

Gloom

*Il Gioco degli Inauspicabili Incidenti
& Spiacevoli Conseguenze*



Il mondo di **Gloom** è un triste e tenebroso luogo. Il cielo è grigio, il tè è freddo, ed una nuova tragedia si nasconde dietro ogni angolo. Debiti, malattie, angosce, e mucchi di ratti rabbiosi - e quando sembrava che le cose non potessero peggiorare, lo fanno. Ma qualcuno dice che l'unica ricompensa nell'aldilà è basata sulle miserie affrontate in vita. Se è così, può esserci ancora speranza - se non in questo mondo, allora nella pace che si trova dopo la morte.

Nel gioco di carte di **Gloom**, assumi il controllo del destino di una eccentrica famiglia di disadattati e misantropi. Il traguardo del gioco è triste, ma semplice: bisognerà far soffrire ai propri personaggi le più grandi tragedie possibili prima di passare alla ben meritata tregua che darà la morte.

Farai affrontare orribili disavventure come *“Perseguitato dai Barboncini”* o *“Beffato dai Nani”* ai tuoi personaggi per abbassare il loro punteggio, mentre proverai a migliorare l'umore dei personaggi dell'avversario con matrimoni ed altre felici occasioni che causeranno punteggi positivi.

Quando uno dei membri della tua famiglia, finalmente soffrirà una *“Untimely Death”* (*“Morte Inopportuna”*), quel personaggio e tutte le tragiche circostanze connesse alla sua dipartita saranno messe da parte fino al termine del gioco. Il gioco termina nell'istante in cui un'intera famiglia è deceduta!

Ciascun giocatore allora conteggia i *“Punti Pathos”* visibili sulle carte di ciascuno dei propri personaggi deceduti e poi li somma assieme per ottenere il punteggio totale della famiglia.

Il giocatore con il minore punteggio totale della famiglia sarà vittorioso.

COMPONENTI

Gloom è un gioco di carte per 2-4 giocatori, dagli 8 anni in sù. Il gioco dura circa un'ora.

In aggiunta a questo foglio di istruzioni, **Gloom** include 20 carte Personaggio, 58 carte Modificatore, 12 carte Evento e 20 carte *“Untimely Death”*. L'espansione *‘Unhappy Homes’* include altre 55 carte.

INIZIO

Prima di iniziare a giocare, bisognerà scegliere i personaggi e pescare la mano iniziale.

Scelta dei Personaggi

Estrarre fuori dal mazzo tutte le carte dei personaggi con un teschio nel retro.

Ogni giocatore sceglie una famiglia e prende le 5 carte dei personaggi con lo stesso simbolo nella metà bassa della carta: *“Castle Slogar”* è rappresentato da un cervello, *“Hemlock Hall”* da un cappello a cilindro, *“Blackwater Watch”* da una falce, *“Dark's Den of Deformity”* da una tenda del circo, e *“Le Canard Noir”* da un'anatra nera. Le carte dei personaggi sono poste sul tavolo di fronte al giocatore, ed accanto a ciascuna famiglia viene piazzata la carta della rispettiva *“Residence”*. Le famiglie non scelte vengono messe da parte.

Mano iniziale

Il resto delle carte del mazzo sono mischiate e poste a faccia in giù al centro del tavolo a formare la pila delle carte da pescare. Ciascun giocatore allora pesca 5 carte da essa per formare la propria mano iniziale.

Una pila di carte scartate poste a faccia in su verrà a formarsi nel corso del gioco accanto alla pila delle carte da pescare. Se la pila delle carte da pescare si esaurisce, mischiare allora la pila delle carte scartate e metterle a faccia in giù per formare una nuova pila per la pesca. Ora siete pronti a tormentare i vostri personaggi!

Il giocatore che ha passato una giornata più brutta inizia per primo; se invece avete tutti la vita ugualmente miserabile, il proprietario del gioco inizierà il primo turno. Il gioco continuerà in senso orario.

TURNI

Quando è il proprio turno, si possono giocare o scartare fino a 2 carte, poi ripescarne fino a ritornare al proprio numero limite massimo. Un 'free play' significa che si può giocare una carta senza conteggiarla nelle due giocate standard.

Prima giocata

Si può giocare o scartare qualsiasi carta dalla propria mano oppure scegliere di passare.

Seconda giocata

Le carte "*Untimely Death*" non possono essere giocate. Si può giocare una carta Evento o Modificatore, oppure scartare una carta, oppure scegliere di passare.

Fase di pesca

Pescare le carte fino a quando il numero nella propria mano è uguale al proprio numero limite massimo.

Se non è stato alterato da effetti speciali delle carte, il numero limite massimo della propria mano è di 5 carte.

Non si è obbligati a scartare delle carte; se si termina il proprio turno con 7 carte in mano ed il numero limite massimo è di 5 carte, semplicemente non si pescherà fino a quando non si avranno meno di 5 carte.

Una volta eseguita la fase della pesca il giocatore alla propria sinistra inizierà il suo turno.

LA STORIA

Metà del divertimento di *Gloom* sono le storie che si sviluppano durante il corso del gioco.

Nel proprio turno, si spiegheranno gli effetti delle proprie giocate e come i tragici eventi accadano.

Per esempio, nel turno precedente, *Lord Slogar* è stato felicemente sposato. Così, come è possibile che egli ora sia "*Driven to Drink*" ("*Ubriacone*") e "*Chastised by the Church*" ("*Scomunicato dalla Chiesa*")? Quali conseguenze avranno questi accadimenti sulla sua povera figlia *Melissa*, ella stessa ancora non ripresasi da una infanzia dolorosa?

Raccontare la storia degli eventi durante il corso del gioco non è obbligatorio, ma provate comunque a farlo - e ne troverete davvero più divertimento!

TIPI DI CARTE

Gloom contiene 5 tipi di carte: Personaggio, "*Mystery*", Modificatore, Evento, e "*Untimely Death*".

Gli effetti delle carte si risolvono nell'ordine in cui vengono giocate.

E' possibile mischiare il set di carte dell'espansione insieme alle carte base, per aggiungere al gioco un morbido tocco di nuovi imprevisti.

Fase di pesca

Una carta Personaggio è identificata da un teschio nel retro, l'allegro ritratto nel centro, e il simbolo della famiglia sotto di esso. Queste carte non sono inerenti ai "*Punti Pathos*" - i personaggi iniziano senza punteggio - ma sono la base del gioco.

Le carte Modificatore sono poste sopra alle carte Personaggio per cambiarne il punteggio, e le "*Untimely Death*" possono essere giocate soltanto sopra un Personaggio con un punteggio negativo per metterne al sicuro il valore fino a che sia conteggiato al termine del gioco.

Le famiglie di *Gloom* sono:

"*Castle Slogar*": Questo tenebroso castello è il luogo perfetto dove far sorgere una famiglia... dalla tomba! L'eccentrica Prof.ssa *Helena Slogar* ha la poco ortodossa abitudine come scienziata di preservare la vita di sua figlia *Melissa* e di suo marito, *Lord Slogar*, pensando così che sia più gentile che lasciarli andare via. Attualmente, ella è in procinto di infondere la vita nel corpo del pupazzo *Grogar* da donare alla figlia, con l'assistenza dell'aiutante becchino *Elias E. Gorr*.

“**Hemlock Hall**”: In questa misteriosa magione, sarebbe meglio godersi i deliziosi giardini... mentre si è ancora in vita! Infatti la moglie di **Lord Wellington-Smythe** morì portando alla luce due **Adorabili Gemelli**... posseduti dal demonio! Costui ossessionato dai suoi adorabili figli, non si rende conto che **Nefarius Nanny**, la nefanda bambinaia, sta preparando per loro un triste destino. Nel frattempo, la vecchia e scapestrata figlia **Lola** cerca il divertimento, ed il viscido maggiordomo, **Butterfield**, è un buono a nulla.

“**Blackwater Watch**”: Nella Fattoria del destino, la casa è quella dove è il cuore... e si trova seppellito al di sotto delle assi del pavimento! D'altronde c'erano molti più Blackwater all'interno del clan di quelli che adesso vedete qui. La **Matriarca** ed il suo accolito...em, uomo tuttofare **Willem Stark** mettono tutti i familiari in riga, uccidendo tutti coloro che non seguono i dettami della vecchietta. La nipote **Angel** è la favorita, mentre il cugino **Mordecai** che è stato recentemente affibbiato sotto la sua custodia non lo rimarrà probabilmente molto a lungo. Infine, il cane **Balthazar**, ha una predilezione per lo scavare fosse e riportare alla luce cose che sarebbe stato meglio fossero rimaste seppellite.

“**Dark's Den of Deformity**”: All'interno del suo macabro tendone, dove c'è il più grande spettacolo (se tu non hai altre alternative), il sinistro **Darius Dark** ha formato un circo senza successo composto da bizzarri artisti falliti! Egli vuole essere un bravo direttore di circo, ma possiede un imbarazzante talento nel prendere le giuste decisioni. **Samson O'Toole**, lo sciatto uomo barbuto, **Elissandre de Ville**, la dolorosamente umile donna tatuata, **Thumbelisa**, la minuta e mediocre cantante d'Opera, e **Mister Giggles**, il raccapricciante clown, sono le sue fatali attrazioni.

“**Le Canard Noir**”: (famiglia inclusa nell'espansione)

Nel loro **Caffè maledetto**, dove l'assenzio rende il cuore più affettuoso, i creativi sforzi di questa famiglia di artisti, finiscono sempre in un disastro! Monsieur **Rosseau** il pittore bendato, da cui l'amata Rosalyn desidera soltanto l'invio di un mazzo di fiori. Madame **Marie Delacroix**, modella incompresa, con la paralizzante fobia dell'abbigliamento. **Belladonna**, la cortigiana tistica, una volta fu consumata dalla passione, ora ella è soltanto consumata. **Simon Simone**, attore androgino, considera il genere sessuale come un ruolo qualsiasi. **James De Winter** è un poeta squattrinato, dice che bisogna soffrire per scrivere, apparentemente sembra davvero che non abbia sofferto abbastanza.

Carte Mystery (incluse nell'espansione)

Questa è l'unico tipo di carta che è possibile piazzare su una propria carta “**Residence**” durante qualsiasi delle due giocate del turno. Essa darà al giocatore proprietario di quella “**Residence**” un effetto speciale, e “**Punti Pathos**” che saranno valutati nel punteggio totale finale della Famiglia.

Una carta **Mystery** rimane in gioco perfino se i requisiti per giocarla sono stati in seguito persi.

E' possibile scartare una carta **Mystery** dalla propria mano come un 'free play'.

Carte Modificatore

Ogni carta Modificatore ha la parte centrale trasparente, una zona nera di testo descrittivo, e dei motivi decorativi negli angoli. Le carte Modificatore vengono giocate durante il proprio turno mettendole sopra una carta Personaggio a contribuire ai “**Punti Pathos**” del punteggio lungo il lato sinistro della stessa, rendere visibile una icona della storia, o provocare un effetto speciale.

Modificatori multipli possono essere giocati sopra la stessa carta Personaggio; se una nuova carta Modificatore copre i “**Punti Pathos**”, una icona della storia, o un effetto particolare di un precedente Modificatore, allora quest'ultima nuova carta giocata ha la priorità.

E' possibile giocare una carta Modificatore sopra i propri personaggi, oppure sopra i personaggi controllati dagli avversari. Generalmente, un giocatore cercherà di posare modificatori con valori negativi sopra i personaggi in suo controllo, e modificatori con valori positivi sopra quelli dei suoi avversari - ci possono comunque essere delle ragioni per non seguire questa regola.

Pathos: Una carta Modificatore può avere fino a 3 indicatori per i “**Punti Pathos**”; sommare tutti i punti visibili sopra una carta Personaggio per determinarne il punteggio corrente.

Icone Storia: L'icona della storia si trova nell'angolo in basso a destra di alcune carte Modificatore e non ha effetto sui propri personaggi, ma può interagire con altre carte.

Beast: Icona che indica usualmente la presenza di animali pericolosi.

Blank: Questo segno opaco copre una precedente icona, annullandone l'effetto.

Death: Icona che riguarda malattie o orrori soprannaturali - spettri, maledizioni, calamità, e così via.

Duck: Qualche volta gli scherzi possono far male; attenzione alla tenera anatra.

Goblet: Icona relativa a feste mondane, avvelenamenti, ed altri eventi relativi al cibo.

Lucre: Icona che riguarda il denaro.

Marriage: Icona relativa alle relazioni affettive, nel bene o nel male.

None: Le zone trasparenti che lasciano intravedere le precedenti icone fanno intendere che gli effetti di quest'ultime sono ancora in corso.

Effetti speciali: Molte carte Modificatore inoltre hanno un immediato effetto speciale che si scatena quando la carta viene giocata (come obbligare subito il giocatore a pescare o scartare una carta) o effetti continuativi fino a che il testo di quella carta rimane visibile (come incrementare o decrementare il numero limite massimo delle carte in mano al giocatore). Questi effetti si applicano sempre al giocatore che controlla il Personaggio sopra il quale la carta Modificatore è posta, non il giocatore che ha giocato la carta Modificatore.

Carte Evento

Le carte Evento hanno una parte centrale trasparente, una zona rossa di testo descrittivo, e icone di angeli e diavoli negli angoli. Queste carte ad utilizzo singolo vengono giocate dalla propria mano e poi scartate.

Esse hanno un immediato effetto speciale che si scatena quando la carta viene giocata (come resuscitare un Personaggio dalla morte), e sono usualmente giocate nel turno del giocatore.

Comunque, se una carta Evento dice "*Cancel...as it is played,*" può essere usata durante il turno di un altro giocatore come risposta ad una azione. Alcune carte Evento spostano i Modificatori da un Personaggio ad un altro, ma non è come giocare una carta Modificatore e non scatena immediati effetti speciali; gli effetti speciali continuativi si spostano assieme alla carta dove essi sono scritti.

Carte "Untimely Death"

Ciascuna carta di questo tipo ha un centro trasparente, una zona bianca di testo descrittivo, e icone di lapidi negli angoli. Queste carte trasformano i non valutabili punteggi dei personaggi ancora in vita, in punteggi finalmente valutabili grazie alla loro morte.

Durante la prima mano di gioco nel proprio turno, è possibile decidere di giocare una carta "*Untimely Death*" dalla propria mano su qualsiasi carta Personaggio, qualunque sia il proprietario di quel personaggio, ma con almeno un punteggio negativo; qualche sorta di tragedia deve pur accadere a quel Personaggio prima che possa morire! Alcune carte inoltre hanno un effetto speciale che causa un decesso in un altro turno del giocatore.

Quando si gioca una carta "*Untimely Death*" sopra un Personaggio, bisogna prima girare la carta Personaggio nel verso del decesso così che il teschio nel retro si possa vedere. Allora mettere da parte quella carta Personaggio con tutte le carte giocate ed impilate su di essa.

I giocatori non possono giocare delle carte Modificatore aggiuntive su un Personaggio deceduto, e soltanto alcune carte Evento possono riguardare questi personaggi.

Soltanto i “**Punti Pathos**” visibili al termine del gioco si conteggeranno a formare il punteggio del Personaggio, (quelli che sono stati ricoperti vengono ignorati) e comunque soltanto i “**Punti Pathos**” dei propri personaggi deceduti; i propri personaggi ancora in vita ed i personaggi deceduti degli avversari, non contribuiranno al punteggio finale totale della famiglia.

STRATEGIA

Molte delle conseguenze in **Gloom** rappresentano i capricci del crudele destino, ma ci sono alcune cose da tenere in mente.

- I “**Punti Pathos**” nei 3 indicatori hanno una differente varietà di apparizione, da quello più in alto (comune) al più in basso (raro), lungo il lato sinistro delle carte Modificatore. Una carta che copre l’indicatore più in basso ha perciò più valore di una che copre l’indicatore più in alto.
- Il gioco si conclude quando almeno una qualsiasi famiglia è completamente deceduta. Comunque, non si perderanno o guadagneranno “**Punti Pathos**” per personaggi ancora in vita. Se ci si ritrova in testa con il punteggio totale minore, può essere vantaggioso uccidere il Personaggio di un avversario per poter terminare il gioco.
- Se viene ucciso un Personaggio con un punteggio negativo (per esempio ‘-5’), non sarà più possibile porvi sopra altre carte Modificatore.
- Durante i primi turni, può essere utile giocare Modificatori positivi, sopra i propri Personaggi, per beneficiare dei loro effetti speciali. Non si perderanno o guadagneranno mai i “**Punti Pathos**” dei Personaggi in vita, e più avanti nel gioco probabilmente si potranno ottenere dei Modificatori negativi per coprirli.
- Molte carte possono essere usate sia per l’attacco che per la difesa. E’ possibile anche rimuovere una carta “**Untimely Death**” da sopra un Personaggio per metterla sopra su un altro.
- Scartare le carte può essere d’aiuto se non si hanno quelle di cui si ha bisogno.
- Per un gioco di durata inferiore, basta ridurre il numero dei Personaggi nella famiglia. Con 4 giocatori, per esempio, si può limitare ciascuna famiglia a 4 Personaggi.

Traduzione: Fabrizio Foschi
Marzo 2006 (Versione 2.0)
e-Mail: piediluco@libero.it

*Si ringraziano la casa editrice ed i coniugi **Keith ed Ellen Baker** (creatori del gioco) per la loro bravura e capacità inventiva. Si desidera inoltre ricordare che questa traduzione amatoriale è di libero utilizzo (ma non modificabile nelle sue parti se non dal sottoscritto) per coloro che possiedono il gioco originale, e serve a favorire la diffusione del gioco anche in Italia.*

Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari.