

MALL OF HORROR

INIZIO

1. **SCelta DEI PERSONAGGI:** ogni Giocatore sceglie un colore e prende i corrispondenti segnalini della **Bionda**, del **Bruto** e dell'**Uomo con la Pistola**, oltre ad una **Ruota di Voto**. Se giocate in 3, prendere anche il segnalino della **Bambina**.
Ogni Giocatore pesca quindi 1 Carta Azione mentre le rimanenti vengono messe a faccia in giù vicino al bordo del tabellone di gioco.
2. **CAPO DELLA SICUREZZA:** il Giocatore più anziano prende il distintivo CAPO DELLA SICUREZZA(CDS) divenendo il primo Giocatore. **Tutte le azioni del gruppo cominciano sempre dal Capo della Sicurezza e proseguono in senso orario.**
3. **CHIUDI UNA LOCAZIONE:** metti il segnalino **CONDANNATO** sulla Locazione 2 se partecipano 3 o 4 Giocatori.
4. **POSIZIONARE I PERSONAGGI:** partendo dal Capo della Sicurezza e procedendo in senso orario, a turno ogni giocatore lancia 2 dadi e posiziona 1 dei suoi personaggi in una località a scelta indicata su uno dei due dadi (solamente 1 Personaggio per turno), sino a quando ogni Personaggio di ogni Giocatore è stato posizionato. Se i risultati di entrambi i dadi indicano una locazione già piena, il Giocatore può scegliere la locazione.
5. **PIAZZARE GLI ZOMBIE:** il Capo della Sicurezza lancia 4 dadi e piazza 1 Zombie di fronte ad ogni Locazione indicata sui dadi. Nel caso di 3 o 4 Giocatori, i risultati con la Locazione 2 vengono ignorati.

COME SI VOTA

Prima di ogni voto, ogni Giocatore ha la possibilità di giocare una o più carte (vedi sotto).

A partire dal Capo della Sicurezza, ogni Giocatore può giocare quante carte vuole, a sua discrezione.

Per votare, i Giocatori usano la loro Ruota di Voto e le scelte sono sempre rivelate simultaneamente.

Solo i Personaggi dentro la locazione possono votare. Inoltre, è possibile votare anche per te stessi.

Se un Giocatore ha un certo numero di Personaggi entro la Locazione, quel Giocatore ha altrettanti voti.

In caso di Pareggio, bisogna rivotare. In questo caso partecipano con un singolo voto anche i Giocatori che non hanno Personaggi in quella Locazione (senza tuttavia poter giocare carte Azione).

Ovviamente, possono essere votati solamente i Personaggi all'interno della Locazione.

CASI PARTICOLARI:

UOMO CON LA PISTOLA: il Giocatore corrispondente guadagna 1 voto aggiuntivo quando è presente nella Locazione entro la quale si svolge una votazione il suo Personaggio UOMO CON LA PISTOLA.

CARTE MINACCIA: i Giocatori possono scartare un qualsiasi numero di carte MINACCIA, prima di ogni singola votazione, per ricevere un voto extra per ogni carta di questo tipo. La stessa carta giocata per una votazione rimane valida in gioco anche per un potenziale ri-voto che ne dovesse scaturire. Tuttavia, non si può giocare un'altra carta MINACCIA tra la prima e la seconda votazione.

NEGOZIAZIONE: un giocatore non può mai **mostrare** ad un altro Giocatore le proprie carte o il risultato di alcun dado, ma è libero di **confidare** ad un altro Giocatore il risultato di uno o più dadi come contropartita di un negoziato – e comunque, è anche libero di mentire circa il risultato.

Ad eccezione della fase RICERCA DEL CAMION (vedi sotto), un Giocatore non può mai dare carte ad un altro Giocatore. Tuttavia, chi è scelto per effettuare l'azione di RICERCA DEL CAMION, la carta che dovrà dare ad un altro Giocatore potrà essere oggetto di negoziato.

FASI DI GIOCO

A) RICERCA DEL CAMION

IGNORA QUESTA FASE SE NON CI SONO CARTE NEL MAZZO.

Tutti i personaggi presenti nel Pargheggio (Locazione 4) votano per decidere chi andrà alla ricerca del Camion.

Il Personaggio vincitore pesca e guarda 3 carte Azione, ne trattiene 1, da una carta ad un altro Giocatore (anche se quest'ultimo non ha Personaggi nel Parcheggio) e rimette la terza sotto il mazzo delle carte azione.

In caso di pareggio nella seconda votazione non si effettuerà per questo turno la Ricerca del Camion (nessuna carta verrà distribuita).

B) ELEZIONE DEL CAPO DELLA SICUREZZA

Tutti i Personaggi presenti nell'Ufficio della Sicurezza votano per decidere chi sarà il CAPO DELLA SICUREZZA per questo Round.

In caso di pareggio nella seconda votazione o se non ci sono Personaggi nella Locazione, rimane in carica il CAPO DELLA SICUREZZA del Round precedente. Lo stesso vale quando l'Ufficio della Sicurezza è CONDANNATO.

Se il Giocatore CAPO DELLA SICUREZZA muore e viene eliminato dal gioco, se non è possibile eleggerlo normalmente, viene nominato CAPO DELLA SICUREZZA il Giocatore in senso orario prossimo a quello appena eliminato.

C) ARRIVO DEGLI ZOMBIE

Il CAPO DELLA SICUREZZA lancia 4 dadi dentro l'apposita scatola in modo che solamente lui possa vederne i risultati. **Il Capo della Sicurezza può vedere i Dadi solamente se è stato eletto in questo Round** (ad esempio il Giocatore scelto come primo Capo della Sicurezza in quanto più anziano non può guardare i risultati dei dadi poiché non è stato eletto).

In senso orario tutti i Giocatori (indipendentemente se hanno o meno un Personaggio dentro l'Ufficio della Sicurezza) possono usare una carta TELECAMERA DI SICUREZZA per vedere i risultati dei dadi senza che vengano visti dagli altri giocatori.

D) SCELTA DELLE DESTINAZIONI

Il CAPO DELLA SICUREZZA **eletto in questo Round** deve scegliere la destinazione per primo e rivelarla agli altri giocatori.

Tutti gli altri Giocatori usano la propria ruota di voto per selezionare segretamente una destinazione dove dovranno muovere uno dei loro Personaggi.

Una Locazione non può contenere un numero di personaggi maggiore rispetto al valore di capienza indicato sulla Locazione stessa.

E) MOVIMENTO DEI PERSONAGGI

I Giocatori rivelano simultaneamente la destinazione selezionata sulla propria ruota di voto.

Il CAPO DELLA SICUREZZA piazza quindi 1 Zombie per ogni risultato indicato sui dadi sulla corrispondente Locazione.

Ignora i risultati dei dadi che indicano la Locazione 2 se partecipano 3 o 4 Giocatori.

Una Locazione vuota con 8 o più Zombie è **condannata**.

Il Parcheggio (Locazione 4) non può mai essere condannato, poiché gli Zombie vengono sempre rimossi, sia perché sbranano chi si trova nella Locazione, sia perché abbattuti (vedi sotto).

Ogni Giocatore sposta quindi, in senso orario partendo dal Capo della Sicurezza, un personaggio nella locazione scelta come destinazione.

Se un Personaggio deve essere mosso in una locazione PIENA – dove cioè il numero di Personaggi presenti è uguale al valore di capienza indicato sulla locazione stessa – il Personaggio deve essere mosso al Parcheggio.

Un Giocatore deve muovere un Personaggio, ma può scartare dalla sua mano una carta SPRINT per cambiare la sua destinazione, eventualmente anche ritornare alla locazione da cui proviene.

F) ATTACCO DEGLI ZOMBIE

1) Piazza uno Zombie extra nella locazione con più Personaggi. (in caso di pareggio, non vengono piazzati Zombie).

2) Piazza uno Zombie extra nella locazione con più Bionde. (in caso di pareggio, non vengono piazzati Zombie).

Cominciando dalla Locazione 1 e finendo con la Locazione 6, si risolvono singolarmente gli attacchi degli Zombie, per vedere se questi riusciranno ad entrare nella Locazione.

Se il numero degli Zombie presenti davanti ad una Locazione è UGUALE o MAGGIORE al numero dei Personaggi all'interno della stessa (IL BRUTO conta per 2) gli Zombie riescono ad entrare nella Locazione. Tutti i Giocatori con almeno 1 Personaggio nella Locazione votano per decidere quale verrà sacrificato agli Zombie.

In caso di pareggio durante la seconda votazione, si sorteggia un colore tra quelli all'interno della Locazione, indipendentemente dal numero di Personaggi dello stesso colore nello stesso luogo (2 colori= 50%; 3 colori= 33% e così via).

Nel Supermarket (Locazione 6), 4 zombie sono sufficienti per entrare, non importa quanti personaggi ci sono all'interno (il locale ha troppe vie d'accesso per essere difeso).

Prima della votazione, ogni giocatore può scartare una o più carte Azione per ridurre il numero degli Zombie all'esterno della Locazione impedendone così l'ingresso.

Le carte giocabili in questo momento sono:

MINACCIA

BARRICATA (non può essere usata nel Parcheggio)

NASCONDERSI

ARMI

Se gli Zombie entrano nella locazione e mangiano un Personaggio, vengono rimossi e messi nella riserva al termine della risoluzione dell'attacco. **Altrimenti, permangono fuori la locazione.**

Come eccezione, gli Zombie lasciano sempre il Parcheggio alla fine del Round, anche se non hanno mangiato alcun Personaggio. Nel Parcheggio (Locazione 4) non vi è possibilità di barricarsi, di conseguenza ogni singolo zombie

mangia un Personaggio. Bisogna svolgere una votazione per ogni Zombie, uno alla volta.

OGNI ZOMBIE VIENE RIMOSSO DAL PARCHEGGIO ALLA FINE DI QUESTA FASE.

CARTE

BARRICATA: tiene fuori dalla Locazione 1 zombie extra.

Non può essere usata al Parcheggio o per impedire a 4 o più Zombie di entrare al Supermarket.

ARMA: Uccidi immediatamente 1 o 2 Zombie in base a come illustrato sulla carta.

NASCONDERSI: Il personaggio scelto come bersaglio da questa carta non può essere scelto come vittima da sacrificare agli Zombie ma il suo voto non conta.

Il Personaggio viene comunque conteggiato per stabilire se gli Zombie entrano o meno.

Questa carta può essere utilizzata per tutti i voti svolti al parcheggio (Posizione 4) per un turno. Gli effetti di una carta Nascondersi si applicano a un Personaggio per l'intero turno, anche su più voti. Un personaggio nascosto non può essere mangiato anche se è l'unico dentro la Locazione. Se in un luogo ci sono solamente Personaggi nascosti, nessuno di loro viene mangiato.

OGNI CARTA GIOCATA VIENE IMMEDIATAMENTE RIMOSSA DAL GIOCO.

GIOCATORE CHE DIVENTA UNO ZOMBIE

Se al termine di un Attacco (fase F) un Giocatore rimane senza Personaggi non può più continuare a giocare come Giocatore. Tuttavia, egli può ancora partecipare al voto di Gruppo (al secondo voto in caso di parità di voti) e può dal prossimo turno ritornare come uno Zombie collocandone uno aggiuntivo in una locazione a scelta alla fine della fase SCELTA DELLE DESTINAZIONI (FASE D).

FINE DEL GIOCO

Il gioco ha termine quando tutti i Personaggi rimanenti sono nella stessa Locazione tranne il Parcheggio o se ci sono solamente 4 Personaggi, non importa dove si trovano (6 Personaggi nel caso di 6 Giocatori).

Il gioco termina alla conclusione del Round in cui una delle condizioni di fine partita è soddisfatta, non immediatamente.



LA BIONDA: 7 PUNTI VITTORIA



IL BRUTO: 5 PUNTI VITTORIA



UOMO CON
LA PISTOLA: 3 PUNTI VITTORIA



LA BAMBINA: 1 PUNTO VITTORIA

Il vincitore è la persona con il maggior numero di punti vittoria ancora in gioco.

In caso di pareggio, vince il Giocatore con il maggior numero di carte inutilizzate.

DOMANDE DI GIOCO

D: Quando possono essere giocate le carte SPRINT?

L'ordine di gioco è determinato dal senso orario partendo dal capo della sicurezza. Un giocatore che desidera GIOCARE una carta SPRINT:

- 1) deve aspettare che tutti i giocatori si spostano, quindi le carte sprint vengono giocate in senso orario partendo dal capo della sicurezza?
- 2) oppure il giocatore giocano la carta SPRINT immediatamente appena è il loro turno di muoversi?

R: Le varianti possibili sono due:

- a) prima il movimento di tutti, quindi vengono giocate le carte SPRINT in base all'ordine di turno.
- b) movimento e SPRINT contemporaneamente, in base all'ordine di turno.

Per entrambi i casi, solo i giocatori con carte SPRINT possono cambiare le loro destinazioni e per entrambe le volte devono giocare le carte in base all'ordine di Turno.

SEQUENZA DI GIOCO

A) RICERCA DEL CAMION

Tutti i Personaggi nel Parcheggio votano. Il vincitore pesca 3 carte: ne tiene una, una la consegna ad un altro giocatore (anche se questo non ha Personaggi nel Parcheggio) mentre la 3 viene rimessa coperta in fondo al mazzo.

B) ELEZIONE CAPO DELLA SICUREZZA

Tutti i giocatori nell'Ufficio della Sicurezza votano il CAPO DELLA SICUREZZA (CDS) per questo Round. Al secondo pareggio rimane in carica il CAPO DELLA SICUREZZA attualmente in carica, ma non è considerato ELETTO.

C) ARRIVO DEGLI ZOMBIE

Il CDS lancia i dadi in modo occulto. Può guardare segretamente i risultati solo se è stato ELETTO in questo Round.

D) SCELTA DELLE DESTINAZIONI

Se ELETTO in questo Round, il CDS sceglie la sua destinazione per primo e la rivela a tutti. Tutti i Giocatori quindi segretamente selezionano la destinazione per uno dei loro Personaggi.

E) MOVIMENTO DEI PERSONAGGI

Tutti i Giocatori rivelano simultaneamente la destinazione scelta. Il CDS rivela i dadi e piazza gli Zombie. Tutti i Giocatori, a turno, muovono un Personaggio nella destinazione scelta. Se la destinazione è piena, devono essere mossi al Parcheggio. Una locazione con 8+ Zombie è CONDANNATA e tutti i non-morti vengono rimossi.

F) ATTACCO DEGLI ZOMBIE

Mettere uno Zombie in più nella Locazione con più Personaggi ed uno in più nella Locazione con più Bionde. Se ci sono più Locazioni che hanno lo stesso valore massimo, non vengono piazzati Zombie aggiuntivi.

Cominciando dalla Locazione 1 e procedendo in ordine numerico, se il numero degli Zombie all'esterno della Locazione è uguale o maggiore al numero dei Personaggi nella stessa, i Giocatori devono sacrificare un Personaggio. 4 Zombie sono sufficienti per entrare al Supermarket. Se viene sacrificata una vittima, rimuovi tutti gli Zombie dalla Locazione. Tutti gli Zombie nel Parcheggio richiedono il voto di una vittima. Alla fine di questa fase, gli Zombie eventualmente rimasti nel Parcheggio devono essere rimossi.

G) FINE DEL GIOCO

Il gioco ha fine quando, alla fine del Round, tutti i Personaggi sopravvissuti si trovano nella stessa Locazione o, in alternativa, rimangono solo 4 Personaggi in gioco, in qualsiasi Locazione (6 in caso di 6 giocatori).