessun giocatore: nel caso dovesse attaccare dei Rider, saranno i giocatori stessi a tirare il dado in sua vece.
Spesso dovrà muoversi verso la Carta Percorso con il suo simbolo più vicina: in caso di equidistanza è il Rider in coda (vedi pag. 10) a scegliere dove muoverlo.
Nel caso il DR sia sulla CP che ha l'unico simbolo DR, sta fermo.

Il DR si attiva, tira il Dado e ottiene 3: si muove verso il simbolo DR più vicino sul Percorso, quindi viene posizionato all'estremità opposta rispetto al suo movimento della CP indicata. Muovendosi attacca Jean Paul (blu), il primo Rider che incontra.

CARTE PERCORSO

Il mazzo delle Carte Percorso (CP) identifica i luoghi che voi Rider dovrete attraversare per arrivare alla fine della gara. Muovete i segnalini Rider sulle Carte Percorso in gioco per indicare dove si trovano. Ogni CP ha indicato:

Un numero (1 o 2): *il Valore dei Punti Movimento necessari per entrarci o passarci sopra.*

Effetto: *si attiva solo se vi ci fermate sopra (non se ci passate per andare in una CP successiva) per il vostro movimento o per qualsiasi altra ragione (Carte Evento o altro).*

Il simbolo Dark Rider (DR) *è presente solo su alcune CP. Quando ci passate sopra il DR si attiva o, se non è sul percorso, viene posizionato sulla CP col suo simbolo. Il DR si attiva sempre 1 sola volta per ogni movimento di un Rider, anche se questi dovesse passare sopra più di un simbolo DR.*

il simbolo Black Babylon è presente solo su 3 CP particolari e serve per ottenere un punteggio migliore nei Livelli 3 e 4.

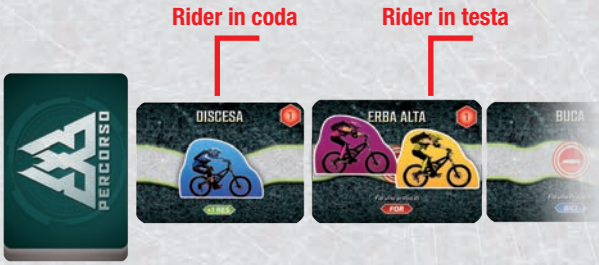
IL PERCORSO

Ogni itinerario è stato progettato accuratamente per ogni Rider selezionato. Tutto quello che dovete fare è seguire le regole e correre, noi abbiamo provveduto al resto.

In tutti i Livelli è consentito **muoversi solo in avanti,** simulando che il percorso sia una discesa estrema.
In ogni livello c'è una **CP Bivio**. Quando appare bisogna posizionare le CP successive in modo da formare due percorsi paralleli: i giocatori potranno scegliere quale prendere una volta arrivati al bivio. Se tutti i Rider prendono un solo percorso dopo il bivio, le eventuali altre CP del percorso non utilizzato vengono scartate.

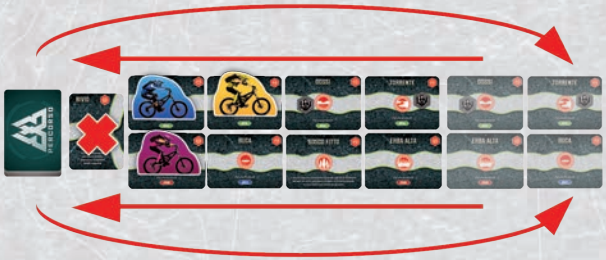
La carta Black Babylon che indica la fine del Percorso (vedi pag.18) è sempre considerata essere alla fine dei due percorsi del bivio anche se una strada del bivio risultasse più corta dell'altra.

Viene indicato come **"il Rider in testa"** quello che ha il segnalino sulla Carta Percorso (CP) più lontana dal mazzo CP, viceversa viene indicato come **"il Rider in coda"** quello sulla CP più vicina al mazzo CP. Posizionate sempre i Rider con un ordine di arrivo anche se si trovano sulla stessa CP. **Chi arriva dopo, è considerato essere dietro a un Rider già presente sulla stessa CP.** Usate il medesimo metodo anche per i Rider che si posizionano su CP parallele dopo un bivio in modo che l'ordine dei Rider sia inequivocabile.



I due Rider che si trovano sulla stessa CP sono comunque considerati uno dietro l'altro. Jada (giallo) è il Rider in testa perché ha raggiunto la CP prima di Alma (rosa). Jean Paul (blu) è quello in coda.

All'inizio di ogni Turno vengono eliminate tutte le CP tra il mazzo CP e l'ultimo Rider (fate scorrere le altre CP in gioco in modo da avvicinarle al Mazzo delle CP). Nel caso non ve ne siano, **viene comunque eliminata 1 CP**, quindi in questo caso quella dove si trova l'ultimo (o gli ultimi) Rider, che si sposta sulla CP successiva ma **perde 1 punto di una Caratteristica a sua scelta.**
In caso di due Percorsi dopo il bivio, togliete le CP in quello dove si trova l'ultimo Rider e anche le corrispondenti sull'altro Percorso. Se il Dark Rider si trova su una CP da eliminare, allora **viene tolto dal Percorso**: è considerato che è stato seminato dai Rider.
All'inizio di ogni Turno vengono pescate tante nuove CP fino a che il Rider in testa non ne ha **4 libere di fronte a lui.**



E' l'inizio del Turno, quindi viene eliminata la CP tra il Mazzo e il Rider in coda e fatte scorrere le altre CP in modo da avvicinarle al mazzo. Il Rider in testa ha solo 2 CP libere davanti a lui, quindi vengono pescate altre due CP per ogni Percorso, in modo che arrivi ad averne 4 libere. Le nuove CP vengono posizionate alternativamente una alla volta a partire dal Percorso che sceglie il Rider in coda.

CARTE AZIONE

È una competizione a punti, e il vincitore dovrà combinare velocità con freestyle, tempo complessivo della corsa, abilità sportive, acrobazie e il loro grado di difficoltà. Ogni cosa influenzerà il vostro punteggio nella gara. Ogni cosa.

Per muovervi o combattere dovrete usare le Carte Azione (CA). **I Rider Energici possono avere una mano di 4 CA, quelli Stanchi di 2.** La mano di CA viene integrata a inizio Turno (vedi pag. 16). Ogni CA ha indicato:

Numero: *è il valore di Punti Movimento o di bonus/malus in Combattimento che otterrete giocando la carta.*

Effetto: *più il valore della CA è alto e più probabilmente il suo effetto sarà negativo facendovi perdere punti delle vostre caratteristiche.*

Se il segnalino di un Rider viene **sdraiato, questi perde immediatamente tutte le sue CA tranne 1**; se diventa **Stanco le perde tutte tranne 2** (scegliete voi quali CA tenere e quali scartare).
Quando tocca a voi, scegliete 1 CA da giocare dalla vostra mano ed eseguite il movimento (siete liberi di usare anche meno Punti Movimento della CA giocata se lo desiderate) e l'effetto indicato. **Siete sempre obbligati a giocare 1 CA per turno per muovervi**, anche se questa non dovesse darvi abbastanza Punti Movimento per farvi spostare (dovrete comunque attivarne gli effetti). Quando il mazzo CA finisce, rimescolate gli scarti.
Se volete, potete anche scartare al massimo 1 CA per turno che pensiate non vi possa servire, per poterne pescare una in più il turno successivo.
Le Carte Azione servono anche per combattere (vedi sezione successiva).

Jean Paul (blu) è Energico e quindi può avere in mano fino a 4 Carte Azione (CA). Ha 3 CA in mano, quindi ne pesca 1. Decide di giocare Concentrazione, quindi perde 1 punto di RES e si muove di 3 Punti Movimento: sorpassa Buca che ne costa 2, e finisce in Erba alta che ne costa 1 per un totale, appunto, di 3. Risolve gli effetti della CP su cui è posizionato e finisce il proprio Turno.

COMBATTIMENTI

Se, dopo che avete giocato la Carta Azione (CA) per il movimento, raggiungete (o siete rimasti fermi) il Dark Rider (DR) o un altro Rider nella stessa Carta Percorso (CP), potete ingaggiare un combattimento dichiarando chi volete attaccare. Dopodiché:

- entrambi i Rider coinvolti, a partire da chi attacca, dichiarano se vogliono **giocare 1 CA** per sommarne (chi attacca) o sottrarne (chi viene attaccato) il valore indicato dal tiro del Dado e la posizionano di fronte a sé coperta. Gli effetti delle CA si ignorano nei Combattimenti.
- le CA giocate vengono scoperte.
- **chi attacca tira il Dado** e somma e sottrae i modificatori dovuti alle eventuali CA giocate: se ottiene 4, 5 o Rider l'attacco ha successo e colpisce l'avversario, altrimenti è un fallimento.

I Rider possono giocare al momento opportuno, se ne hanno, Carte Oggetti (CO) che alterano l'esito del Combattimento.

In caso di un attacco fallito non succede niente. In caso di successo, invece, il Rider attaccato perde il Combattimento, **è considerato colpito** e può scegliere se:
- Sdraiare il proprio Rider (solo se non è già sdraiato).
- Perdere 1 punto di una Caratteristica a scelta.

Il DR ha sempre +2 al tiro del dado quando attacca e dà sempre -2 al tiro del dado di chi prova ad attaccarlo. I Rider coinvolti in combattimento con il DR possono giocare CA o CO come in qualsiasi altro combattimento per ottenere dei bonus.
Se il DR viene attaccato con successo da un altro Rider, invece, abbassa il suo valore di RES: se arriva a 0 è eliminato dal Livello di gioco.

Alma (rosa) vuole attaccare Jada (giallo). Lo dichiara e aggiunge all'attacco una CA coperta. Jada non gioca carte. Viene quindi scoperta la CA di Alma che è "Vecchi Infortuni" e si aggiunge quindi 2 al tiro del dado. Ottiene 2 con il lancio, aggiunge 2 e fa 4, un successo, quindi Jada sceglie di perdere 1 punto di una sua caratteristica.

CARTE EVENTO

Effetto: *appena un Rider entra in una Carta Percorso con una Carta Evento, la rivela e ne applica l'effetto.*

All'inizio di ogni partita prendete la **Carta Destino** e posizionatela vicino al mazzo di Carte Eventi (CE): usatela come promemoria per attivare il mazzo delle CE. All'inizio di ogni Turno, infatti, se il Dark Rider non è sul Percorso, dovrete pescare una CE e tirare il dado confrontando il risultato con quanto descritto sulla Carta Destino, che indicherà a quale Carta Percorso (CP) dovrà essere assegnata, coperta, la Carta Evento (posizionatela accanto alla CP corrispondente).

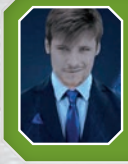
La CE verrà attivata appena un Rider finirà sulla CP alla quale è stata assegnata, quindi verrà scoperta e si dovranno applicarne gli effetti descritti sopra. Nel caso venga assegnata a una CP già occupata da dei Rider, la CE si attiva subito al Rider più avanzato.

Nel caso la CE debba essere posizionata dopo un bivio, conta come se sia stata assegnata a **entrambe le CP**. Quando il mazzo finisce, rimescolate gli scarti.

Possono esserci **più CE assegnate alla stessa CP**: posizionatele una in pila all'altra e attivatele a partire da quella in alto.
Nel caso capitasse di dover assegnare una CE in un punto del percorso assente (può capitare solo in prossimità dell'arrivo), allora la CE si scarta.

All'inizio del Turno viene attivato il mazzo delle CE visto che il Dark Rider non è sul Percorso. Un giocatore pesca una CE e tira il dado confrontando il risultato sulla Carta Destino: ottiene 3, quindi la deve posizionare a 3 CP di distanza dal mazzo delle CP. La CE viene messa coperta vicino alle CP corrispondenti che in questo caso si trovano dopo un bivio: il primo Rider che arriverà su Erba alta o Discesa attiverà la CE.

CARTE OGGETTI



Assicuratevi di attrezzarvi con l'equipaggiamento necessario per la gara. Noi di Black Babylon teniamo alla vostra preparazione; è un elemento fondamentale per condurre una gara indimenticabile.

Le Carte Oggetti (CO) vi saranno molto utili durante la corsa. Tenetele in mano fino al momento opportuno e applicatene gli effetti quando le giocate. **Tutti gli oggetti si scartano una volta utilizzati.** Un Rider posizionato su una Carta Percorso insieme a un altro Rider, nel suo turno può passargli le CO che desidera.

TURNO DI GIOCO

Il turno di gioco è così composto:

- **Fase Percorso:** eliminate tutte le Carte Percorso (CP) tra il mazzo e il Rider in coda e aggiungete tante CP di fronte al Rider in testa in modo che ne abbia 4 libere.
- **Fase Dark Rider (DR):** se è sul percorso si attiva la scheda DR.
- **Fase Carte Evento (CE):** si pesca 1 CE e si attiva la Carta Destino se il DR non è sul Percorso.
- **Fase dei Rider:**
  - Pescate tante Carte Azione (CA) fino ad averne in mano 4 se siete Energici o 2 se siete Stanchi; 1 CA se siete Sdraiati (Energici o Stanchi) e poi vi rialzate rimettendo in piedi il vostro Segnalino.
  - Giocate una CA, attivatene l'effetto e muovete il vostro segnalino Rider sul percorso secondo i Punti Movimento della CA giocata.
  - Se superate o avete raggiunto una CP con il simbolo del DR allora questi si attiva.
  - Attivate l'eventuale effetto della CP su cui siete posizionati.
  - Attivate le eventuali Carte Eventi assegnate alla CP.
  - Attivate un Combattimento o date una vostra Carta Oggetti a un Rider presente sulla stessa CP, se volete.

Finita la fase di un Rider si passa al successivo fino a che tutti i Rider non hanno mosso, poi finisce il Turno e ne inizia un altro.

Il primo turno di ogni Livello inizia sempre dalla Fase dei Rider e parte per primo il giocatore più sportivo, poi si prosegue in senso orario. Dal secondo turno in poi, **si muove per primo il Rider in testa** e si prosegue in ordine fino al Rider in coda che gioca per ultimo.

I Turni si ripetono finché un Rider non arriva alla fine del percorso sulla Carta Black Babylon.
Usate la Carta Turno di Gioco/Fase dei Rider come promemoria.

Nota bene: la sequenza dell'attivazione degli effetti delle Carte ha la seguente priorità: Carta Azione, eventuale attivazione del Dark Rider, Carta Percorso, Carte Evento, attivazione Attacchi contro altri Rider.

Jean Paul (blu) gioca Accelerazione (1), ne attiva l'effetto togliendosi 1 di FOR e si muove usando 4 Punti Movimento finendo su Cascata. Nel movimento passa sopra una CP con il simbolo DR (2), quindi attiva il Dark Rider (DR) (3) tirando il dado: ottiene "Rider", quindi per fortuna il DR sta fermo. Dopodiché attiva l'effetto della CP (4) su cui è arrivato e guadagna 1 di RES. Infine attiva la CE (5) assegnata alla CP che purtroppo è Scivolata quindi deve sdraiare il suo segnalino.

CARTA LIVELLO E PUNTEGGIO

Su ogni Carta Livello vi sono le indicazioni per cominciare la gara e i Punti che potete fare a seconda delle azioni che porterete a termine. Per esempio colpire un altro Rider (cioè attaccarlo con successo) vi fa guadagnare 1 Punto nel Livello 1.
Ogni volta che guadagnate dei Punti, aggiornate la Carta Punteggio usando il segnalino con il Casco del vostro colore.

FINE DI UN LIVELLO

E' tutto per ora. Ci aspettiamo grandi cose da voi. Divertitevi. Non deludeteci. Godetevi la corsa.

Il primo Rider che arriva sulla Carta Black Babylon (BB) di fine livello pone fine immediatamente alla partita. Leggete la carta BB dalla parte Livello o Campagna a seconda della modalità di gioco che state affrontando. Chi ha più Punti è dichiarato il vincitore del Livello.

Valore dei punti movimento necessari per entrarci

Lato della carta da usare se affrontate solo un Livello. Usate l'altro lato se giocate la Campagna.

LIVELLO O CAMPAGNA

Potete scegliere di giocare il singolo Livello che preferite o provare la modalità Campagna.
I più coraggiosi, infatti, possono provare ad affrontare tutti e 4 i Livelli di gioco proprio come nel film!
Alla fine del Livello 4, il Rider con più Punti sarà il vincitore.

In questo caso, quando raggiungete la Carta Black Babylon alla fine di un Livello, leggetene il lato "Campagna" e poi:

- reintegrate il mazzo delle Carte Azione (CA) con tutte le carte
- passate al Livello successivo: solo per il primo turno partirà per primo il vincitore del livello precedente e si proseguirà in senso orario.

Se un Rider muore in un Livello, può rientrare nel Livello successivo con tutte le Caratteristiche di partenza ma con 0 Punti.
Il mazzo delle Carte Oggetti (CO) non viene mai reintegrato, mentre il mazzo delle Carte Evento viene reintegrato con gli scarti solo quando finisce (non tra un Livello e l'altro!).
Il gioco finisce quando tutti i Rider sono morti o se almeno 1 Rider arriva alla fine del Livello 4.
Se il Dark Rider muore in un Livello, torna comunque nel Livello successivo con la Resistenza al massimo.
Troppo difficile? Se non ce la fate ad arrivare alla fine provate a giocare come semiprofessionisti aggiungendo 2 punti alle vostre caratteristiche alla fine di ogni Livello o come novellini aggiungendone 3. Se invece volete una sfida impossibile giocate senza mai poter superare il valore delle vostre caratteristiche iniziali.

GIOCARE DA SOLI

Potete provare a giocare la Campagna o i Livelli singoli anche da soli, giocando contro il Dark Rider e gli Eventi e provando ad arrivare alla fine vivi. In questo caso:

- ignorate le regole sul punteggio e il bonus di fine Livello in caso arrivate primi
- nella Fase Percorso eliminate tutte le CP tra il mazzo e l'ultimo Rider tranne 2
- ignorate gli effetti della Carta Percorso Bosco Fitto.

FAQ

Q: Se giochi una Carta Azione con Punti Movimento=0 e quindi stai fermo su una Carta Percorso (CP) che ha il simbolo Dark Rider, questi si attiva?
A: No.

Q: Se il Dark Rider (DR) è su una CP di un Percorso dopo il bivio, può muoversi su una CP dell'altro Percorso dopo il bivio?
A: Sì, se la CP con il suo simbolo è la più vicina, contando le CP dalla sua posizione fino al bivio e poi fino alla CP con il suo simbolo, che è anche la strada che dovrà percorrere il DR.

Q: Si può attaccare un Rider sdraiato?
A: Sì, in caso di successo sarà obbligato a perdere un punto di una sua Caratteristica a scelta.

Q: Le Carte Evento possono essere assegnate anche alla Carta Black Babylon di fine Livello?
A: Sì.

Q: Se giochi una Carta Azione (CA) che ti fa passare a Stanco e vai su una CP che ti fa passare a Stanco cosa succede?
A: Un effetto indica sempre di passare a Stanco o di perdere 1 punto di una caratteristica se siete già Stanchi. In questo caso passerete quindi a Stanchi e poi perderete 1 Punto della caratteristica indicata dalla CP.

Q: Se ci sono più Carte Evento (CE) assegnate a una stessa CP e la prima ti fa spostare sul Percorso, cosa succede alle rimanenti CE?
A: Non vengono attivate finché un altro Rider non si ferma sulla CP a cui sono assegnate.

ATTENZIONE:
LEGGETE QUESTA PAGINA SOLO DOPO AVER COMPLETATO LA CAMPAGNA. SEMPRE CHE CI RIUSCIATE.

Congratulazioni, Black Babylon Rider.
Ora sei tu il nostro nuovo campione.
SEI TU IL DARK RIDER.

Bravo, sei arrivato alla fine con più punti e sei sopravvissuto. Ora il DR sei tu e puoi rigiocare tutti i Livelli dando la caccia agli altri Rider. In questo caso giocate con le seguenti modifiche al regolamento:

- Potete giocare in 5: 1 Dark Rider e 4 Rider
- Il DR pesca fino ad avere 3 Carte Evento (CE) in mano all'inizio del Turno. Ogni volta che deve entrare in gioco una CE, al posto di tirare il dado sulla Carta Destino, il DR sceglie quale CE giocare e dove, a patto che non sia su una Carta Percorso (CP) già occupata dai Rider. Il DR non può scartare le CE, ma solo scegliere quale giocare.
- Nel primo Livello il DR non entra comunque in gioco, ma gestisce le CE come descritto sopra.
- Ignorate la tabella della scheda del DR. Ogni volta che il DR si attiva, tira un dado e il risultato è il numero di punti movimento che ha a disposizione per muoversi. Con risultato Black Babylon si posiziona dove vuole, con Rider sta fermo. Può sempre scegliere di stare fermo.
- Il DR, dopo che si è mosso, sceglie se ingaggiare un combattimento o giocare una CE.
- Tra un Livello e l'altro il DR recupera tutti i punti di RES.
- Il DR ottiene 1 Punto ogni volta che colpisce un Rider e 5 Punti se un Rider muore. Vince il Livello o la Campagna se ha più Punti degli avversari.

Usate il segnalino DR per segnare i suoi punti sulla Carta Punteggio.

RIDE WORLD

"Ride" è un'esperienza da rivivere in ogni circuito del suo universo…
alla scoperta di un puzzle di misteri da risolvere e indizi da ricomporre…
in una folle gara senza sosta in cui Corri o Muori.

IL FILM

La sfida tra Max e Kyle, apparentemente amici, in realtà rivali più di quanto pensino. L'incontro con Clara darà inizio ad una spirale di follia che li trascinerà a confrontarsi con il Dark Rider: il campione scelto dalla Black Babylon per il loro gioco letale, un reality show privato, che ha radici in un culto antico e segreto…

Disponibile in Home Video

IL LIBRO

C'è qualcuno che custodisce i segreti di Black Babylon. Qualcuno che, a suo modo, è ricattato da un'elite oscura, forse per una finalità sconosciuta, forse solo per un gioco sadico. Joe è il custode, Joe deve obbedire agli ordini, Joe deve ritrovare sua figlia, Joe sta interferendo con la gara di Max e Kyle…

Il libro spin off è edito da Mondadori.

LA T-SHIRT

Black Babylon vuole che tu la compri. Black Babylon vuole che tu indossi il loro marchio sul tuo corpo.

IL FUMETTO

Chi è realmente Clara? Perché è diventata una Black Babylon Rider? La storia di un personaggio che non è mai quello che sembra.

Il prequel fumettistico uscito con Gazzetta Dello Sport è disponibile in 6 copertine diverse, disegnate da superstar italiane del fumetto internazionale.

LA COLONNA SONORA

Una selezione di brani creati appositamente da Black Babylon per stimolare sensorialmente i Rider durante la loro folle corsa. La stimolazione vale anche per la corsa giornaliera di ognuno di voi, ognuno di noi…

Disponibile su iTunes, Spotify, Amazon

DAM THINGS®!

Autore: Luca Maragno
Art Director: Mathias Mazzetti
Sviluppatore: Dam Things!
Playtest: BW, Dario La Rocca, Lord Phobos, Gabriella Manicone, Alessandro Maragno, Marco Maragno, Silvio Negri Clementi, Fabio Paglianti.

Ispirato all'omonimo film prodotto da Lucky Red e Mercurious con Tim Vision in associazione con Viris, diretto da Jacopo Rondinelli, supervisionato artisticamente da Fabio&Fabio. "Ride" è creato da Fabio Guaglione e Marco Sani.

PENDRAGON GAME STUDIO

Pubblicato da Pendragon Game Studio srl – Via Curtatone, 6 – Milano 20122 – Tutti i diritti sono riservati. Il logo Ride è di proprietà di Luvky Red e Mercurious ed è utilizzato su licenza da Pendragon Game Studio © & ™ 2019. Qualsiasi riproduzione di questo gioco, anche se parziale, se non autorizzata è severamente proibita. ATTENZIONE: Non adatto a bambini di età inferiorei ai 36 mesi. Contiene piccole parti che se ingerite, potrebbero provocare soffocamento. Conservate queste istruzioni per riferimenti futuri.
www.pendragongamestudio.com/it - info@pendragongamestudio.com
Fabbricato in Polonia