

NOSFERATU

By Neelix

Scopo del gioco

Squadra dei cacciatori: uccidere il Vampiro col Paletto Ancestrale

Squadra malefica (Renfield e il Vampiro): dare 5 morsi o avere un cacciatore morto ucciso da un altro cacciatore per errore

Preparazione

Carte personaggio – Aggiungere alle carte Renfield e il Vampiro tante carte cacciatore tale da avere un mazzo di carte pari al numero dei giocatori. *Es. in 6 giocatori: 1 Vampiro + 1 Renfield + 4 Cacciatori*

Orologio – Prendere un numero di carte notte pari al numero dei giocatori ed aggiungere la carta alba. Il mazzo sarà chiamato Orologio. Mischiarlo e metterlo al centro del tavolo, coperto. *Es. in 6 giocatori: 1 carta alba+6 carte notte*

Libreria – Inserire le restanti carte notte con le carte morso, dicerie e componenti. Il mazzo sarà chiamato Libreria. Mischiarlo e metterlo al centro del tavolo, coperto.

Distribuzione

1 Un giocatore assume il ruolo di Renfield. Prende la carta personaggio Renfield e la pone di fronte a se scoperta. Egli distribuisce le restanti carte personaggio coperte a sua scelta una alla volta. **Sceglie quindi chi sarà il Vampiro!** Ogni giocatore guarda la sua carta personaggio e la lascia coperta di fronte a se. Ognuno avrà un personaggio che manterrà per l'intera partita.

2 Posizionare la carta Tenebre di fronte a Renfield, sul lato 'Sete Eterna'.

3 Ogni giocatore, tranne Reinfield, pesca 2 carte dalla Libreria. Le guarda e le tiene coperte davanti a se. Formano la sua Riserva.

4 Allineare scoperte le carte Rituali al centro del tavolo.

5 Renfield da la carta Paletto Ancestrale ad un giocatore a sua scelta, che la posiziona scoperta davanti a se.

Svolgimento

Una partita si compone di diversi turni, finchè una squadra vince il gioco.

Un turno si compone di 4 fasi di gioco:

1. Giro di carte
2. Effetti del mazzo azioni
3. Paletto Ancestrale
4. Fine del turno

Condizioni di vittoria

Il gioco termina appena uno dei seguenti eventi si verifica:

- **Un giocatore usa il Paletto Ancestrale:** appena il possessore lo usa per uccidere, egli rivela la carta personaggio del giocatore scelto:
 - se era il Vampiro, i cacciatori vincono il gioco;
 - se era un cacciatore, i maligni vincono il gioco.
- **Sono stati dati 5 morsi:** la squadra malefica vince subito il gioco. *Nota: i morsi eliminati con la trasfusione sanguigna non contano.*

FASE 1 GIRO DI CARTE

I cacciatori ed il vampiro danno a Renfield carte coperte per formare un mazzo. Questo è il mazzo azioni per il turno corrente. Questo giro di carte può essere più breve se un giocatore pesca la carta alba.

Il possessore del Paletto Ancestrale gioca per primo. Poi si va in senso orario. La fase termina se:

- o il giro di carte è completo (durante la fase, ogni giocatore ha giocato al più una volta)
- o un giocatore pesca la carta alba

Nel suo turno, ogni giocatore, tranne Renfield:

1. Pesca due carte dalla libreria (senza rivelarle) e le aggiunge alla sua riserva;
2. Sceglie una carta dalla sua riserva e la scarta (vicino alla libreria) **scoperta**;
3. Sceglie una seconda carta dalla sua riserva e la da a Renfield, **coperta**;
4. Rivela una carta dal mazzo Orologio (tranne il possessore del Paletto Ancestrale): se è la carta alba, il turno termina; i giocatori seguenti non vi prendono parte.

Renfield guarda le carte ricevute. Se l'ultima carta della libreria è stata presa nel corso del turno dei giocatori, il mazzo degli scarti viene mischiato per formare un nuovo mazzo libreria.

FASE 2 EFFETTI DEL MAZZO AZIONI

Renfield mischia le carte ricevute dai giocatori; sono le carte azioni del turno. Le guarda in segreto ed annuncia quale dei seguenti tre casi si è verificato:

1. Il mazzo azioni include **carte morso e/o notte**: Renfield pone la carta morso di fronte ad un giocatore. Sia i cacciatori che il vampiro possono essere morsi ma mai Renfield. Un giocatore può avere al massimo due morsi. Ogni volta che si riceve un morso, il giocatore deve scartare una carta dalla sua riserva (se ne ha) **senza rivelarla**. Quando uno o più giocatori sono stati morsi. Se la carta tenebre mostra

... *Sete Eterna*: viene girata, dal lato signore delle tenebre;

... *Signore delle tenebre*: resta su questo lato.

Le carte notte dal mazzo azioni sono aggiunte al mazzo orologio. In ogni caso *andare alla FASE 3*.

2. Il mazzo azioni include **solo componenti**: se tutte le carte del mazzo azioni sono Componenti, il possessore del Paletto Ancestrale sceglie una carta Rituale, tra quelle scoperte. Si applicano i seguenti effetti:

Specchio d'argento - Renfield scopre la carta personaggio di un giocatore a sua scelta.

Distorsione temporale - una carta notte viene scartata dal mazzo orologio.

Trasfusione sanguigna - una carta morso davanti ad un giocatore scelto dal possessore del Paletto Ancestrale viene scartata. Questo giocatore pesca una carta e la aggiunge alla sua riserva.

Ogni carta rituale usata viene girata sul lato coperto. Quando tutte 3 tre sono coperte, vengono tutte riscoperte. Andare direttamente *alla FASE 3*.

3. Il mazzo azioni include **solo dicerie o un mix di dicerie e componenti**. Andare direttamente *alla FASE 3*.

FASE 3 PALETTO ANCESTRALE

Il Paletto Ancestrale viene passato ad un altro giocatore o usato per uccidere il vampiro.

Durante il giro di carte (fase 1) ...

... se la carta alba viene scoperta:

il possessore del Paletto Ancestrale deve:

- O usarlo per uccidere
- O darlo ad un giocatore a sua scelta (non Renfield)

! Il vampiro può ricevere il Paletto Ancestrale, ma non può usarlo per uccidere, e può quindi solo darlo ad un altro giocatore.

... Se la carta alba non è scoperta:

Renfield deve mettere la carta Paletto Ancestrale davanti ad un altro giocatore a sua scelta (non se stesso).

FASE 4 FINE DEL TURNO

Renfield prepara i turni seguenti:

1. Le carte orologio sono riprese, mescolate e rimesse in un mazzo coperto al centro del tavolo.
2. Renfield posiziona i componenti e/o dicerie dal mazzo azioni sotto il mazzo di scarto, così da non mostrare come sono distribuite (se sono ancora sconosciute)

Quando l'ultima carta della libreria è pescata durante la turno (durante il giro di carte o per la trasfusione di un giocatore):

se il lato della carta tenebre è...

.... **Sete eterna:** il giocatore col Paletto Ancestrale rivela la carta personaggio di un altro giocatore a sua scelta

...**Signore delle tenebre:** la carta viene girata sul lato sete eterna.

DETTAGLI

Interdizioni

- Tranne quando specificato nel regolamento, i giocatori non devono mostrare la carta personaggio, la loro riserva. Il giocatore può solo dire che personaggio è, ma gli altri possono non credergli.
- E' proibito controllare il mazzo degli scarti
- Il giocatore non può descrivere le immagini delle sue carte (personaggio e riserva)

Carta tenebre

La carta tenebre è una carta di riferimento. Mostra rapidamente se uno o più morsi sono stati dati da quando la libreria è stata costituita; e se una carta personaggio deve o meno essere scoperta quando il mazzo libreria verrà esaurito.

Trasfusione sanguigna

- Il giocatore col Paletto Ancestrale sceglie a quale giocatore fare la trasfusione (se più giocatori sono stati morsi).
- La trasfusione sanguigna è l'ultima carta rituali rimasta? Se nessuno ha morsi, tutti i rituali vengono di nuovo scoperti.
- Se il giocatore trasfuso pesca l'ultima carta della libreria, il mazzo degli scarti viene mischiato a formare un nuovo mazzo libreria.