

Nicolas Normandon

CITY OF HORROR™

REGOLAMENTO

Traduzione di Marco Grosso "MindbendeR"

Impaginazione di Francesco Neri "ZeroCool"



Sarà passato solo un mese da quando i morti hanno cominciato a risorgere, ma sembra come se fosse passato un secolo. All'inizio, non ci ha dato troppi problemi. Siamo riusciti a controllare l'epidemia. È stato perfino trovato un antidoto. Ma non ce n'è mai abbastanza a disposizione. E ci sono sempre più morti. La nostra città è stata dissanguata. Sono passati i saccheggiatori. Abbiamo raccolto tutto ciò che potrebbe essere usato come arma. Abbiamo posto gli anziani della città sulla Torre del Serbatoio, con dei binocoli e abbiamo aspettato, pronti a combattere. Ma non avremmo mai potuto immaginare tutto questo... Una notte, a mezzanotte, abbiamo visto arrivare i primi zombie... Ce n'erano così tanti che non potevamo neppure contarli tutti. Lo Sceriffo vide la moltitudine di zombie che si avvicinavano. Ha subito chiesto aiuto, ma ai soccorritori occorrevano 4 ore per poterci raggiungere. Dovremo stare uniti... Nel panico che seguì, l'ambulanza e il camion dei rifornimenti si sono scontrati. Abbiamo combattuto per le ultime armi rimaste nella città. Avremmo invece dovuto condividere l'antidoto. Ora, siamo tutti barricati nel nostro rifugio e abbiamo paura! Quando guardo i miei compagni, le occhiate che ci diamo l'un l'altro e il modo di impugnare le nostre armi, mi chiedo se il pericolo non sia maggiore qua dentro!



Contenuto

- 1 7 tessere del tabellone: chiesa, ospedale, banca, incrocio, torre del serbatoio, torre del serbatoio crollata e armeria.
- 2 3 tessere di strada (camion e le orde degli zombie) e una zona della torre del serbatoio.
- 3 La base della torre del serbatoio in 2 parti da assemblare.



- 4 21 Carte Personaggio con "Personaggio riposato" su un lato e "Personaggio stremato" sull'altro.
- 5 21 Personaggi in cartoncino, corrispondenti alle Carte Personaggio. 1 Personaggio in cartoncino "donna con bambino".
- 6 40 Zombie in cartoncino.
- 7 70 Basette colorate (5 gialle, 5 rosse, 5 verdi, 5 arancioni, 5 viola, 5 blu e 40 nere).
- 8 36 Carte Movimento (6 di ciascun colore).
- 9 40 Carte Azione.
- 10 20 Carte Invasione.
- 11 6 Segnalini Esplosione.
- 12 4 Segnalini Fuoco da assemblare.
- 13 1 Segnalino del Giocatore Iniziale.
- 14 12 Segnalini Cibo (1 che vale 0, 5 che valgono 1, 5 che valgono 2 e 1 che vale 3).
- 15 20 Segnalini Antidoto
- 16 1 Segnalino del leader degli zombie
- 17 3 Segnalini Copertura da usare nelle partite con meno di 6 giocatori
- 18 6 Carte Riassuntive e di colore

Sinossi e Obiettivo del Gioco

In City of Horror, vi trovate a gestire un gruppo di umani che affrontano un'invasione di zombie. La lotta contro i morti è importante, ma la propria sopravvivenza è vitale! Per vincere, dovrete stringere alleanze, ma anche tradire i vostri compagni.

Il gioco si svolge in 4 turni. Ogni turno rappresenta un'ora di tempo prima dell'arrivo degli elicotteri dei soccorsi. Questi turni si giocano allo stesso modo: arrivano gli zombie, i giocatori muovono uno dei loro personaggi e poi ogni luogo viene risolto (potenza e attacco).

Alla fine dei 4 turni di gioco, il giocatore con più punti vittoria (personaggi, cibo e antidoto) vince la partita. Ma attenzione: per salire sull'elicottero, i giocatori dovranno assicurarsi che ognuno dei loro personaggi rimasto in vita sia stato vaccinato.

Componenti

Luoghi

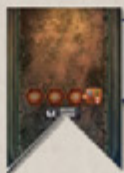
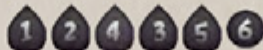
Le tessere che formano il tabellone rappresentano i luoghi che i personaggi possono tentare di raggiungere. Queste tessere hanno due lati e offrono due versioni dell'edificio. Ogni edificio ha un certo numero di spazi disponibili per gli umani, una zona per gli zombie, un effetto e una condizione di attacco per gli zombie.



- zona per gli zombie
- spazi disponibili per gli umani
- effetto
- nome
- condizione di attacco

Le tessere del tabellone permettono ai giocatori di costruire una città differente in ogni partita.

L'incrocio riporta un numero che indica l'ordine di risoluzione dei vari luoghi.



Nota: la torre del serbatoio è un edificio speciale, la sua zona degli zombie è di fatto alla sua base.

Segnalini Cibo

I Segnalini Cibo valgono punti vittoria alla fine della partita. Possono essere raccolti all'incrocio.



Segnalini Antidoto

Per valere come punti vittoria alla fine della partita, ogni personaggio deve usare un Segnalino Antidoto.

Inoltre, i Segnalini Antidoto inutilizzati valgono un punto vittoria ciascuno alla fine della partita.



Zombi di Cartoncino

Prima dell'inizio della partita, mettete gli zombie sulle basette nere.



Personaggi di Cartoncino

I personaggi vengono distribuiti tra i giocatori in ogni partita. Non hanno basette di un colore specifico.



Carte Personaggio

Le Carte Personaggio rappresentano gli abitanti della città. Ogni Carta Personaggio ha due lati: il lato blu mostra il personaggio riposato mentre il lato rosso mostra lo stesso personaggio stremato. Tutti i personaggi valgono punti vittoria alla fine della partita. Ognuno di essi ha un potere speciale e alcuni hanno uno svantaggio.



Carte Azione

Le Carte Azione rappresentano l'equipaggiamento e le armi che saranno utili per la vostra sopravvivenza nel territorio ostile. Se il mazzo delle carte si esaurisce durante la partita, allora la fortuna vi ha abbandonato... il magazzino è vuoto! Non sarà quindi più possibile pescare e/o ottenere nuove carte.



Carte Invasione

Le Carte Invasione indicano l'arrivo degli zombie nella città, così come il lancio con i paracaduti di rifornimenti. Le carte 00:00 saranno usate durante la preparazione, tutte le altre carte saranno usate durante il gioco. L'ora digitale sul dorso delle carte è usata per posizionarle in ordine di arrivo.



Carte Riassuntive

Le Carte Riassuntive servono per ricordarsi quale colore ha ciascun giocatore. Un riassunto dell'ordine dei turni è stampato sul dorso della carta.



Carte Movimento

Le Carte Movimento permettono ai giocatori di indicare segretamente il luogo nel quale uno dei vostri personaggi cercherà riparo. Permettono anche a tutti di identificare il colore del giocatore (indicato sul dorso della carta).



Segnalino del leader degli zombie

Il leader degli zombie indica sulla ruota il colore del personaggio che sarà divorato nell'incrocio.



Segnalino del Giocatore Iniziale

Indica il giocatore iniziale.



Segnalini Copertura

Questi 3 indicatori permettono ai giocatori di coprire i colori inutilizzati della ruota durante le partite con meno di 6 giocatori.



Preparazione

1 Preparare la Città

Iniziate collocando le 3 strade, la zona della torre del serbatoio e l'incrocio, dopodiché piazzate i 4 rimanenti edifici ai 4 angoli e la torre del serbatoio sulla sua base (vedi pagina 2).

Collocate Segnalini Cibo a faccia in giù sul camion all'incrocio, gli antidoti sull'ambulanza e le Carte Azione sul furgone militare. Collocate tutti gli zombie sulla zona dell'orda.

Ciascun giocatore riceve una Carta Riassuntiva, le 6 Carte Movimento e il personaggio in cartoncino dello stesso colore.

Nota: se state utilizzando il lato B dell'incrocio, collocateci sopra 3 Segnalini Cibo a faccia in su.

2 Il giocatore iniziale e il leader degli zombie

Il giocatore che assomiglia di più ad uno zombie ottiene il Segnalino del Giocatore Iniziale. Collocate il segnalino del leader degli zombie nella zona dello stesso colore di quel giocatore.

3 Distribuzione dei personaggi

Distribuite casualmente le Carte Personaggio a ciascun giocatore. Tutti i personaggi iniziano il gioco riposati (lato blu). Collocate i Segnalini Copertura sopra le sezioni dei colori inutilizzati sulla ruota del leader degli zombie. I giocatori mettono i segnalini dei personaggi sulle loro basette. Il giocatore alla destra del giocatore iniziale pesca tante Carte Movimento quante il numero dei personaggi che possiede. Dopodiché, quel giocatore colloca ognuno dei suoi personaggi su ciascuno dei luoghi indicati.

Importante: se una Carta Movimento indica un luogo su cui tutti gli spazi dei personaggi sono occupati, allora quel personaggio viene collocato sull'incrocio.

Tutti i giocatori collocano i loro personaggi in questo modo, in senso orario.

4 Distribuzione delle Carte Azione

Distribuite a ciascun giocatore una mano di Carte Azione.

Nota: dopo le prime partite, suggeriamo di utilizzare la variante per esperti della distribuzione delle Carte.

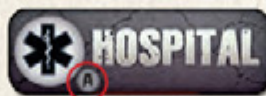
5 Gli Zombie

Pescate casualmente e rivelate una carta 00:00. Collocate il numero indicato di zombie su ciascun luogo.

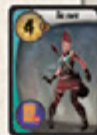
Prendete, senza guardarle, una Carta Invasione a caso da ciascun mazzo delle ore e componete così un mazzo nel seguente ordine, dall'alto verso il basso: 01:00, 02:00, 03:00, 04:00 del mattino.

La partita può adesso avere inizio.

Per la vostra prima partita, utilizzate la versione A dei luoghi.



- Con 3 giocatori: ciascun giocatore riceve 5 Carte Personaggio.
- Con 4 giocatori: ciascun giocatore riceve 4 Carte Personaggio.
- Con 5 o 6 giocatori: ciascun giocatore riceve 3 Carte Personaggio.



- Con 3 giocatori: 7 Carte Azione per ciascun giocatore.
- Con 4 giocatori: 6 Carte Azione per ciascun giocatore.
- Con 5 giocatori: 5 Carte Azione per ciascun giocatore.
- Con 6 giocatori: 4 Carte Azione per ciascun giocatore.



Panoramica del Gioco

Una partita si sviluppa su 4 turni, che rappresentano le 4 ore di attesa per l'arrivo dei soccorsi.

Ciascun turno è diviso in 6 fasi.

1. Osservazione dalla torre del serbatoio
2. Selezione della Carta Movimento
3. Invasione
4. Movimento dei personaggi
5. Risoluzione dei luoghi
 - A) Attivazione del luogo
 - B) Attacco degli zombie
 - C) Condivisione
6. Cambio del giocatore iniziale



Turno di Gioco

1. Osservazione dalla torre del serbatoio



Se state giocando con la versione A della torre del serbatoio, i giocatori con personaggi che si trovano sulla torre del serbatoio guardano la prima Carta Invasione del mazzo. Possono dire qualunque cosa vogliono circa questa carta agli altri giocatori, ma non sono autorizzati a mostrare quella carta ad alcuno per nessun motivo!

2. Selezione della Carta Movimento

Ciascun giocatore segretamente sceglie una delle proprie Carte Movimento. Quando tutti ne hanno scelta una, ciascun giocatore simultaneamente rivela la propria carta.



Se state giocando con la versione B della torre del serbatoio, i giocatori con personaggi che si trovano sulla torre del serbatoio possono giocare le loro Carte Movimento dopo che tutti gli altri giocatori hanno rivelato le proprie.



Torre del Serbatoio



Incrocio



Armeria



Chiesa



Banca

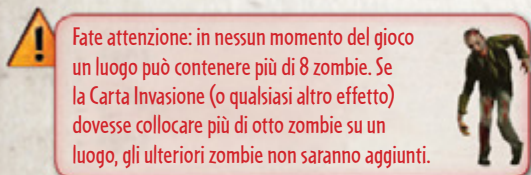


Ospedale



3. Invasione

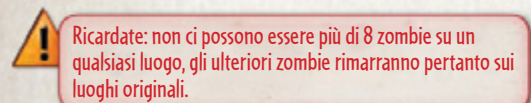
Rivelate la Carta Invasione e applicatene i suoi effetti (generazione di zombie, movimento del leader degli zombie e lancio paracadutato di carte azione e/o antidoto).



Chiarimento: la torre del serbatoio e l'incrocio non riceveranno mai lanci paracadutati di rifornimenti.



Iniziando alle 02:00 am, le Carte Azione mostreranno uno o due movimenti di zombie da un luogo ad un altro. Applicate questi movimenti per prima, muovendo gli zombie sul luogo indicato.



Esempio:

È il terzo turno, e i giocatori hanno appena rivelato le loro Carte Movimento. A questo punto, viene rivelata la Carta Invasione. Per prima cosa, gli zombie devono essere spostati, come indicato sulla carta, dal luogo 2 al luogo 5. Ci sono 7 zombie sul luogo 2 e 4 sul luogo 5. Pertanto 4 zombie vengono spostati dal luogo 2 al luogo 5. Ci sono adesso 3 zombie sul luogo 2 e 8 sul luogo 5.

Arrivano poi nuovi zombie in città. Guardando la Carta Invasione, due zombie vengono collocati sotto la torre del serbatoio, 3 sul luogo 2, 2 sul luogo 3, 1 sul luogo 4 e 1 all'incrocio.

I soccorsi sono riusciti a lanciare paracadutando alcuni rifornimenti. 2 antidoti devono pertanto essere piazzati sul luogo 2, 1 Carta Azione, a faccia in giù, e 1 antidoto vanno invece piazzati sul luogo 5, come mostrato sulla carta Invasione. Infine, il segnalino del leader degli zombie deve essere spostato di 1 spazio.



movimento di zombie da un luogo ad un altro

generazione degli zombie

lancio paracadutato di carte azione e/o antidoti

movimento del leader degli zombie

4. Movimento dei Personaggi

Ciascun giocatore, incominciando da chi possiede il Segnalino del Giocatore Iniziale, e procedendo in senso orario, sceglie uno dei propri personaggi e lo muove sul luogo indicato dalla propria Carta Movimento.



Ricordate: ciascun luogo può contenere un numero limitato di personaggi. Quando piazzate un personaggio in un luogo, collocatelo su uno degli spazi disponibili.

C'è una serie di regole da seguire:

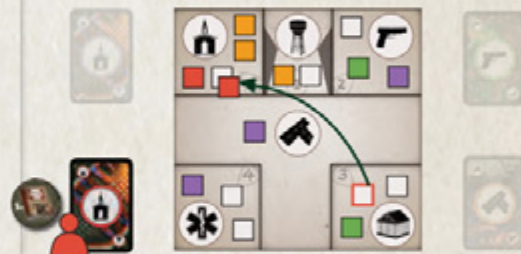
- I giocatori devono tentare di effettuare un movimento.
- Il personaggio scelto non si può già trovare nella destinazione scelta.
- Se il luogo è già al massimo della sua capacità (tutti i suoi spazi dei personaggi sono occupati), il personaggio viene allora collocato sull'incrocio.

Chiarimento: un personaggio può tentare di muoversi dall'incrocio in un luogo già completamente occupato e pertanto sarà costretto a tornare all'incrocio.



Esempio:

Il giocatore di colore rosso, che possiede il Segnalino del Giocatore Iniziale, muove per primo. Ha scelto la Carta Chiesa. Decide di muovere il bambino. Prende quel personaggio, che si trova nella banca, e lo sposta nella chiesa.



Anche la giocatrice successiva in senso orario, di colore viola, ha scelto di muovere verso la chiesa. Sfortunatamente, non c'è più alcuno spazio disponibile. Quindi le tocca scegliere un personaggio che dovrà andare sull'incrocio. Sceglie di muovere il suo punk, che si trova già sull'incrocio... Questo è possibile poiché il punk non si trovava sul luogo mostrato dalla carta. Quindi il punk rimane sull'incrocio.



La prossima giocatrice, di colore verde, ha scelto l'armeria. Un suo personaggio si trova già nell'armeria, quindi quel personaggio non si può muovere. La giocatrice dovrà scegliere pertanto di muovere l'altro suo personaggio ancora in vita, la donna d'affari, spostandola nell'armeria.



Il seguente giocatore ha scelto di muovere un personaggio nell'incrocio, seleziona l'uomo d'affari che si trova nella chiesa e lo sposta sull'incrocio.



5. Risoluzione dei Luoghi

Iniziando dal luogo 1, per poi passare nel luogo 2 e così via, le seguenti 3 fasi vengono effettuate per ciascun luogo.

- A) Attivazione del luogo
- B) Attacco degli zombie ?
- C) Condivisione ?

Nota: una volta che un luogo è risolto, non verrà ripreso in esame per le fasi rimanenti del turno, anche se un'azione aggiungesse nuovi zombie su quel luogo.

A) Attivazione del Luogo

Seguendo l'ordine di gioco, i giocatori che hanno almeno un personaggio su un luogo possono usarne gli effetti.

! Fate attenzione: ogni giocatore può utilizzare un luogo solo una volta per turno, anche se ha più personaggi in quel luogo.

B) Attacco degli Zombi

I giocatori possono giocare Carte Azione, utilizzare i poteri speciali dei loro personaggi e stringere alleanze per uccidere gli zombie.

Chiarimento: tutti i giocatori possono agire. Non è necessario essere in un luogo specifico.

Una volta che nessun altro giocatore desidera effettuare un'ulteriore azione, si può procedere con la fase Attacco degli zombie.

Se vengono soddisfatte le condizioni di un attacco degli zombie, allora si verifica un attacco. I giocatori coinvolti devono votare per alzata di mano per scegliere il personaggio che morirà. I giocatori ottengono un voto per ciascun personaggio controllato che si trovi su quel luogo.

! Attenzione: in caso di pareggio durante una votazione per un attacco degli zombie, il giocatore iniziale rompe il pareggio.

! I giocatori non possono giocare Carte Azione o utilizzare i poteri speciali dei personaggi per alterare il risultato della votazione... Questi metodi devono essere usati prima dell'alzata delle mani!

Quando un personaggio muore, il giocatore che lo controlla deve rimuoverlo dal gioco assieme alla relativa carta. Gli zombie rimangono sul luogo.

Esempio:

Siamo nell'armeria. In questo momento, ci sono 4 zombie. Se nessuno effettua alcuna azione, si verificherà un attacco (poiché la condizione di un attacco consiste nella presenza di 3 o più zombie) e un personaggio dovrà morire.

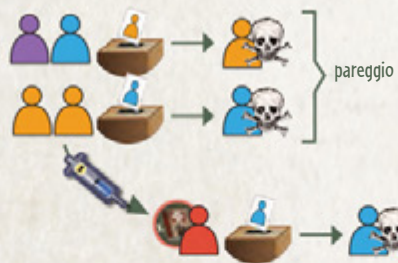
È tempo delle trattative. Due personaggi di Steve si trovano sul luogo, mentre Nick ne ha solo uno. Nick è in pericolo. Nessuno vuole aiutarlo. Gioca quindi una carta e uccide due zombie. Riesce a scongiurare l'attacco, che non si verifica.

Esempio:

Ci sono 6 zombie davanti all'armeria e quindi si deve verificare un attacco. Annie è presente con 2 personaggi, Nick e Emily con un personaggio ciascuno. Nick e Emily formano velocemente un'alleanza. In caso di votazione, ci sarà probabilmente un pareggio.



Chloe che detiene il Segnalino del Giocatore Iniziale interviene nella discussione. Pretende una carta o un antidoto affinché la sua decisione possa venir influenzata nel corso dell'imminente pareggio. Nick se ne approfitta, offrendo una carta a Chloe e suggerendo che, in caso di parità, sia Annie a dover perdere. Annie, che sente tirare una brutta aria, offre a Chloe un antidoto. Chloe lo accetta. Nessun altro vuole effettuare ulteriori azioni. Si vota. Annie vota per Nick. Emily e Nick votano per Annie. Chloe rompe il pareggio e sceglie la vittima: Nick perderà il suo personaggio.



! Attenzione: l'incrocio è un luogo speciale, non sono i giocatori a dover scegliere la vittima, ma è il leader degli zombie a uccidere. Se nessun altro giocatore intende compiere ulteriori azioni e rimane presente almeno uno zombie sull'incrocio, allora lo zombie leader attacca. Consultate l'appendice per ulteriori chiarimenti.

C) Condivisione ?

Se ci sono Carte Azioni e/o antidoti presenti in un luogo, allora dovrà verificarsi una votazione.

Tutti i giocatori (non solo i giocatori i cui personaggi sono presenti in quel luogo) possono discutere, negoziare e agire per cercare di influenzare la votazione.

Quando nessun altro giocatore intende effettuare ulteriori azioni, si vota. Ciascun giocatore ha un voto per ogni personaggio controllato che si trova in quel luogo. Il vincitore della votazione ottiene un antidoto o una Carta Azione e deve distribuire i rimanenti oggetti agli altri giocatori.

! Attenzione: in caso di un pareggio durante una votazione per una condivisione, nessun giocatore otterrà alcunché. Gli oggetti rimarranno sul luogo.

Chiarimenti:

- È possibile dare oggetti a giocatori che non hanno alcun personaggio presente su quel luogo.
- È permesso al vincitore della votazione guardare le Carte Azione prima di sceglierne una.
- Ciascun giocatore può solo ricevere solo un oggetto ogni volta che si verifica una condivisione.

Esempio:

Nell'ospedale, sono presenti 3 personaggi che appartengono a 3 giocatori differenti (Steve, Nick e Emily). C'è un antidoto e una Carta Azione. Quindi si verifica una votazione per decidere chi distribuirà questi straordinari oggetti. Steve offre a Nick un'alleanza: lui vuole l'antidoto ma in cambio gli darà la carta. Emily offre invece una diversa soluzione. Poiché il prossimo luogo rischia un attacco degli zombie e Nick laggiù si trova in minoranza, Emily richiede di prendere l'antidoto ma di dare la carta a Nick. Ma in cambio, Emily giocherà una carta per uccidere gli zombie nel prossimo luogo.



Nell'armeria, Steve è presente con 2 personaggi, Nick con solo uno. Steve vince la votazione. Prende un antidoto e dà l'altro a Chloe, che non è presente nel luogo, in cambio di un suo futuro aiuto.



Nella banca, Steve e Nick hanno entrambi un personaggio. Non arrivano ad alcun accordo ed entrambi votano per sé stessi. Le due Carte Azione rimangono sul luogo poiché c'è un pareggio.



6. Cambio del Giocatore Iniziale

L'ultimo giocatore che ha perso un personaggio in questo turno riceve il Segnalino del Giocatore Iniziale. In caso di pareggio dovuto all'esplosione della torre del serbatoio, date il segnalino al primo giocatore fra quelli in pareggio che hanno perso un personaggio, secondo l'ordine di gioco.

Se nessun personaggio è stato ucciso in questo turno, allora il giocatore iniziale passa il segnalino al giocatore alla sua sinistra.

Esempio:

La fase della Risoluzione dei luoghi è appena giunta a termine. Molti giocatori hanno perso dei personaggi durante il turno.

Durante la fase del Cambio del giocatore iniziale, poiché Chloe è stata l'ultima a perdere un personaggio, ottiene il Segnalino del Giocatore Iniziale.

Fine del Gioco

Dopo l'ultimo turno del gioco, arriva l'elicottero dei soccorsi.

Ogni giocatore deve scartare un antidoto per ciascun personaggio ancora in vita.

Ogni personaggio senza un antidoto muore immediatamente.

Quindi, il punteggio di ciascun giocatore è calcolato nel seguente modo:

Ciascun personaggio ancora in vita vale tanti punti quanti il suo valore.

- Ciascun Segnalino Antidoto vale un punto.
- Ciascun Segnalino Cibo vale tanti punti quanti quelli indicati sopra di esso.

Attenzione: un giocatore che non ha più alcun personaggio in vita non ottiene nessun punto.



Il giocatore con più punti vince il gioco. In caso di pareggio, il giocatore con più personaggi ancora in vita vince. Se ciò nonostante perdura la parità, tutti i giocatori coinvolti nella situazione di pareggio vincono.

Variante per Esperti

Distribuzione delle Carte Azione (pesca)

Se tutti i giocatori conoscono il gioco, vi suggeriamo di usare le seguenti regole per la distribuzione delle Carte Azione durante la preparazione.

1. Distribuite le carte secondo il numero dei giocatori.
2. Ciascun giocatore segretamente sceglie una carta tra quelle che ha ricevuto e la colloca, a faccia in giù, davanti a sé. Tutte le altre rimanenti carte vengono passate al giocatore alla propria sinistra.
3. Ciascun giocatore segretamente sceglie una carta tra quelle che ha ricevuto dal giocatore alla propria destra e passa le altre rimanenti carte al giocatore alla propria sinistra.
4. Procedete in questo modo finché tutti i giocatori ricevono l'appropriato numero di carte, a faccia in giù, davanti a sé.

Le Carte Azione

Le Carte Azione sono un importante elemento di City of Horror. Vi permettono di sopravvivere più a lungo contro gli attacchi degli zombie ma possono anche essere usate come merce di scambio e per attivare alcuni luoghi.

Chiarimenti:

- Le Carte Azione possono essere giocate in un qualsiasi momento eccetto che subito dopo una votazione. Una volta usata, la carta viene quindi messa tra gli scarti.
- Una Carta Azione può essere giocata su un qualsiasi luogo, perfino laddove non sia presente alcun personaggio del giocatore.
- Se una Carta Azione con il simbolo "ESPLOSIONE" viene giocata per attivarne il suo effetto, un Segnalino Esplosione deve essere collocato o alla torre del serbatoio oppure nell'armeria. NOTA: se una carta con questo simbolo è scartata per attivare un differente effetto, allora non viene collocato alcun segnalino.

Le Votazioni

In caso di attacco degli zombie o di condivisione, i giocatori dovranno votare per determinare la vittima o il giocatore che distribuirà gli oggetti.

La votazione si svolge sempre nello stesso modo.

I giocatori che hanno personaggi nel luogo dov'è richiesta la votazione hanno un voto per ciascun personaggio presente.

Tutti i giocatori che hanno un voto alzano una mano. I giocatori contano 1.. 2.. 3 ad alta voce e sul tre indicano un giocatore.



Attenzione: il giocatore scelto deve avere almeno un personaggio nel luogo in cui è richiesta la votazione.

È possibile (e talvolta perfino consigliabile farlo, durante le votazioni di condivisione) indicare se stessi.

Il giocatore che ha più voti a favore vince la votazione (uno dei suoi personaggi presenti in quel luogo muore oppure potrà decidere come distribuire gli oggetti).

Ricordate:

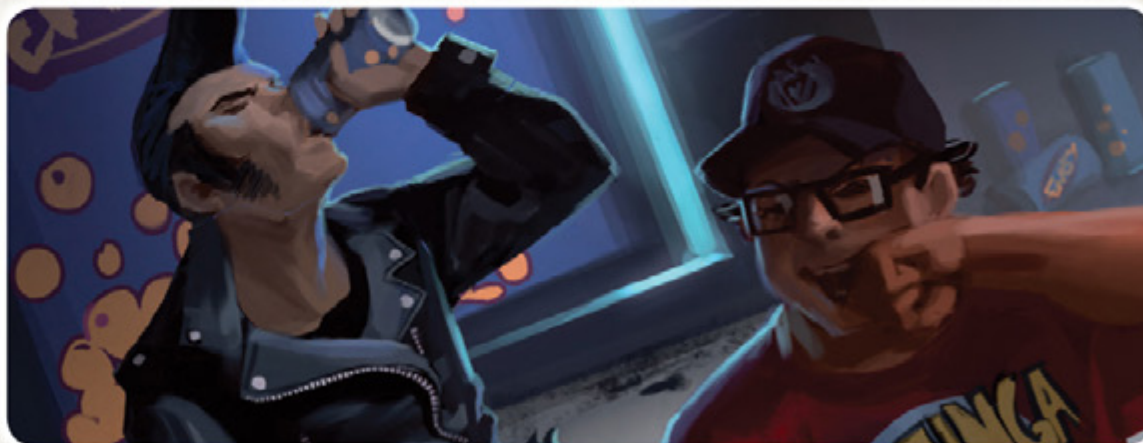
Prima del voto, tutti i giocatori possono giocare Carte Azione e/o attivare il potere speciale di un personaggio.

Dopo che si è votato, non è più possibile giocare carte o attivare poteri speciali per alterarne il risultato.

Le Negoziazioni e il Baratto

Durante il gioco, i giocatori possono liberamente scambiare le Carte azione, gli antidoti e le informazioni tra di loro.

Suggeriamo che le promesse circa il luogo che si sta risolvendo siano rispettate, ma questa decisione sta a voi.



Carte Azione

Ricordate:

- Una Carta Azione può essere giocata in un qualsiasi momento eccetto che subito dopo una votazione. Una volta usata, la carta viene quindi messa tra gli scarti.
- Una Carta Azione può essere giocata su un qualsiasi luogo, perfino laddove non sia presente alcun personaggio del giocatore.
- Se una Carta Azione con il simbolo "ESPLOSIONE" viene giocata (non scartata!), allora un Segnalino Esplosione deve essere collocato sulla torre del serbatoio o nell'armeria.

Allarme (2):



Colloca tre zombie dalla riserva su un luogo a tua scelta.



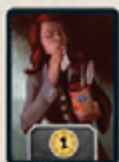
Bevanda Energetica (2):



Gira una Carta Personaggio dal suo lato "stremato" (rosso) al suo lato "riposato" (blu).



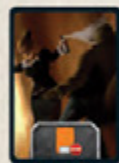
Cibo in Scatola (2):



Questa carta vale un punto vittoria alla fine del gioco.



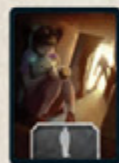
Granata Lacrimogena (3):



Annulla la Carta Azione che è stata appena giocata.



Nascondiglio (2):



Uno dei tuoi personaggi si nasconde (coricalo su un lato). Non potrà votare o essere divorato per il resto del turno. Rimettilo in piedi alla fine di questo turno.



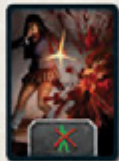
Porta di Servizio (2):



Durante la fase di movimento, puoi entrare in un luogo che ha già raggiunto la sua capienza massima. Il tuo personaggio si considera quindi presente in quel luogo. Questo spazio è temporaneo e scomparirà quando il tuo personaggio si allontanerà da quel luogo.



Pistola (3):



Uccidi uno zombie presente in un qualsiasi luogo.



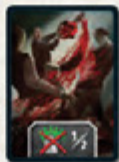
Binocolo ad Infrarossi (2):



Guarda la prossima Carta Invasione.



Motosega (1):



Uccidi metà degli zombi presenti in un luogo (arrotondato per difetto). Esempio: se ci sono 3 zombi, uccidine uno.



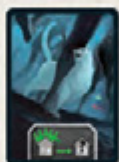
Torcia Elettrica (2):



Sposta il segnalino del leader degli zombie su un qualsiasi spazio colorato.



Micio (2):

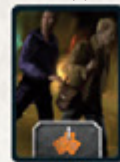


Scegli un luogo iniziale. Mischia tutte le tue Carte Movimento e pescane una a caso. Gli zombie dal luogo iniziale si muovono nel luogo indicato dalla carta scelta, senza eccedere gli spazi disponibili.

Ricordate: non ci possono essere più di 8 zombie sul luogo della destinazione, quindi ulteriori zombie dovranno rimanere nel luogo iniziale.



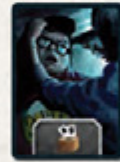
Borseggio (1):



Ruba una Carta Azione a caso da un altro giocatore.



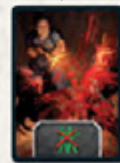
Coercizione (2):



Voterai al posto di un altro giocatore in un luogo specifico per la durata di questo turno.



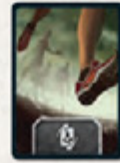
Shotgun (4):



Uccidi due zombie presenti in un qualsiasi luogo.



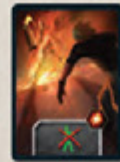
Scarpe da Ginnastica (2):



Cambia la tua Carta Movimento con un'altra fra quelle in tuo possesso prima di muovere il tuo personaggio.



Molotov (3):



Uccidi uno zombie presente in un qualsiasi luogo e poi colloca un Segnalino Esplosione sulla torre del serbatoio o nell'armeria.



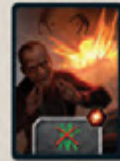
Razzo di Segnalazione (3):



Sposta uno zombie da un luogo ad un altro e poi colloca un Segnalino Esplosione sulla torre del serbatoio o nell'armeria.



Bomba Rudimentale (2):



Uccidi due zombie presenti in un qualsiasi luogo e poi colloca un Segnalino Esplosione sulla torre del serbatoio o nell'armeria.





Personaggi

Ricordate:

- La Carta Personaggio deve mostrare il suo lato riposato (blu) per permettere l'utilizzo del suo potere speciale.
- I poteri speciali possono essere giocati in un qualsiasi momento eccetto che subito dopo una votazione. Una volta utilizzato il potere speciale, la Carta Personaggio deve quindi essere girata sul lato stremato (rosso).

La Bionda: 5 / 3



La Bionda ha uno svantaggio: in ogni turno, dopo il movimento dei giocatori, attrae uno zombie nel luogo in cui si trova attualmente.

Puoi renderla stremata in modo che non attragga più zombie.

L'Uomo d'Affari: 3 / 2



Scarta una carta dalla tua mano per prendere una qualsiasi Carta Azione dagli scarti.

La Donna d'Affari: 3 / 2



Scarta una carta dalla tua mano per prendere una qualsiasi Carta Azione dagli scarti.

Lo Sushi Chef: 4 / 3



Pesca una Carta Azione.

Il Geek: 4 / 3



Muovi uno zombie dal luogo in cui si trova attualmente il Geek in un altro luogo.

Il Nonno: 5 / 3



Il Nonno ha uno svantaggio: non può votare.

Se utilizzi il suo potere speciale, il Nonno può votare per questo turno (sia per un attacco degli zombie che per una condivisione).

La Nonna: 5 / 2



La Nonna ha uno svantaggio: non può votare.

Se utilizzi il suo potere speciale, la Nonna si può muovere normalmente per questo turno.

La Casalinga: 4 / 2



Uccidi due zombie presenti nel luogo in cui si trova attualmente la Casalinga.

La Mamma: 4 / 3



Durante la fase di movimento, può entrare in un luogo che ha già raggiunto la sua capienza massima. Si considera essere presente in quel luogo. Questo spazio è temporaneo e scomparirà quando la mamma si allontanerà da quel luogo.

La Studentessa: 3 / 2



Prendi il Segnalino del Giocatore Iniziale.

Il Bambino: 5 / 2



Non può votare né essere scelto per alcunché (neppure per essere divorato) per il resto del turno.

La Bambina: 5 / 2



Non può votare né essere scelta per alcunché (neppure per essere divorata) per il resto del turno.

La Donna Incinta: 4 / 2



La Donna Incinta partorisce: ottiene 2 voti fino alla fine della partita. Ovviamente, non sarà possibile far ritorno al suo lato "riposato".

Nota: la Carta Personaggio della Donna Incinta non può essere capovolta per attivare alcun effetto (sia che si tratti di un luogo che di una Carta Azione).

Il Prete: 4 / 2



Annula il movimento di un personaggio che è appena stato effettuato.

Il Punk: 4 / 3



Annula la Carta Azione che è appena stata giocata.

Il Rasta: 4 / 3



Guarda la prossima Carta Invasione.

Il Rocker: 4 / 3



Muovi uno zombie dal luogo in cui si trova attualmente il Rocker in un altro luogo.

L'Agente Segreto: 4 / 2



Sposta il segnalino del leader degli zombie su un qualsiasi spazio colorato.

Il Teenager: 4 / 2



Cambia la tua Carta Movimento con un'altra fra quelle in tuo possesso prima di muovere il tuo personaggio.

Il Ladro: 4 / 2



Ruba una Carta Azione a caso da un altro giocatore.

La Guardia di Sicurezza e Rex: 4 / 2



Uccidi due zombie presenti nel luogo in cui si trovano attualmente la Guardia di Sicurezza e Rex.

Luoghi

Regole generali sugli effetti di gioco: ogni giocatore con almeno un personaggio in un luogo può utilizzare l'effetto del luogo.

Ricordate: i giocatori possono giocare Carte Azione, usare i poteri speciali dei loro personaggi e stringere alleanze per uccidere gli zombie.

Chiarimento:

Tutti i giocatori possono effettuare azioni. Non è necessario avere un personaggio presente nel luogo.

Una volta che nessun altro giocatore desidera effettuare un'ulteriore azione, si può quindi procedere all'attacco degli zombie.

Se vengono soddisfatte le condizioni di un attacco degli zombie, allora si verifica un attacco. Salvo che nell'incrocio, i giocatori votano per alzata di mano per scegliere il personaggio che morirà.

! Attenzione: in caso di pareggio durante una votazione per un attacco degli zombie, il giocatore iniziale rompe il pareggio.

! È proibito giocare Carte Azione oppure usare i poteri speciali dei personaggi giusto dopo una votazione o non appena il leader degli zombie attacca. Questi metodi devono essere usati prima dell'alzata delle mani!



La Torre del Serbatoio



Lato A:

- Numero di spazi: 2
- Effetto del luogo: Guarda la Carta Invasione all'inizio del turno. Non ti è permesso mostrare la carta agli altri giocatori.
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono 4 o più zombie sotto la torre del serbatoio.

Lato B:

- Numero di spazi: 2
- Effetto del luogo: Scegli la tua Carta Movimento dopo che tutti gli altri giocatori hanno rivelato le loro carte ma prima che sia rivelata la Carta Invasione.
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono 4 o più zombie sotto la torre del serbatoio.

! Regola speciale: Non appena ci sono 3 Segnalini Esplosione su questo luogo, la torre del serbatoio esplode. La torre è rimossa dal gioco e viene sostituita dalla tessera della torre del serbatoio crollata. Tutti i personaggi e gli zombie presenti muoiono.

Chiarimento: la torre del serbatoio può esplodere solo una volta durante ciascuna partita. Lasciate i Segnalini Esplosione sul luogo.

Lato Crollato della Torre del Serbatoio



- Numero di spazi: 3
- Effetto del luogo: Nessun effetto.
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono più zombie davanti alla torre del serbatoio crollata che personaggi al suo interno.

La Chiesa



Lato A:

- Numero di spazi: 4
- !** Effetto del luogo: Scarta una Carta Azione dalla tua mano per capovolgere una tua qualsiasi Carta Personaggio nuovamente sul suo lato "riposato".
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono 3 o più zombie davanti alla chiesa.

Lato B:

- Numero di spazi: 3
- !** Effetto del luogo: Scarta un Segnalino Cibo per capovolgere una tua qualsiasi Carta Personaggio nuovamente sul suo lato "riposato". Una volta usato, il Segnalino Cibo viene quindi rimosso dal gioco.
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono più zombie davanti alla chiesa che personaggi al suo interno.

L'Incrocio



Lato A:

- Numero di spazi: Illimitato.
- Effetto del luogo: Scarta una Carta Azione per pescare un Segnalino Cibo.
- Condizione di attacco degli zombie: Se c'è almeno uno zombie all'incrocio.

Lato B:

- Numero di spazi: Illimitati.
- Effetto del luogo: Scarta una Carta Azione per pescare uno dei 3 Segnalini Cibo a faccia in su o uno a faccia in giù dal furgone. Chiarimento: ci devono essere sempre 3 Segnalini Cibo visibili sull'incrocio.
- Condizione di attacco degli zombie: Se c'è almeno uno zombie all'incrocio.

Regola del leader degli zombie.

All'incrocio, non avvengono votazioni per scegliere la vittima in caso di attacco. Il colore della vittima è indicato dal segnalino del leader degli zombie.

- Se non ci sono personaggi di quel colore in quel luogo, il segnalino del leader degli zombie viene spostato in senso orario di uno spazio alla volta finché non capita su un colore di un giocatore che abbia almeno un personaggio lì presente. Una volta che un personaggio è stato divorato, l'attacco termina. Il segnalino viene spostato di uno spazio in senso orario.
- Se non ci sono personaggi all'incrocio, il segnalino non viene spostato.

Chiarimento: il segnalino del leader degli zombie salta i Segnalini Copertura e viene spostato solo sugli spazi colorati.

L'Ospedale



Lato A:

- Numero di spazi: 3
- Effetto del luogo: Scarta una Carta Azione dalla tua mano per prendere un antidoto dalla riserva.
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono più zombie davanti all'ospedale che personaggi al suo interno.

Lato B:

- Numero di spazi: 4
- !** Effetto del luogo: Capovolgi uno dei tuoi personaggi che si trova in questo luogo sul loro lato "stremato" per prendere un antidoto dalla riserva.
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono 2 o più zombie davanti all'ospedale.

L'Armeria



Lato A:

- Numero di spazi: 4
- Effetto del luogo: Scarta una Carta Azione dalla tua mano per prendere la prima Carta Azione dal mazzo.
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono 3 o più zombie davanti all'armeria.

Regole Speciali:

Non appena ci sono 3 Segnalini Esplosione su questo luogo, l'armeria viene distrutta dalle fiamme. Collocate tutti i personaggi che si trovano in questo luogo sull'incrocio. Nessun cambiamento per gli zombie, che rimangono sul posto.

Mettete i Segnalini Fuoco sugli spazi dei personaggi.

Chiarimento:

- L'armeria non è più disponibile per i personaggi per il resto della partita.
- Qualsiasi Segnalino Esplosione d'ora in poi dovrà essere collocato sulla torre del serbatoio.

Lato B:

- Numero di spazi: 3
- Effetto del luogo: Scarta una Carta Azione dalla tua mano per prendere una qualsiasi Carta Azione dagli scarti.
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono più zombie davanti all'armeria che personaggi al suo interno.

Regole speciali:

Non appena ci sono 2 Segnalini Esplosione su questo luogo, un'esplosione blocca la porta dell'armeria. I personaggi non possono più entrare o lasciare questo luogo... ma gli zombie possono ancora attaccare.

Chiarimento:

- È impossibile aprire nuovamente la porta dell'armeria.
- Qualsiasi Segnalino Esplosione d'ora in poi dovrà essere collocato sulla torre del serbatoio

La Banca



Lato A:

- Numero di spazi: 3
- Effetto del luogo: Scarta una Carta Azione per spostare il segnalino del leader degli zombie su un qualsiasi spazio colorato.
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono 3 o più zombie davanti alla banca.

Lato B:

- Numero di spazi: 3
- Effetto del luogo: Sposta il segnalino del leader degli zombie avanti di uno spazio. Puoi scegliere di non spostarlo affatto.
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono più zombie davanti alla banca che personaggi al suo interno.

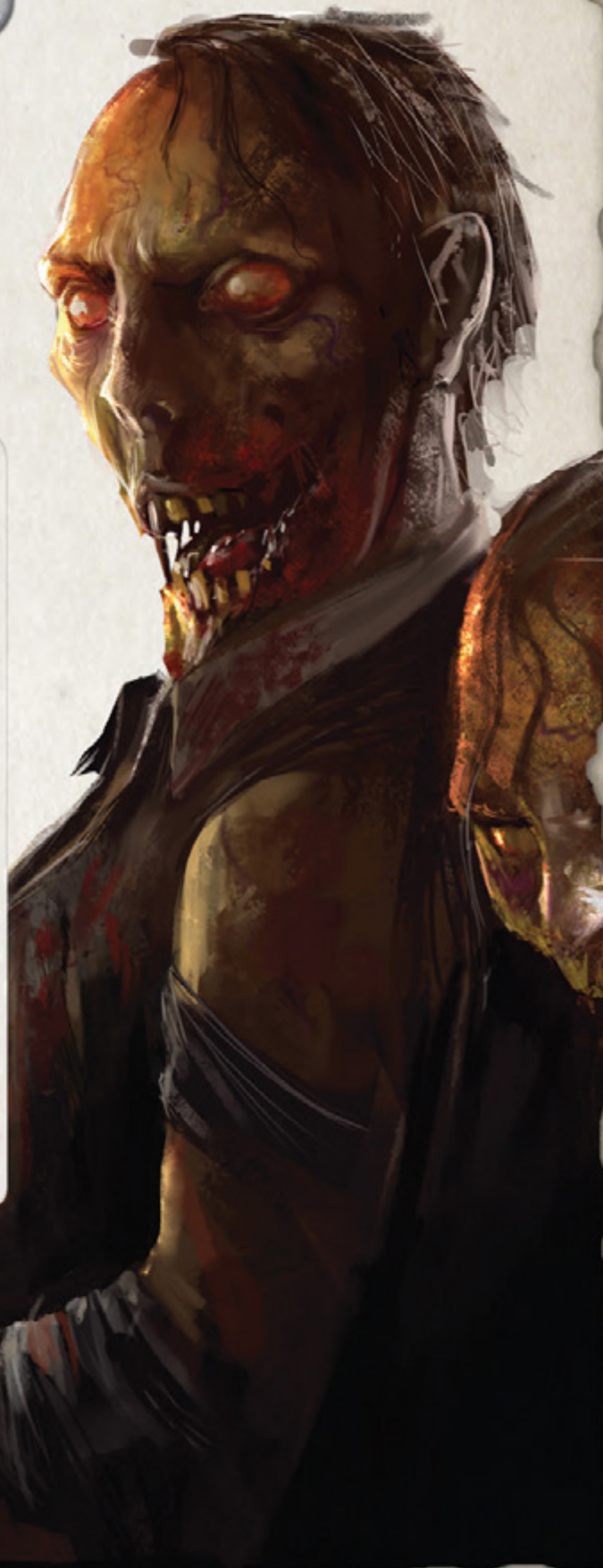
Esempio:

Il leader degli zombie è sullo spazio di colore verde. Sull'incrocio si trovano: 1 personaggio Rosso, 1 personaggio Verde e 2 personaggi Blu, così come 2 famelici zombie.

Nick usa una Carta Nascondiglio e pertanto non potrà essere mangiato in questo turno. Greg nota che il blu è il prossimo colore disponibile, poiché non ci sono personaggi arancio o viola in quel luogo. Utilizza così una Carta Pistola per uccidere uno dei 2 zombie, ma ne rimane ancora uno... Allora chiede una mano agli altri giocatori. Nick ha intenzione di usare il potere speciale del suo personaggio (il Rocker) per muovere il rimanente zombie, ma solo in cambio di una carta. Greg accetta l'offerta, ma Lawrence, che vorrebbe veder divorato il personaggio di Greg, offre a Nick un antidoto per non fare niente... Alla fine Nick accetta proprio a non fare nulla e gli zombie saranno ora in grado di attaccare.

Il leader degli zombie indica il verde, ma l'unico personaggio verde è nascosto, perciò il segnalino del leader degli zombie viene spostato sul prossimo spazio disponibile: lo spazio viola. Poiché nessun personaggio viola si trova sull'incrocio, il segnalino viene immediatamente spostato di uno spazio, sullo spazio di colore arancio. Poiché non ci sono personaggi arancio, il segnalino viene immediatamente spostato di uno spazio, sullo spazio di colore blu.

Greg deve quindi scegliere uno dei suoi personaggi che si trovano sull'incrocio per essere immediatamente divorato. Il segnalino viene quindi spostato di uno spazio, sullo spazio di colore rosso e Greg riceve il Segnalino del Giocatore Iniziale.



FAQ

D: Che cosa succede quando 2 giocatori giocano una Carta Coercizione l'uno contro l'altro?

R: I giocatori si scambiano reciprocamente i voti.

D: Quando si deve giocare un effetto di Annullamento?

R: L'effetto di Annullamento deve essere giocato al momento in cui viene giocata l'altra carta. Prima che venga pescata la destinazione del Micio, prima che vengano collocati i Segnalini Esplosione, ecc. Sugeriamo di aspettare un momento prima di risolvere gli effetti delle carte che sono suscettibili di annullamento.

D: Quando esplode la torre del serbatoio?

R: La torre del serbatoio esplode subito dopo che il terzo Segnalino Esplosione è piazzato sulla tessera e la corrente azione termina. Per esempio, se un giocatore sta muovendo uno dei propri personaggi dalla torre del serbatoio, una carta con il simbolo esplosione sarebbe applicata una volta che il movimento viene risolto.

D: È possibile che una Carta Cibo in Scatola possa essere annullata alla fine del gioco?

R: Sì, tutte le carte possono essere annullate.

D: Cosa succede se ci sono più elementi da condividere che giocatori? I giocatori ricevono più oggetti?

R: No, gli ulteriori oggetti rimangono sul luogo. Saranno condivisi in un turno futuro.

D: Cosa succede se un giocatore perde il suo ultimo personaggio?

A: Il giocatore è eliminato dal gioco e non può più giocare Carte Azione.

D: I giocatori possono guardare le carte della pila degli scarti?

R: Sì, tutti i giocatori possono controllare la pila degli scarti in qualsiasi momento.

D: Micio. Cosa accade se la Carta Movimento indica il suo luogo di partenza?

R: Il Micio non è noto per la sua intelligenza ed è tornato indietro per chiederti ulteriori coccole. Gli zombie lo seguono e pertanto rimangono su quel luogo.

D: La Mamma. Cosa succede se viene liberato uno spazio in un luogo in cui la Mamma è entrata usando il suo potere speciale?

A: Non succede proprio nulla, l'effetto del potere speciale della carta crea uno spazio addizionale che scomparirà quando il personaggio si allontanerà da quel luogo.

Ringraziamenti

The author would like to thank Iki, Gab, Gwen, Manu, Emile, Zul', Bert', Clément, Yann, Aziz, Thomas, Matthew, Pascal, Lou, my parents, my brother, Noam-Brisby, Antoine, Ludo (sorry for all those I'm forgetting...) for having tested the various versions as well as Justine for her mockeries and Gwen for her patience.

And lots of thanks to Thomas and Cédric for their niceness and everything they've brought to the game, and Cécile for her super work.

The Sombrero-Wearing Belgians would like to thank Antoine -pitch and cat- Bauza, Alain Viroux Philippe, Romain and Benoit Bajoit, Bertrand Dossogne, Stéphane Giacchetta, Yves -I will survive- Paploray, the members of Objectif jeux -Raymond, Benoit, Roseline, François, Bryan, Philippe, Laurent, Jacques-, Laurent Maerten, Emanuelle Ornella, Adrian Dinu, Joseph Lieber, the participants of the Gathering of Friends and of Super Bruno's Rencontres Ludophatiques.

Nota

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



Crediti

Author: Nicolas Normandon

Development: "The Sombrero-Wearing Belgians"
aka Cédric -Mister Plus- Caumont and Thomas -Mister Moins- Provoost

Artwork: Miguel Coimbra

Layout: Cécile Gruhier

Original revision: Frédéric Bizet

Translation: Eric Harlaux

English revision: Eric Franklin



City of Horror is a game REPOS PRODUCTION

Phone: +32 (0) 477254518

7, Rue Lambert Vandervelde

1170 Bruxelles

Belgique

www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2012. ALL RIGHTS RESERVED.

This material may only be used for private entertainment.