

GRAVE ROBBERS from OUTER SPACE

Traduzione a cura di Stefano Crespi (theruler@libero.it)

Film di serie B. Il nome evoca interpretazioni impacciate, effetti speciali scadenti e trame con buchi così grandi da poter farci passare un TIR. Ad ogni modo li guardiamo lo stesso. Anche a tarda notte, proprio mentre pensi che nessuno ti stia guardando, sappiamo che sei lì, incollato al Televisore!. Adesso hai la tua occasione di creare il tuo film di serie B personale con **GROS!**

Quello di cui hai bisogno per giocare è un mazzo di GROS (ovviamente), una tavolo da gioco piano, almeno un amico e una buona dose di senso dell’umorismo.

Obbiettivo

Per vincere devi, alla fine del gioco, aver segnato più punti dei tuoi avversari. Si può giocare al punteggio più alto oppure con un punteggio finale che tu e i tuoi compagni dovrete raggiungere o superare.

Un mazzo di GROS è composto da diversi tipi di carte: Personaggi (**characters** - **BLU**), Set (**locations** - **VERDI**), accessori di scena (**Props** - **ARANCIONI**), creature (**creatures** - **ROSSE**), effetti speciali (**special effects** - **SFX**) e due carte speciali “titoli di coda” (**roll the credits**).

Personaggi

Compongono il cast del film. Hanno tutti un valore di forza difensiva (**DS**), stampata in alto a sinistra, che serve a difendersi dagli attacchi e a segnare punti quando la mano finisce. I personaggi vengono giocati nel tuo film solo durante il tuo turno e comunque quanti ne si vuole. Rimangono in gioco fino a che non vengono uccisi da attacchi di creature o rimossi da effetti speciali. Quando questo accade, tutti gli accessori di scena del personaggio e qualsiasi altra sua carta, vengono scartate con lui.

Set (Luoghi, Scene)

Sono i posti in cui il tuo film si svolge. Anche queste carte hanno il valore di difesa che si utilizza nella stessa maniera dei personaggi. Il valore di difesa di molti Set può variare in base a diverse circostanze, specificate in dettaglio sulle carte. Quando questo accade si sostituisce il valore di **DS** con quello indicato. Un film può avere solo un luogo alla volta; giocare un nuovo luogo sostituisce quello vecchio. Rimangono in gioco fino a che non sono rimpiazzati da altri set o rimossi da effetti speciali. Puoi giocare nuovi set su film di altri, ma solo nel tuo turno.

Accessori di scena

Sono attrezzi, armi e altra roba che puoi trovare disseminata in giro. Anch’essi hanno un fattore difensivo, e vengono usati nella stessa maniera. I personaggi possono avere un numero illimitato di accessori ma puoi passarliene solo uno per turno. I personaggi all’interno del tuo film possono passarsi gli accessori l’un l’altro ma questo conterà come se ne avessi giocato uno nuovo. Gli accessori stanno in gioco fino a che il personaggio a cui appartengono non viene eliminato oppure rimossi da effetti speciali. Puoi giocare accessori solo nel tuo turno.

Creature

Sono i mostri e gli assassini che usi per attaccare i personaggi nei film rivali. Hanno tutti una forza di attacco (**AS**). Puoi eseguire attacchi, giocando Creature, solo nel tuo turno, e alla fine dell’attacco, quella giocata, viene scartata. Nessun accessorio può essere giocato su creature, ad eccezione di quelle che hanno come caratteristica (**trait**) “psycho killer”, sulle quali aumentano la forza di attacco (**AS**). Tutti gli accessori giocati su creature spariscono alla fine di ogni attacco.

Effetti speciali

Sono quei piccolo extra che rendono la partita sempre diversa ogni volta che giochi. Puoi aumentare l’**AS** o la **DS**, rimuovere carte dal gioco, fermare altre carte prima che entrino in gioco, e così via. Questi effetti possono essere giocati in ogni momento (anche durante i turni degli avversari) per cancellare altre carte, ed hanno effetto immediato, effetti speciali che riescono a bloccare degli attacchi terminano di fatto l’attacco.

Titoli di coda

Fanno terminare il gioco. Non possono essere giocati nei primi due turni, ed occorre avere almeno un personaggio vivo all’interno del proprio film. Se nessuno cancella la carta dei “titoli di coda” il gioco termina e i partecipanti tirano le somme.

Nota: il gioco finisce comunque alla fine del turno del giocatore che ha pescato l’ultima carta dal mazzo.

Come si GIOCA

II TITOLO

Ogni partita di GROS è un film di serie B e un film di serie B che si rispetti ha bisogno di un titolo orrendo, ed ecco che entrano in gioco le parole stampate al contrario sul fondo delle carte. Per determinare il titolo pescare le prime sei carte dal mazzo e disporle scoperte sul tavolo. Usando più carte possibili (Ovviamente aggiungendo tutti i pronomi, preposizioni, congiunzioni, plurali, del caso) tutti i giocatori si adopereranno per trovare il titolo del vostro orrido capolavoro. Il titolo ovviamente deve avere un senso e comunque assomigliare ad un titolo di un classico film di

serie B. Scrivetele annotando le parole utilizzate e rimettere le carte nel mazzo. *Esempio:* le sei carte pescate recitano: Zombie, coed, massacre, planet, vixen. Potete decidere per questi titoli: “The Planet of the vampire vixen (il pianeta della vampira bisbetica)”, o “the Zombie coed massacre (il massacro delle studentesse zombie)” oppure, “Massacre on the planet of the vampire zombie coeds (Massacro sul pianeta delle studentesse zombie vampire”.

Nota: Tutti i giocatori useranno questo titolo per il gioco in corso.

Una volta che si ha il titolo, si è pronti per distribuire le carte. Mischiare il mazzo e dare 6 carte a testa.

Nota: Se è la tua prima partita e non ricevi neanche un personaggio (character) mostrale a tutti, fai rimescolare le carte e fattele ridare. Procedere così fino a che tutti i giocatori non hanno almeno una carta personaggio).

Posizionare poi tutti i tuoi personaggi di fronte a te scoperti. Questo è il tuo cast di partenza, quando ognuno termina la propria disposizione si è pronti per cominciare.

Nota: Quando si gioca una qualsiasi carta si dovrebbe leggere a voce alta il nome della carta e il testo sotto riportato, questo è uno dei divertimenti che ci sono giocando a GROS!

IL TURNO DI GIOCO

Il gioco comincia con il giocatore alla sinistra del mazziere e prosegue attorno al tavolo. Ognuno pesca sempre tante carte fino a ripristinare la propria mano a 6. nota: Non è possibile giocare carte che colpiscano gli avversari o i loro film durante il primo turno. Pensatela come fase di aggiustamento per ogni giocatore.

Ecco una classificazione di cose che si possono fare durante il proprio turno, in un ordine non specifico:

- Giocare un nuovo personaggio
- Giocare nuovi accessori (props) o spostarli fra i personaggi del tuo film
- Giocare nuovi Sets (locations) sul tuo film, o quello di un altro.
- Portare un attacco. (vedi “attaccare” sotto)
- Utilizzare le abilità di alcune carte. (molti personaggi, accessori e Set hanno abilità utili)
- Giocare una carta effetto speciale. Di fatto tutti possono giocare questo tipo di carta quando vogliono ma comunque il giocatore di turno ha l’opzione di poterla giocare per primo.
- Lanciare i titoli di coda (comunque solo dopo il secondo turno e con almeno un personaggio nel film)

Conflitti di carte

Se una carta dovesse mai riportare una regola in contrasto con questo regolamento essa ha comunque la precedenza. I testi riportati sulle carte ignorano le regole.

Alla fine del proprio turno, dopo che si sono giocate tutte le carte che si vogliono (o possono), si può decidere di scartare anche le altre e se se ne posseggono molte, scartarle fino ad averne 6.

Attaccare

Per effettuare un attacco si usano le creature. Ogni carta fa parte di un attacco diverso. Gioca la tua carta creatura sul tavolo e dichiara quale film intendi attaccare. L’attacco ha successo se la sua forza offensiva (**AS**) supera quella difensiva (**DS**) del film colpito. Si sommano i punti **DS** di tutti i personaggi con quello del luogo e di eventuali bonus dati da effetti speciali (**SFX**) e accessori di scena (**Props**). Una volta che l’attacco è dichiarato ogni giocatore può giocare carte **SFX** (gialle) che influiscano sull’uscita dell’attacco. Una volta che tutti i giocatori hanno avuto l’opportunità di giocare le carte, o utilizzare le abilità che preferivano, l’attacco è risolto. Se l’attacco fallisce la carta creatura viene scartata e con lei tutte le carte che hanno influito su di essa durante l’azione. Se invece ha successo, l’attaccante sceglie un personaggio del film e scartarlo così come tutti i **props** ed **SFX** a lui associati. Si può attaccare chiunque si voglia durante il proprio turno.

Esempio di attacco:

Durante il proprio turno Vincenzo vuole attaccare il film di Alberto (**10DS**) che contiene i personaggi “the Reporter” (**DS3**), “The Robot” (**DS3**) e “The annoying little brother” (**DS2**) sul set di “The Tomb” (**DS+2**). Vincenzo attaccherebbe con un “Blob Monster” (AS9 con caratteristica “ALIENO”) ma non è abbastanza forte da battere il **DS10** di Alberto, Vincenzo gli cambia così il set e lo sposta su un “Alien Headquarters” (**DS+5** ma diventa un **-5** contro attacchi alieni) riducendo la forza del suo film a **3** quando il “blob monster” attacca. Vincenzo decide quindi di attaccare e mette in tavolo la sua creatura. Alberto risponde con l’effetto speciale “It was only a Dream” sperando di fermarlo ma interviene Alessandro che, scartando due carte, gli gioca un “Cat in the Closet” e gli blocca l’SFX. L’attacco continua. Alberto si gioca “Edjumaticated” sull’“Annoying little Brother” che gli conferisce un **+2** aumentando il valore del Film a **DS5**, poi delle “Ray Guns” pr raddoppiarlo e portarlo a **DS10**. Con un ultimo guizzo però Vincenzo si gioca “The Mad Scientist” utilizzando la sua abilità di essere sfruttato come effetto speciale per triplicare la forza di un attacco. Con un bel AS27 il suo “Blob Monster” passeggia sul film di Alberto uccidendo impunemente “the Robot”.

Termine del Film

Una volta che il gioco finisce (sia per termine delle carte o raggiungimento di un punteggio) viene l’ora di calcolare i punteggi. Sommare tutti i valori difensivi (**DS**) di tutte le carte che appartengono al tuo film per avere il punteggio base. Aggiungere poi 5 punti per ogni carta che mostra una delle parole contenute nel titolo del film scelto ad inizio partita.