

THE BLOODY INN

NICOLAS ROBERT

Francia 1831. In un remoto angolo dell'Ardèche, il piccolo villaggio di Peyrebeille vede il passaggio di numerosi viaggiatori... Una famiglia di avidi contadini è determinata a ricavarne una fortuna ed ha messo a punto un diabolico stratagemma per raggiungere il proprio fine: investire in una locanda dove poter ospitare e derubare i malcapitati clienti, diventando ricchi senza destare sospetti nelle forze dell'ordine! Che il piano funzioni o meno una cosa è certa: nessun ospite lascerà questa locanda vivo...

CONTENUTO

- 78 carte Ospite (Guest Cards): 70 Viaggiatori (Traveler) e 8 Paesani (Peasant)
- 4 carte Aiuto Giocatore (Player Aid)
- Il tabellone Locanda
- 1 carta Primo Giocatore (First Player)
- 30 tessere Assegno da 10F (10 franchi)
- 32 segnalini Chiave/Servizio in Camera (Key/Service Room) in quattro differenti colori (8 rossi, 8 verdi, 8 blu, 8 gialli)
- 4 segnalini Chiave (Key) bianchi
- 4 dischi di legno in quattro differenti colori
- 1 Regolamento

OBBIETTIVO

In questa famiglia ognuno fa per se! Alla fine del gioco ci sarà il conteggio finale: il più ricco tra i locandieri sarà il vincitore!



ELEMENTI IMPORTANTI DEL GIOCO

CARTE OSPITE / GUEST CARDS

Ogni carta rappresenta un Ospite (Guest). Il fronte della carta descrive le informazioni legate all'ospite in vita (Living side), il retro della carta le descrive quando l'ospite è morto (Dead side):

LATO OSPITE VIVO / LIVING SIDE

Il **colore della carta** indica il tipo di ospite. I viaggiatori che giungono alla locanda per affittare una stanza sono divisi in cinque diverse tipologie: commercianti (merchants/blu), artigiani (artisans/rosso), polizia (police/grigio), religiosi (religious/viola) e nobili (nobles/verde). I paesani (peasants/yellow) sono un tipo speciale di ospite che occupa molto del proprio tempo nel bistro della locanda.

La parte inferiore descrive l'**annesso (annex)** che la carta ospite ti permette di costruire. Le capacità degli annessi sono descritte sotto forma di testo e rappresentate sotto forma di icona.



4 dei 6 tipi di ospite hanno un'**abilità particolare** utile alla realizzazione di un'azione. L'abilità è rappresentata da questa icona.

Questo valore indica il **livello (rank)** del personaggio che può variare da 0 a 3.

I **soldi** che l'ospite ha nel proprie tasche.

LATO OSPITE MORTO / DEAD SIDE

Livello (rank) del personaggio.



I **soldi** che l'ospite ha nel proprie tasche.

TABELLONE LOCANDA / THE INN BOARD

Il Tracciato Ricchezza (Wealth Track)

indica la quantità di soldi in possesso di ogni giocatore; il massimo valore che si può raggiungere è 40 franchi (40 F).

Le **porte delle stanze** della locanda sono numerate da 1 a 8, ognuna di esse può accogliere un segnalino Chiave ed un segnalino Servizio in Camera. Il colore del segnalino Chiave indica quale giocatore possiede questa stanza.

All'uscita della locanda, verrà posizionata la pila di carte che rappresenta gli ospiti che sono andati via dalla locanda ancora vivi. Potete chiamare questo mazzo **Uscita (Exit Stack)**.

Il tavolo del **Bistro**, dove vengono scartate le carte Paesano.

Ogni porta delinea **una stanza** dove può essere ospitata una carta **Viaggiatore**.

All'ingresso della locanda, verrà posizionata la pila di carte che rappresenta gli ospiti che devono entrare nella locanda. Potete chiamare questo mazzo **Entrata (Entrance Stack)**.

SETUP

● Date ad ogni giocatore **2 carte Paesano** e **1 carta Aiuto Giocatore**. I paesani formano la mano iniziale. Posizionare la propria carta aiuto giocatore sul tavolo nella propria area di gioco, servirà anche come Deposito. Con meno di 4 giocatori le carte aiuto giocatore e paesano non utilizzate vanno riposte nella scatola.

● Costruire il mazzo Viaggiatori. A seconda del numero di giocatori e della lunghezza della partita che si vuol giocare, verranno rimosse e riposte nella scatola un certo numero di carte senza che nessuno le possa guardare.

Partita Breve

Partita Lunga

2 Giocatori rimuovere 35 carte rimuovere 25 carte

3 Giocatori rimuovere 28 carte rimuovere 16 carte

4 Giocatori rimuovere 22 carte rimuovere 6 carte

Mescolare le restanti carte per formare un mazzo che andrà posizionato all'ingresso della locanda alla sinistra del tabellone. Posizionarle in modo che sia visibile il lato Ospite Vivo.

Queste carte formeranno il mazzo **Entrata**.

● Ogni giocatore sceglie un colore e riceve gli **otto segnalini Chiave/ Servizio in Camera** e il **disco** del colore corrispondente. Posizionare il proprio disco sullo spazio 5F del Tracciato Ricchezza sul tabellone.

● Ogni giocatore prende **1 tessera Assegno da 10F**. Le altre tessere Assegno formeranno una riserva accanto al tabellone.

● Ora si determinerà quali sono le **stanze aperte** della locanda:

- Ogni giocatore posiziona un segnalino Chiave del proprio colore in corrispondenza di una stanza non reclamata (la posizione della stanza non fa differenza, si può semplicemente scegliere la stanza più vicina).

- In 2 o 3 giocatori posizionare 3 segnalini Chiave bianchi su 3 porte delle camere ancora disponibili nella locanda. In una partita con 4 giocatori posizionare 4 segnalini su 4 porte ancora disponibili.

● Il giocatore più avido prende la **carta Primo Giocatore** (come tutti sanno, la persona più avida è quella con più monete nelle proprie tasche!).

COME SI GIOCA

Il gioco si divide in due stagioni ed in un numero variabile di round. Durante la prima stagione i viaggiatori arrivano all'entrata della locanda per la prima volta, ed i più fortunati proseguiranno nel loro viaggio. Quest'ultimi faranno in seguito parte del mazzo Entrata nella seconda stagione.

Ogni round è diviso in 3 fasi: Accogliere i Viaggiatori (Sera), Azioni dei Giocatori (Notte) e Fine del Round (Mattino).

FASE 1: ACCOGLIERE I VIAGGIATORI (SERA) / WELCOME TRAVELERS (EVENING)

Il primo giocatore è il responsabile dell'accoglienza dei viaggiatori in questo round. Egli dovrà eseguire i seguenti passaggi:

- Pescare la prima carta del mazzo Entrata (diventerà così visibile il secondo viaggiatore).

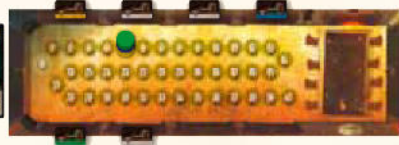
- Posizionare il viaggiatore in una stanza a sua scelta che sia aperta (deve avere un segnalino Chiave) e libera (non devono essere presenti altri viaggiatori).

- Ripetere questa sequenza in modo che ci sia un viaggiatore in ogni stanza aperta.

Nota: la prima volta che il mazzo Entrata diventa vuoto, mescolare le carte che compongono il mazzo Uscita in modo da formare un nuovo mazzo Entrata. La seconda volta che si svuota il mazzo Entrata, giocare un ultimo round normalmente anche se la locanda non è completamente piena. (Eccezione: Non giocare il round finale se il numero di viaggiatori nella locanda è inferiore al numero totale dei giocatori - vedi Fine del gioco.)

ESEMPIO

In una partita a 3 giocatori, Anna è responsabile dell'accoglienza dei viaggiatori poiché è il primo giocatore. Anna prende in mano la prima carta dal mazzo Entrata, il Paesaggista. Di seguito sceglie di alloggiarlo nella stanza del giocatore giallo.



Anna accoglie allo stesso modo i seguenti 5 viaggiatori in modo che tutte le 6 stanze della locanda siano occupate.

FASE 2: AZIONI DEI GIOCATORI (NOTTE) / PLAYER ACTIONS (NIGHT)

Partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore esegue la prima azione. Successivamente allo stesso modo ogni giocatore effettua una seconda azione.

Nel proprio turno si può:


1. Corrompere un Ospite / Bribe a Guest
2. Costruire un Annesso / Build an Annex
3. Uccidere un Ospite / Kill a Guest
4. Seppellire un Cadavere / Bury a Corpse
5. Passare e Riciclare i Soldi / Pass and Launder Money

Le prime quattro azioni funzionano seguendo lo stesso principio:

- Quando un giocatore sceglie di compiere una di queste azioni sceglie una carta ospite in gioco (nella propria mano o nella locanda a seconda dei casi).
- Deve giocare un numero di carte dalla propria mano in base al livello (rank) della carta ospite scelta precedentemente.
- Quindi riprende in mano le carte che ha giocato che hanno l'**abilità** corrispondente all'azione scelta; le altre carte sono perse.
- Il giocatore esegue l'azione.

1. CORROMPERE UN CLIENTE / BRIBE A GUEST

Questa azione permette di prendere in mano una carta Ospite presente nella locanda. Le carte Ospite nella propria mano rappresentano i complici che vi aiuteranno a portare a termine la vostra macabra impresa. Ci sono 4 step per **corrompere un viaggiatore**:

- Scegliere il viaggiatore che si vuole corrompere tra quelli ospitati nelle stanze della locanda. Non è importante chi sia il proprietario della stanza.
- Giocare sul tavolo un numero di carte Ospite dalla propria mano pari al valore del livello del viaggiatore che si è scelto (Es. 0 carte per un viaggiatore di livello 0, 3 carte per un viaggiatore di livello 3).
- Delle carte giocate, riprendere in mano le carte con l'icona  (questi viaggiatori hanno l'**abilità** per l'azione corrompere); scartare le altre carte nel mazzo Uscita. (Eccezione: se viene giocata una carta Paesano, riparla nello spazio Bistro della locanda e non nel mazzo Uscita).
- Aggiungi il viaggiatore corrotto alla tua mano.

Allo stesso modo è possibile **corrompere un paesano** che si trova nel bistro. In questo caso si può scegliere di prenderne **uno o due** (è più facile corrompere un paesano!). I paesani hanno un livello pari a 0 di conseguenza non c'è bisogno di giocare alcuna carta per corromperli.

ESEMPIO




Anna vuole corrompere il Paesaggista di livello 3 ospite nella stanza di Madeline. Per farlo gioca 3 carte dalla propria mano. **1** Il paesano finisce nella pila del bistro (i paesani vanno sempre scartati nel mazzo bistro). **2** Il Novizio continua nel suo viaggio (viene quindi riposto nel mazzo Uscita) perchè non è in possesso dell'abilità per corrompere un ospite. **3** Lo Strillone ritorna in mano ad Anna perchè è in possesso dell'abilità corruzione. **4** Anna prende in mano la carta Paesaggista che diventa ora un suo complice.

2. COSTRUIRE UN ANNESSO / BUILD AN ANNEX

Questa azione prevede il piazzamento di uno dei propri complici (una delle carte Ospite nella propria mano) di fronte a se, questa carta è ora considerata un **Annesso** alla locanda, che dà la possibilità di beneficiare dell'effetto ad esso associato. Sotto di essi potreste anche aver bisogno di seppellire dei cadaveri, ma di questo parleremo dopo...

Note: non contate più su questo complice per ulteriori aiuti, è già troppo impegnato ad occuparsi di questo annesso!

Ci sono 4 step da seguire per costruire un annesso:

- Scegliere una carta Viaggiatore **dalla propria mano** sulla quale è descritto l'annesso che si vuol costruire.
- Giocare sul tavolo un numero di carte Ospite pari al livello dalla carta Viaggiatore scelta.
- Delle carte giocate riprendere in mano tutte quelle con l'icona  (questi ospiti hanno un'abilità per la costruzione di un annesso); scartare le altre carte nel mazzo Uscita. (Eccezione: se viene giocata una carta Paesano, riparla nello spazio Bistro della

locanda e non nel mazzo Uscita).

- Posizionare la carta Viaggiatore scelta di fronte a se con il lato Vivo visibile, ora è un annesso. Non c'è limite al numero di annessi che si può avere di fronte, e si possono avere più copie dello stesso annesso. I vantaggi forniti da queste carte sono spiegati alla fine del regolamento.

Nota: le carte Polzia e Paesano non possono diventare annessi (si noti che non c'è l'icona casa al fondo di queste carte), quindi non possono essere scelti per eseguire l'azione Costruire un Annesso.

ESEMPIO




Madeline vuole costruire la Distilleria associata alla carta Distillatore che ha in mano. Dato che il Distillatore ha un livello pari a 2, lei gioca altre 2 carte dalla sua mano. **1** Il Visconte continua il suo viaggio poichè non ha l'abilità per costruire un annesso. **2** Il Meccanico ritorna in mano a Madeline perchè ha l'abilità costruire un annesso. **3** Madeline piazza quindi la Distilleria sul tavolo nella propria area di gioco, ora è un annesso. Da ora Madeline può beneficiare dei suoi effetti.

3. UCCIDERE UN OSPITE / KILL A GUEST

Quando si vuol uccidere un Ospite della locanda, bisogna riporlo di fronte a se con il lato Morto visibile. Il senso di colpa non vi abbandonerà mai, ma cosa ci volete fare? Questa è la vita che avete scelto! Ricordatevi che avete un codice d'onore: ruberete i soldi ai vostri ospiti soltanto quando li seppellirete!

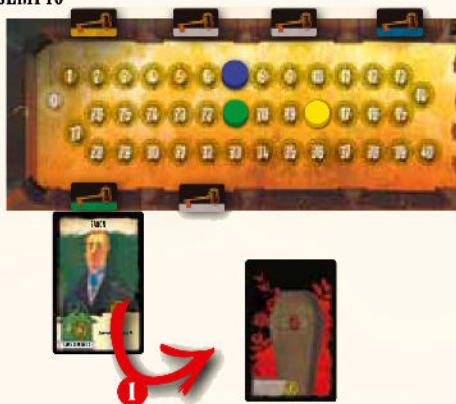
Ci sono 4 step da seguire per uccidere un Ospite:

- Scegliere il Viaggiatore nella locanda che volete uccidere (in una stanza a scelta o nel bistro; è possibile uccidere i Paesani).
- Giocare sul tavolo un numero di carte, dalla propria mano, pari al valore del livello del Viaggiatore che si vuole uccidere.

- Delle carte giocate riprendere in mano tutte quelle con l'icona  (questi ospiti hanno l'abilità per l'azione Uccidere un Ospite); scartare le altre carte nel mazzo Uscita. (Eccezione: se viene giocata una carta Paesano, riporla nello spazio Bistro della locanda e non nel mazzo Uscita).

- Posizionare la carta Ospite di fronte a se con il lato Morto visibile; ora questa carta è un cadavere. Non c'è limite al numero di cadaveri posseduti da un giocatore, ma...occhio alla Polizia!

ESEMPIO



Madeline vuole uccidere il Barone nella stanza di Anna. Il Barone ha un livello pari a 0, Madeline non ha quindi bisogno di giocare alcuna carta per eseguire questa azione. 1 Madeline prende il Barone e lo posiziona nella propria area di gioco con il lato Morto visibile.


4. SEPELLIRE UN CADAVERE / BURY A CORPSE

Con questa azione potete seppellire i cadaveri degli ospiti che avete precedentemente ucciso:

Ci sono 4 step da seguire per eseguire questa azione:

- Scegliere il il cadavere che si vuole seppellire tra quelli nella propria area di gioco.

- Giocare dalla propria mano un numero di complici pari al livello della carta che volete seppellire.

- Delle carte giocate riprendere in mano tutte quelle con l'icona  (questi ospiti hanno l'abilità per l'azione Seppellire un Cadavere); scartare le altre carte nel mazzo Uscita. (Eccezione: se viene giocata una carta Paesano, riporla nello spazio Bistro della locanda e non nel mazzo Uscita).

- Posizionare il cadavere sotto ad un Annesso a scelta (può essere anche l'Annesso di un altro giocatore), facendo in modo di lasciare intravedere la quantità di soldi in possesso del cadavere. Il numero di corpi che possono essere seppelliti sotto ad un annesso è pari al livello dell'annesso stesso (es. potete sep-

pellire 2 cadaveri sotto ad un annesso di livello 2 e non si possono seppellire cadaveri sotto ad un annesso di livello 0). Il giocatore che ha eseguito l'azione Seppellire ed il proprietario dell'annesso sotto cui è stato seppellito si dividono i soldi del cadavere avanzando il proprio dischetto sul Tracciato Ricchezza (se un giocatore seppellisce il cadavere sotto uno degli annessi in suo possesso, ovviamente, non dovrà dividere il bottino con nessuno).

Nota: è possibile seppellire 1 cadavere sotto il Deposito rappresentato dalla carta Aiuto Giocatore.

Importante: E' impossibile possedere più di 40 franchi sul Tracciato Ricchezza. Se per qualche motivo un giocatore dovesse guadagnare più di 40F, peggio per lui, il denaro in eccesso è perduto. Ad ogni modo 40F non è il massimo punteggio che si può realizzare, ma questo lo spiegheremo tra poco.

ESEMPIO



Per seppellire un cadavere di livello 2, Madeline gioca 2 carte dalla sua mano. 1 Il paesano viene scartato nel bistro.

2 Il Droghiere finisce nel mazzo Uscita. 3 Infine Madeline posiziona il cadavere sotto un annesso di livello 3 ed avanza il suo dischetto di 18F sul Tracciato Ricchezza.

5. PASSARE (E RICICLARE I SOLDI) / PASS (AND LAUNDER MONEY)

Potete anche decidere di non eseguire nessuna delle azioni descritte precedentemente. In questo caso, è possibile, ma non obbligatorio, incontrare il disonesto notaio del villaggio che provvederà a riciclare i vostri soldi. Potete quindi scegliere:

- Scambiare una parte dei vostri soldi per degli assegni da 10F (per esempio, potete arretrare il vostro dischetto di 20F sul Tracciato Ricchezza per ricevere 2 Assegni da 10F) oppure,

- Restituire Assegni in modo da avanzare il vostro dischetto sul Tracciato Ricchezza di 10F per ogni Assegno rimesso nella riserva.

FASE 3: FINE DEL ROUND (MATTINO) / END OF ROUND (MORNING)

La fine del round si divide in 3 fasi: Indagine della Polizia, Partenza dei Viaggiatori, Pagare i Salari.

A: INDAGINE DELLA POLIZIA

Se c'è almeno una carta Polizia in una stanza della locanda, la polizia indaga! Ogni giocatore che è in possesso di almeno un cadavere non seppellito deve ricorrere all'aiuto del becchino del villaggio, per evitare di essere arrestato. Ogni giocatore deve pagare 10F per ogni cadavere non seppellito che possiede e successivamente scartarlo, riponendolo nella scatola.

Nota: Si può pagare il becchino con un assegno da 10F. Se si è impossibilitati a pagare integralmente il becchino, pagare tutto quello che si può con soldi ed assegni, il becchino vi aiuterà lo stesso a far sparire i vostri cadaveri!

B: PARTENZA DEI VIAGGIATORI

Ogni giocatore guadagna 1F per ogni stanza del proprio colore (ovvero ogni stanza con il segnalino Chiave del proprio colore) occupata da un Ospite.

Nota: Le stanze che sono state aperte con i segnalini Chiave bianchi, non fanno guadagnare nulla ai giocatori.

La locanda viene quindi svuotata. Spostare tutte le carte Viaggiatore che sono ancora all'interno delle stanze nel mazzo Uscita con il lato Vivo visibile.

C: PAGARE I SALARI

Ogni giocatore deve pagare i propri complici: muovere il proprio disco indietro sul Tracciato Ricchezza di 1F per ogni carta Ospite nella propria mano.

Attenzione, i vostri complici non si fidano abbastanza per accettare assegni! Se il vostro dischetto raggiunge il valore 0 del Tracciato Ricchezza e voi non avete finito di pagare i vostri complici, questi vi abbandoneranno e sarete costretti a scartarli nel mazzo Uscita (tranne i Paesani, loro vanno scartati nello spazio del Bistrot)! Il Primo Giocatore consegna la carta Primo Giocatore al giocatore alla propria sinistra, dopodiché può iniziare un nuovo round.

ESEMPIO



Tutti giocatori hanno eseguito le proprie due azioni. Una carta Polizia è rimasta nell'albergo, quindi da inizio ad un'indagine della polizia. Madeline, che è in possesso di un cadavere non seppellito deve avvalersi dei servizi del becchino del villaggio, pagando 10F. Sebastien guadagna 2F poiché ha due stanze occupate. Successivamente le 4 carte viaggiatore rimaste nell'albergo vengono spostate nel mazzo Uscita. Ogni giocatore paga quindi 1F per ogni carta nella propria mano.

FINE DEL GIOCO

La seconda volta che finisce il mazzo Entrata, si esegue un ultimo round dopodiché la partita finisce.

Nota: Non giocare l'ultimo round se il numero dei viaggiatori nella locanda è inferiore al numero dei giocatori. In questo caso le carte Viaggiatore vengono spostate direttamente nel mazzo Uscita.

Ogni giocatore che ha almeno un cadavere non seppellito deve ricorrere all'aiuto del becchino del villaggio, per evitare di essere arrestato. Ogni giocatore deve pagare 10 franchi per ogni cadavere non seppellito che possiede e successivamente scartarlo, riponendolo nella scatola (se necessario si possono utilizzare gli assegni da 10F).

Ogni giocatore che ha costruito annessi di livello 3 che fruttano un guadagno a fine partita, ne calcola il totale e avanza il proprio dischetto sul Tracciato Ricchezza di conseguenza. *Attenzione: anche in questo caso è impossibile superare il limite di 40F sul Tracciato Ricchezza!*

Calcolare il bottino di ogni giocatore sommando gli assegni da 10F alla quantità di denaro indicata dal Tracciato Ricchezza.

Il giocatore più ricco è il vincitore!

In caso di pareggio, il vincitore è il giocatore più ricco che ha più cadaveri seppelliti sotto i propri annessi. In caso persista lo stato di parità, la partita finisce con un pareggio e si deve giocare una nuova partita!



SCENARI ALTERNATIVI (VARIANTI)

RICCHEZZA ILLIMITATA (per scoprire il gioco)

E' possibile guadagnare più di 40F sul Tracciato Ricchezza. Quando si guadagna più di 40F, prendere quattro tessere Assegno da 10F dalla riserva e riportare il proprio dischetto indietro all'inizio del Tracciato Ricchezza.

PRIMO ARRIVATO, PRIMO SERVITO (per i principianti o per una partita più veloce)

Nella fase Accogliere i Viaggiatori, il Primo Giocatore non decide in quale stanza verranno ospitati i viaggiatori, ma seguirà semplicemente l'ordine di arrivo: la camera 1 ospiterà il primo viaggiatore, la camera 2 il secondo viaggiatore, etc..

GIOCO IN SOLITARIO

La partita in solitario è giocata allo stesso modo di una partita a più giocatori con le seguenti eccezioni:
- Setup:

1. Costruire il mazzo Viaggiatori rimuovendo 34 carte (partita breve) o 26 (partita lunga).
2. Posizionare 1 segnalino Chiave del proprio colore e 3 segnalini Chiave bianchi in corrispondenza delle porte della locanda.

VIAGGIATORE (ANNESSO) - EFFETTO

COLTIVATORE (ORTO) / CULTIVATOR (VEGETABLE GARDEN) - Guadagni immediatamente 1F per ogni annesso rosso che hai costruito compreso questo.

MECCANICO (OFFICINA) / MECHANIC (WORKSHOP) - Da adesso in poi, puoi giocare 1 complice in meno per eseguire l'azione Costruire un Annesso.

DISTILLATORE (DISTILLERIA) / DISTILLER (DISTILLERY) - Alla fine di ogni round puoi evitare di pagare il salario ad uno dei tuoi complici.

GIARDINIERE (GIARDINO) / GARDENER (GARDENS) - Alla fine di ogni round, guadagni 2F aggiuntivi durante la fase Partenza dei Viaggiatori.

PAESAGGISTA (PARCO) / LANDSCAPER (PARK) - Guadagni immediatamente 4F. Alla fine del gioco, guadagni 4F per ogni carta rossa nel mazzo Uscita.

MACELLAIO (MACELLERIA) / BUTCHER (BUTCHER'S SHOP) - Da adesso in poi, puoi uccidere un qualsiasi numero di viaggiatori durante l'azione Uccidere un Ospite.

STRILLONE (CHISCO) / NEWSBOY (KIOSK) - Guadagni immediatamente 1F per ogni annesso blu che hai costruito compreso questo.

3. Oltre ai 2 paesani che costituiranno la mano iniziale pescarne altri 2 da mettere nello spazio Bistro.
- Il giocatore perde la partita se ha almeno 1 cadavere non seppellito durante la fase Indagine della Polizia o alla fine della partita.

- L'obiettivo è realizzare il miglior punteggio possibile. In una partita lunga, si può verificare il proprio livello confrontando il valore ottenuto con questa scala di punteggi:

- 110F - 129F: locandiere preoccupante
- 130F - 149F: locandiere pericoloso
- 150F - 169F: locandiere maligno
- > 170F: locandiere demoniaco



Designer: **Nicolas Robert** • Illustrations: **Weberson Santiago**

• Graphics: **Luis Francisco** • Editing of the French Rules: **Sébastien Dujardin & Nicolas Robert** • English Translation: **Nathan Morse**

Thanks: The designer thanks his spouse Laureline and his children Maë and Kéo for their unfaltering support and innumerable playtesting sessions since the first prototype, and also Sébastien for his confidence, his advice, and his always-relevant suggestions!

CONSIGLI / ESEMPI / CHIARIMENTI

Non si possono seppellire cadaveri sotto l'Orto, è quindi consigliato costruirlo verso la fine del gioco.

Esempio: Puoi costruire un annesso di livello 1 senza giocare alcuna carta dalla tua mano. Non sei obbligato ad usufruire del vantaggio concesso dall'Officina quando esegui l'azione Costruire un Annesso.

Esempio: Paghii solamente 1F se hai due complici in mano. Se non hai carte in mano alla fine del round non guadagni 1F.

Devi pagare un numero di carte Ospite dalla tua mano pari alla somma dei livelli dei viaggiatori che vuoi uccidere. *Esempio: per uccidere 1 viaggiatore di livello 1 più un viaggiatore di livello 2 devi giocare 3 complici dalla tua mano.* **Attenzione: questo effetto può essere applicato solo ai Viaggiatori nelle stanze, non ai Paesani.**

Non si possono seppellire cadaveri sotto il Chiosco, è quindi consigliato costruirlo verso la fine del gioco.

<p>1 RAPPRESENTANTE (SALOTTINO) / REPRESENTATIVE (PARLOR) - Da adesso in poi, puoi giocare un complice in meno per eseguire l'azione Corrompere un Ospite.</p>	<p><i>Esempio: Puoi corrompere un ospite di livello 2 giocando soltanto una carta dalla tua mano. Non sei obbligato ad usufruire del vantaggio concesso dal Salottino quando esegui l'azione Corrompere un Ospite.</i></p>
<p>2 CONCIERGE (SERVIZIO IN CAMERA) / CONCIERGE (ROOM SERVICE) - Posiziona immediatamente un segnalino Servizio in Camera del tuo colore vicino ad un segnalino Chiave. D'ora in poi quando un Ospite occuperà questa stanza pagherà una somma pari al proprio Livello.</p>	<p>Ci può essere un solo segnalino Servizio in Camera per ogni stanza. <i>Esempio: un Viaggiatore di Livello 3 viene assegnato ad una stanza dove è presente un segnalino Servizio in Camera. Il viaggiatore paga immediatamente 3F al proprietario del segnalino Servizio in Camera. (i 3F verranno presi dalla riserva generale).</i></p>
<p>3 DROGHIERE (DROGHERIA) / GROCER (GROCERY) - Guadagni immediatamente 4F. Alla fine del gioco, guadagni 4F per ogni carta blu nel mazzo Uscita.</p>	<p>-</p>
<p>3 BOTTEGAIA (BOTTEGA) / SHOPKEEPER (STORE) - Da adesso in poi, puoi corrompere un qualsiasi numero di viaggiatori durante l'azione Corrompere un Ospite.</p>	<p>Devi pagare un numero di carte Ospite dalla tua mano pari alla somma dei livelli dei viaggiatori che vuoi corrompere. <i>Esempio: per corrompere 2 viaggiatori di livello 2 devi giocare 4 complici dalla tua mano. Attenzione: questo effetto può essere applicato solo ai Viaggiatori nelle stanze, non ai Paesani.</i></p>
<p>3 BIRRAIO (BIRRERIA) / BREWER (BREWERY) - Da adesso in poi, puoi corrompere fino a 4 Paesani simultaneamente eseguendo una sola azione Corrompere un Ospite.</p>	<p>Attenzione a non abusarne, dovrete pagar loro il salario alla fine turno!</p>
<p>0 NOVIZIO (ALTARE) / NOVICE (ALTAR) - Guadagni immediatamente 1F per ogni annesso viola che hai costruito compreso questo.</p>	<p>Non si possono seppellire cadaveri sotto l'Altare, è pertanto consigliato costruirlo verso la fine del gioco.</p>
<p>1 MONACO (CAMERA) / MONK (ROOM) - Sostituisci immediatamente uno dei segnalini Chiave bianco con un segnalino Chiave del tuo colore.</p>	<p>Il Monaco ti permette di acquisire una delle stanze neutrali. Il numero totale delle stanze rimane lo stesso.</p>
<p>2 ABATE (CANTINA) / ABBOT (CELLAR) - Da adesso in poi, puoi giocare un complice in meno per eseguire l'azione Seppellire un Cadavere.</p>	<p><i>Esempio: Puoi seppellire un ospite di livello 3 giocando soltanto due carte dalla tua mano. Non sei obbligato ad usufruire del vantaggio concesso dalla Cantina quando esegui l'azione Seppellire un Cadavere.</i></p>
<p>3 PRETE (CAPPELLA) / PRIEST (CHAPEL) - Da adesso in poi, non sei più obbligato a scartare complici di nessun tipo quando usi l'azione Seppellire un Cadavere.</p>	<p><i>Esempio: Per seppellire un cadavere di livello 3 devi giocare 3 complici dalla tua mano. Dopodichè li puoi riprendere tutti in mano.</i></p>
<p>3 ARCIVESCOVO (CRIPTA) / ARCHBISHOP (CRYPT) - Da adesso in poi, puoi seppellire un qualsiasi numero di cadaveri durante l'azione Seppellire un Cadavere.</p>	<p>Devi pagare un numero di carte Ospite dalla tua mano pari alla somma dei livelli dei cadaveri che vuoi seppellire. <i>Esempio: per seppellire 2 cadaveri di livello 1 nella stessa azione devi giocare 2 complici dalla tua mano.</i></p>
<p>3 VESCOVO (DIOCESI) / BISHOP (BISHOPRIC) - Guadagni immediatamente 4F. Alla fine del gioco guadagni 4F per ogni carta viola nel mazzo Uscita.</p>	<p>-</p>
<p>0 BARONE (GRANDE CANDELIERE) / BARON (LARGE CHANDELIER) - Guadagni immediatamente 4F.</p>	<p>-</p>
<p>1 VISCONTE (LETTO REALE) / VISCOUNT (KING SIZE BED) - Guadagni immediatamente 6F.</p>	<p>-</p>
<p>2 CONTE (SALA PRANZO) / COUNT (DINING ROOM)- Guadagni immediatamente 9F.</p>	<p>-</p>
<p>3 DUCA (STALLE) / DUKE (STABLES) - Guadagni immediatamente 4F. Alla fine del gioco guadagni 4F per ogni carta verde nel mazzo Uscita.</p>	<p>-</p>

3	PRINCIPE (SERRA) / PRINCE (GREENHOUSE) - Alla fine della partita guadagni 3F per ogni tessera Assegno da 10F che è in tuo possesso.	-
3	MARCHESE (PADIGLIONE) / MARCHESE (PADIGLIONE) - Guadagni immediatamente 18F.	-
0	PACIFICATORE / PEACEKEEPER	-
1	BRIGADIERE / BRIGADIER	-
2	BRIGADIERE CAPO / BRIGADIER CHIEF	-
3	MAGGIORE / MAJOR	-

RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO

FASE 1: ACCOGLIERE I VIAGGIATORI (SERA)

FASE 2: AZIONI DEI GIOCATORI (NOTTE)

Partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, tutti i giocatori eseguono una prima azione. Quindi, alla stessa maniera ogni giocatore esegue una seconda azione

Nel proprio turno si può:

1. Corrompere un Ospite
2. Costruire un Annesso
3. Uccidere un Ospite
4. Seppellire un Cadavere
5. Passare (e Riciclare i Soldi).

FASE 3: FINE DEL ROUND (MATTINO)

- A. Indagine della Polizia
- B. Partenza dei Viaggiatori
- C. Pagare i Salari



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.