

# NOSFERATU

By Neelix

## VARIANTI

### **Sfida per il vampiro!**

Non siete più principianti a Nosferatu? Utilizzate la regola ‘sfida per il vampiro!’

Questa regola opzionale include due modifiche:

- Durante il giro di carte, il possessore del Paletto Ancestrale pesca una carta Orologio come gli altri giocatori.
- Quando viene scoperta la carta personaggio Vampiro, il gioco termina immediatamente e i maligni hanno perso.

Oltre a questi due punti, si utilizzano le normali regole.

## REGOLE COMPETIZIONE

Questo sistema consente di competere con gli altri giocatori per sapere chi è il miglior giocatore a Nosferatu!

Una competizione si svolge di tante partite quanti sono i giocatori. Ad esempio, in 6 giocatori, una sfida è composta da sei partite. **In ogni partita, un giocatore diverso assume il ruolo di Renfield.**

Dopo ogni partita, i giocatori possono guadagnare punti:

- Se ha vinto il male, Renfield e il Vampiro ottengono ognuno 5 punti.
- Se i cacciatori hanno vinto, ogni cacciatore riceve 5 punti.
- Se un cacciatore ha ucciso il vampiro col Paletto Ancestrale, ottiene 2 punti aggiuntivi (cioè 7 punti totali).
- Se un cacciatore ha ucciso un altro cacciatore col Paletto Ancestrale, perde 2 punti.

Alla fine della competizione, il giocatore che ha ottenuto più punti è dichiarato vincitore.

Le partite della competizione si giocano secondo le regole normali di Nosferatu, ma è consigliabile utilizzando la regola opzionale ‘Sfida per il vampiro!’

I cacciatori possono segnare più punti uccidendo il vampiro, possono essere tentati di giocare in solitario ... Renfield e il Vampiro possono cogliere l'occasione per seminare discordia!

FAQ

## **GENERALITA'**

**Domanda:** i giocatori possono discutere e coordinarsi?

**Risposta:** Sì. I cacciatori sono nella stessa squadra. Si raccomanda vivamente di discutere, anche se il vampiro può godere del suo anonimato per coprire le sue tracce ...

**Domanda:** Un giocatore può ritrovarsi con più di due carte nella riserva?

**Risposta:** No, questo è impossibile.

**Domanda:** E' troppo difficile far passare i Rituali, come fare?

**Risposta:** No! I cacciatori devono coordinarsi. La sola minaccia di far passare un rituale può far tradire il vampiro, quando la pesca della carta alba accorcia un giro di carte. "Bene, bene ... qualcuno non ha messo la carta componenti tra i partecipanti al giro di carte ... il Vampiro è tra di loro! "

## **CONDIZIONI DI VITTORIA**

**Domanda:** Se la carta Personaggio vampiro è già stata rivelata, posso suicidarmi?

**Risposta:** Sì. Il vampiro può anche arrendersi se non ha messo a segno morsi sufficienti!

**Domanda:** I morsi subiti dal vampiro contano per la condizione di vittoria?

**Risposta:** Sì, sono contati nei cinque morsi necessari per la vittoria dei maligni.

## **FASE 1: GIRO DI CARTE**

**Domanda:** Renfield può pescare le carte orologio per gli altri giocatori?

**Risposta:** Sì, è lo stesso ed è utile se si gioca su un tavolo grande.

**Domanda:** La riserva del giocatore può variare durante un turno?

**Risposta:** No, la riserva del giocatore è la stessa dall'inizio alla fine di un giro di carte (2 carte, una carta o nessuna carta).

**Domanda:** L'ultimo giocatore di un giro di carte deve pescare una carta orologio?

**Risposta:** Sì.

## **FASE 2: RISOLUZIONE DEL MAZZO AZIONE**

**Domanda:** In caso di morso, perché non rivelare la carta scartata dal giocatore morso?

**Risposta:** Perché se è il vampiro a subire il morso, si può tradire troppo facilmente.

**Domanda:** Dove va la carta orologio scartata in caso di "distorsione temporale"?

**Risposta:** Con gli altri scarti. È quindi possibile che ritorni in gioco, successivamente. C'è un solo scarto in Nosferatu.

## **FASE 4: FINE DEL TURNO**

**Domanda:** Perché Renfield non rivela la composizione del mazzo azioni quando lo pone sotto il mazzo degli scarti?

**Risposta:** Perché permette al vampiro di dichiarare che ha giocato una carta Componenti senza essere tradito dalla semplice rivelazione del contenuto del mazzo azioni.