

# LE CASE DELLA FOLLIA

Riassunto Regolamento by **DMC977**

**PREPARAZIONE:** pag 8-6 (Consultare le sezioni apposite nel [Manuale degli Investigatori](#) e nel [Manuale del Custode](#))

**REGOLE OPZIONALI:** pag 26

**TURNO DEGLI INVESTIGATORI** (2 movimenti + 1 azione, in qualsiasi ordine)

## 1) FASE MOVIMENTO

Un investigatore può muoversi in uno spazio adiacente, anche diagonalmente se possibile. Le porte bloccate non possono mai essere attraversate. Se un investigatore tenta di entrare in una stanza dove ci sono *Carte Serratura*, prima di entrare bisogna scoprire e risolvere la *Carta Serratura*, che viene messa scoperta sulla pila di carte presenti nella stanza. Questo avviene anche per le *Carte Ostacolo*, una volta dentro.

## 2) FASE AZIONE (L'investigatore può scegliere una soltanto delle seguenti azioni)

- **CORRERE:** equivale ad un movimento extra.
- **ABILITA' DI UNA CARTA:** può utilizzare l'abilità di una carta.
- **ABBANDONARE OGGETTI:** può abbandonare *Carte Oggetto Iniziale e/o Esplorazione* mettendole scoperte sulla pila di *Carte Ostacolo e/o Esplorazione* presenti nella stessa stanza.
- **ATTACCARE:** può attaccare un mostro raggiungibile a scelta, con un'arma, a mani nude o con un incantesimo di attacco.
- **ESPLORARE:** è possibile da qualsiasi spazio nella stanza in cui si trova l'investigatore. Il Custode prende le carte singolarmente e le passa all'investigatore dopo averne letto il testo. Non c'è limite al numero di Carte Esplorazione che si possono trasportare. Se vengono pescate *Carte Ostacolo*, l'investigatore dovrà risolverle prima di poter proseguire e pescare le carte successive.
- **INTERAGIRE CON I SEGNALINI ELEMENTO STANZA:**
  - Può spostare segnalini *Barriera* da una porta ad un altro punto dello spazio in cui si trova, o viceversa.
  - Può entrare/uscire in/da un segnalino *Nascondiglio* presente nel suo stesso spazio (può farlo anche usando una sua Fase Movimento)

**TURNO DEL CUSTODE**

## 1) SCAMBIO TRA GLI INVESTIGATORI

Investigatori che si trovano nella stessa stanza possono scambiarsi liberamente carte *Chiave, Equipaggiamento, Arma, Artefatto, Alleato, Tomo*.  
Poi ogni investigatore stordito può scartare un segnalino Stordito.

## 2) GUADAGNARE PUNTI MINACCIA

Il Custode riceve un numero di segnalini *Minaccia* pari al numero di investigatori ad inizio partita.

## 3) AZIONI DEL CUSTODE

Il Custode può giocare una alla volta le *Carte Azione* che ha in mano, segnalini *Minaccia* permettendo.

- **Pescare Carte Miti e Trauma:** può averne in mano al massimo 4 + 4.
- **Muovere i Mostri:** può muovere uno alla volta i mostri sul tabellone di un solo spazio adiacente, costringendo eventualmente gli investigatori ad effettuare *prove di Terrore*. I mostri possono muoversi anche diagonalmente ma non possono attraversare muri o porte bloccate. I mostri ignorano le *Carte Serratura*.
- **Piazzare i Mostri:** il Custode, se non diversamente riportato, piazza un mostro in una stanza a piacere, senza guardare la parte inferiore del segnalino mostro.

## 4) ATTACCO DEI MOSTRI

Il Custode può decidere di attaccare con ciascuno dei suoi mostri un investigatore che si trovi nello stesso spazio del mostro, scegliendo chi attaccare se ci sono più investigatori. I mostri storditi non possono attaccare ma scartano un segnalino Stordito. Il Custode può anche utilizzare un attacco contro una *Barriera* o un *Nascondiglio*.

## 5) FASE EVENTO

Il Custode piazza un segnalino *Tempo* in cima al mazzo *Eventi*. Se il numero di segnalini è uguale al valore *Tempo* della carta, questa viene letta e risolta, i segnalini scartati e il Custode nel caso pesca una nuova *Carta Evento*.

**SEGNALINI ELEMENTO STANZA**

- 1) **ALTARE:** si usano a seconda della carta *Azione del Custode* giocata e in base allo scenario.
- 2) **ARRIERA:** impediscono agli investigatori e ai mostri di attraversare una porta. Non possono essere spostate fuori dai loro spazi di partenza. I mostri possono cercare di distruggerle usando la loro *azione attacco*.
- 3) **BOCCA D'AREAZIONE:** i mostri di tipo "*Bestia*" possono spostarsi tra le bocche d'areazione come se fossero spazi adiacenti.
- 4) **CADAVERE:** ogni investigatore può trasportare un solo *Cadavere* uscendo dalla stanza in cui si trovano entrambi. Possono essere scartati se si trovano in stanze *in fiamme* o se vengono gettati in un *Fuoco da Campo*.
- 5) **FUOCO DA CAMPO:** il Custode può piazzare dei segnalini Status "*Fuoco*" nelle stanze in cui si trovano segnalini *Fuoco da Campo*. Inoltre gli investigatori possono scartare i segnalini *Cadavere* che trasportano.
- 6) **NASCONDIGLIO:** mentre è nascosto l'investigatore non può muoversi, attaccare o lanciare incantesimi di attacco. Può uscire dal nascondiglio nel turno successivo se vuole.
- 7) **SCALA A PIOLI:** gli investigatori e i mostri di tipo "*Umanoide*" possono spostarsi tra spazi contenenti segnalini *Scala a Pioli* come se fossero adiacenti.

**LANCIARE INCANTESIMI**

Gli investigatori che pescano una *Carta Incantesimo* non possono guardarne il dorso, dopo l'uso la carta va riposta in fondo al mazzo appropriato e si pesca una nuova carta dello stesso tipo.

**COMBATTIMENTO**

Può avvenire se un investigatore attacca un mostro o viceversa, ed in entrambi i casi il Custode pesca la carta specifica e ne legge il testo appropriato, poi le scarta in una pila a parte. Per gli *attacchi a distanza* bisogna considerare la *distanza* (contando gli spazi) e la *linea di vista*, cioè il bersaglio deve essere visibile (negli spazi aperti utilizzare i puntini bianchi sulle tessere e tracciare una linea immaginaria da un puntino di uno spazio ad un altro nello spazio bersaglio). Mostri, investigatori e segnalini elemento stanza non bloccano la linea di vista.

Tramite le *Carte Combattimento* è possibile attivare anche alcuni attacchi particolari dei mostri nel turno del Custode, come gli *Attacchi Speciali*, e gli attacchi contro *Nascondigli* e *Barriere* (in tutti questi casi pescare la *Carta Combattimento* specifica e leggere il testo appropriato).

## PROVE DI CARATTERISTICA

Per superare la prova basta fare col dado un risultato uguale o inferiore al risultato richiesto (eventualmente modificato). Con 1 la prova si supera automaticamente, con 10 fallisce. Per ogni prova un giocatore può scartare un solo segnalino *Punto Abilità* per aggiungere il suo valore di *Fortuna* alla caratteristica testata (anche all'Intelligenza mentre si cerca di risolvere un Puzzle, in qualsiasi momento).

## PROVE DI TERRORE

Ogni volta che un mostro entra (o viene collocato) nella stanza di un investigatore (o viceversa), l'investigatore deve testare la sua *Volontà* modificata dal livello di *Terrore* del mostro (numero blu). Se la prova fallisce l'investigatore subisce un *punto Terrore*. Un investigatore effettua, per ogni mostro, un massimo di una prova di Terrore per turno.

## PROVE DI FUGA

Un investigatore deve effettuare una *Prova di Fuga* contro ogni mostro piazzato nel suo stesso spazio prima di muoversi o di svolgere azioni diverse dall'attacco. Deve effettuare una prova di *Destrezza* modificata dal valore di *Consapevolezza* del mostro (numero bianco). Se la prova viene superata, l'investigatore non subisce effetti negativi, altrimenti il Custode può decidere se infliggere o meno danni all'investigatore pari al valore danni del mostro. Indipendentemente dal risultato della prova, l'investigatore può poi continuare il suo turno.

## EFFETTI DEGLI STATUS

### ➤ **SEGNALINI STORDITO**

- **Investigatori:** ricevono solo una *Fase Movimento* e una *Fase Azione* durante il turno, e hanno un malus di -2 in ogni prova di caratteristica (gli effetti non sono cumulabili)
- **Mostri:** non possono muoversi o attaccare. Non possono causare *Prove di Fuga* ma possono provocare *Prove di Terrore* e prelevare *Campioni*.

### ➤ **SEGNALINI FUOCO**

- **Investigatori:** investigatori presenti in una stanza *in fiamme* subiscono 2 danni alla fine del loro turno. Devono inoltre effettuare una prova di *Volontà* per entrare in una stanza *in fiamme*, se non la superano subiscono 1 *punto Terrore* ma possono entrare lo stesso.
- **Mostri:** mostri presenti in una stanza in fiamme subiscono 2 danni alla fine del turno del Custode.

### ➤ **SEGNALINI BUIO**

- **Investigatori:** per esplorare una stanza *buia* devono spendere una *Fase Azione* + una *Fase Movimento*. Inoltre ricevono un malus di -2 in tutte le prove di caratteristica durante il combattimento (alcune carte possono eliminare queste penalità)
- **Mostri:** nessun effetto.

## CARTE MITI

Il Custode può giocare un massimo di una sola Carta Miti nel turno di un investigatore, pagandone il costo e rispettando eventuali requisiti. La carta va poi scartata in una pila scoperta, che verrà rimescolata se il *mazzo Miti* si esaurisce. È possibile giocare *Carte Miti* solo in uno di questi momenti specifici:

- 1) All'inizio del turno di un investigatore
- 2) Subito dopo la prima Fase Movimento
- 3) Subito dopo la seconda Fase Movimento
- 4) Subito dopo la Fase Azione

## CARTE TRAUMA

Il Custode può giocare Carte Trauma (rispettandone eventuali requisiti) solo subito dopo che un investigatore ha ricevuto segnalini danno o terrore. Ogni investigatore può al massimo avere una sola *Carta Trauma per tipo* (eventualmente scarta quella precedente se ne guadagna una nuova).

## PUZZLE

I puzzle devono essere risolti per continuare la *Fase Movimento* o *Azione* di un investigatore. Se un investigatore non riesce a risolvere un puzzle il suo turno termina, ma successivamente sia lui che altri investigatori possono ritentare, senza mai spendere punti movimento o azione.

### **PREPARAZIONE**

- 1) **Posizionare la tessera iniziale**
- 2) **Mescolare i segnalini puzzle**
- 3) **Posizionare i segnalini puzzle:** vanno sempre posizionati in righe, iniziando dall'angolo in alto a sinistra, e seguendo la specifica illustrazione. I segnalini vanno posizionati con la freccia rivolta verso l'alto.

### **AFFRONTARE UN PUZZLE**

- 1) **Scambiare 2 tessere adiacenti** [costo: 1 punto Intelligenza]
- 2) **Ruotare una tessera** [costo: 1 punto Intelligenza]
- 3) **Pescare un nuovo segnalino e piazzarlo al posto di un altro che viene scartato a faccia in giù in fondo alla pila dei segnalini puzzle** [costo: 2 punti Intelligenza]

## FAQ E ALTRE REGOLE

- I mostri "*Capi del Culto*" non sono considerati "*Cultisti*".
- I mostri non possono scambiarsi segnalini *Campione*, e possono abbandonarli solo su un *Altare*. Se un mostro che trasporta segnalini *Campione* viene ucciso, tutti i segnalini vengono scartati.
- Non è mai possibile fuggire dalla casa tranne se la *Carta Obiettivo* rivelata lo impone. Se la condizione finale impone che fuggano tutti gli investigatori, è sufficiente che fugga un solo investigatore per giocatore, e non importa se alcuni sono stati prima eliminati durante il gioco.
- Un investigatore **Pazzo** (0 punti sanità mentale) continua a giocare.
- Un investigatore **Ucciso** (0 punti salute) viene eliminato dal gioco e scarta nello spazio dove si trova le sue *Carte Esplorazione* ed *Oggetto Iniziale*. Può tornare in gioco nel turno successivo solo se la *Carta Obiettivo* non è stata già rivelata, ma non potrà fare azioni o muoversi nello stesso turno.
- I segnalini *Cadavere* e i mostri sono limitati, ma il Custode può decidere di uccidere un suo mostro e piazzarlo altrove nel tabellone. Tutti gli altri segnalini si considerano illimitati.
- Il Custode può avere nella sua mano un massimo di 4 *Carte Miti* e 4 *Carte Trauma*.
- Gli investigatori possono guardare il dorso dei segnalini mostro solo se i mostri sono danneggiati, o infliggono danni, o effettuano un *Attacco Speciale*.
- La Carta Azione del Custode "**Pulsioni Incontrollabili**" può essere giocata solo una volta per turno per ogni investigatore.
- Non c'è limite al numero di *Carte Esplorazione* che si possono trasportare.