ASHES TO ASHES

1-5 GIOCATORI | 45 MIN | 14+

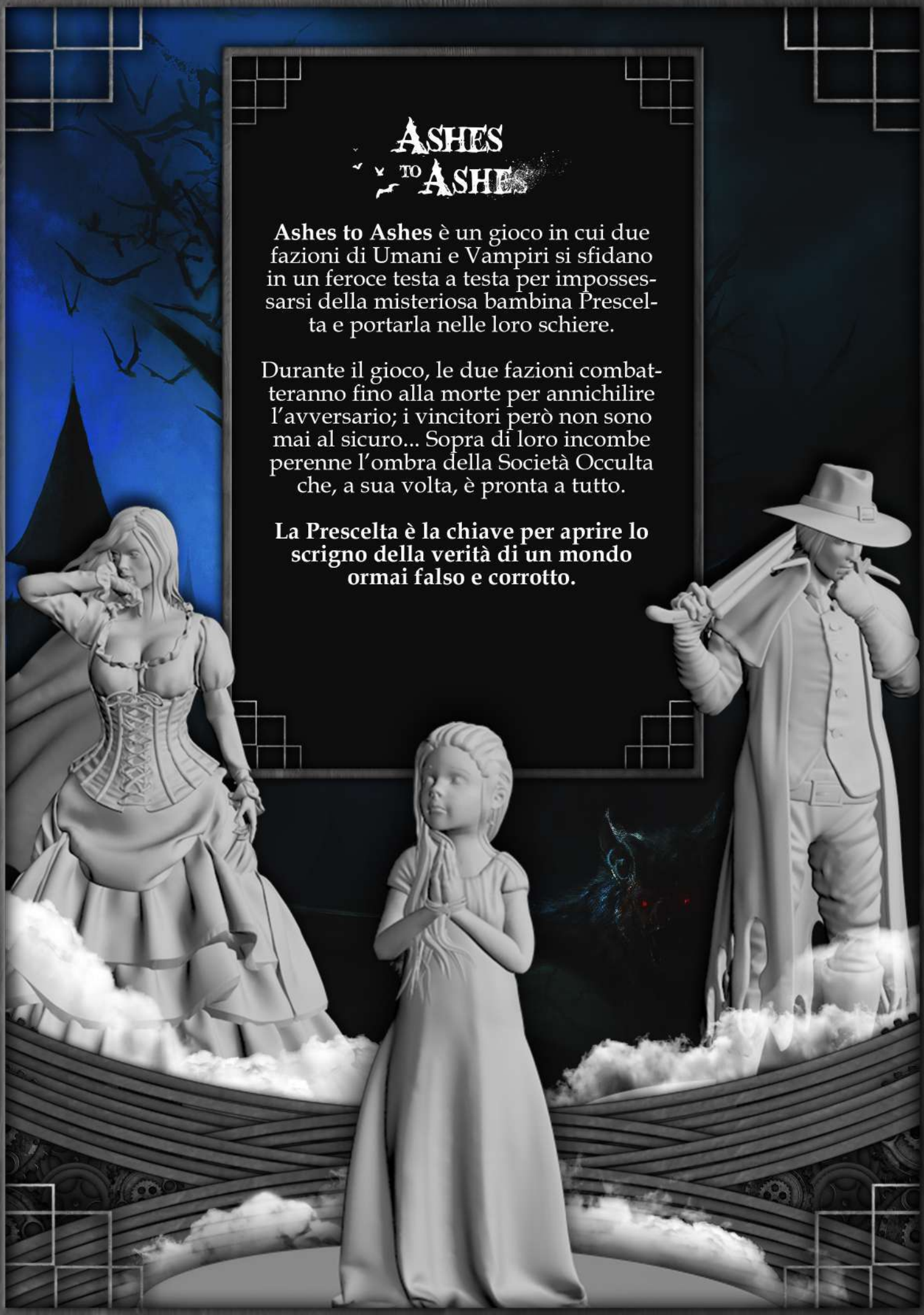
MANUALE

Ashes to Ashes

Ashes to Ashes è un gioco in cui due fazioni di Umani e Vampiri si sfidano in un feroce testa a testa per impossessarsi della misteriosa bambina Prescelta e portarla nelle loro schiere.

Durante il gioco, le due fazioni combatteranno fino alla morte per annichilire l'avversario; i vincitori però non sono mai al sicuro... Sopra di loro incombe perenne l'ombra della Società Occulta che, a sua volta, è pronta a tutto.

La Prescelta è la chiave per aprire lo scrigno della verità di un mondo ormai falso e corrotto.



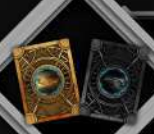
COMPONENTI

1 TABELLONE

2 PLANCE FAZIONI

2 PLANCE AIUTO (ATTACCO)

25 CARTE AZIONE UMANI
25 CARTE AZIONE VAMPIRI

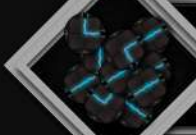


10 CARTE MIGLIOR. UMANI
10 CARTE MIGLIOR. VAMPIRI

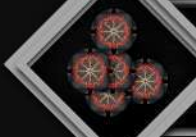
18 CARTE SOCIETÀ SEGRETA

6 TOKEN ALLEATI

6 PORTALI ELECTRO



80 TILE ELECTRO



8 TILE VORTICE

9 MINIATURE

6 SEGNA POTERE

2 INDICATORI FAZIONE

Per i "Componenti Aggiuntivi" guarda la sezione a Pag. 15

F
H
E
E
G
B
B
B
C1
C1
B
C2
B
B
C2
D
G
E
E
A
x2
H
F
x2
+1

SETUP

*Umani e Vampiri sceglieranno in modo casuale chi sarà il primo di turno.

A Mettere la Prescelta sullo spazio di partenza.

B Posizionare le Miniature di entrambe le Fazioni sul rispettivo spazio (l'ordine delle miniature è a scelta).

C Posizionare ogni Portale come mostrato in figura.

ATTENZIONE:

C_1 SEZIONE UMANI: In questa sezione la faccia dei Portali deve essere posizionata dal lato OSCURO (ved. immagine)

C_2 SEZIONE VAMPIRI: In questa sezione la faccia dei Portali deve essere posizionata dal lato LUMINOSO (ved. immagine)

D Posizionare il mazzo della Società Segreta nell'apposito spazio laterale, ricordando di tenere la prima carta sempre scoperta.

E Posizionare i mazzi AZIONE e MIGLIORAMENTO negli appositi spazi laterali.

F Posizionare i Segna Potere nelle Plance Fazioni sul Valore 2.

G Posizionare ogni Indicatore Fazione sul Valore massimo (20).

H Ogni Giocatore prende 3 Carte Azione ed ogni Fazione rivela 3 Carte Potenziamento.

MODALITA 2-4-6 GIOCATORI

I giocatori scelgono se essere Umani o Vampiri e si posizionano al tavolo in modo che ogni giocatore Umano sia seguito da un giocatore Vampiro. Il numero dei giocatori di ogni fazione deve essere lo stesso.

MODALITA 3-5 GIOCATORI

Nella modalita a 3-5 Giocatori uno dei partecipanti rappresenterà la Fazione **della Società Segreta.**
Durante il Setup non si deve rivelare nessuna carta della Società Occulta, sarà il Giocatore selezionato a farlo, scegliendo tra le disponibili. Il gameplay è il medesimo della modalità 2-4-6 giocatori.

ATTENZIONE: Durante i rispettivi turni, saltare la **FASE 4**.
Al suo posto, giocherà il turno la Fazione della Società Segreta (oltre che alla fine di ogni turno delle Fazioni Umani e Vampiri).

GAMEPLAY

Ogni turno è composto dalle seguenti Fasi:

FASE 1: SPAZI ESTERNI

FASE 2: AZIONI

FASE 3: REFILL

FASE 4: FINE TURNO

FASE 1: SPAZI ESTERNI

In questa Fase, i Giocatori interagiranno con gli Spazi Esterni del Tabellone da Gioco.
Si può avere un solo (1) Token Alleato in ogni Spazio. Non è necessario rimuovere i Token Alleato, rappresentati da differenti personaggi, dagli Spazi già occupati nei precedenti Turni (anche se si hanno abbastanza Risorse).

Esegui i seguenti Punti in questo ordine:

(A) Posizionare **i Token Alleato** nelle **zone libere disponibili**.

(B) Applicare gli effetti della zona dove è posizionato il **Token Alleato**. Gli effetti sono i seguenti:

ZONE

Incrementare il Livello Potere del Personaggio corrispondente di un Punto Valore (1) (ogni Token può essere posizionato solo nell'apposita Zona).

MERCATO NERO

Diminuire il Livello Potere di un Personaggio di un Punto Valore (1) per scambiarlo con una Carta Potenziamento (1). Il Mercato Nero ha 3 Spazi a disposizione (uno per ogni Carta Potenziamento). Ricorda: è possibile giocare una sola Carta Potenziamento per Turno di Gioco.

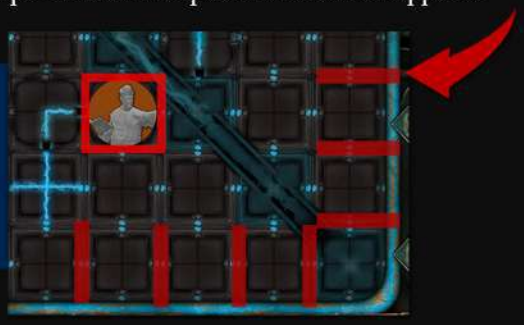
VANTAGGI

I. VEGGENTE - Diminuire il Valore Potere di tre Punti (3): gioca una Carta Azione (1).

II. ALCHIMISTA - Scartare una Carta Potenziamento (1) in proprio possesso: rimuovere un Tile Etereo nello spazio dove non è presente alcuna miniatura, o sostituirlo con un Tile opposto. (diventa e vice versa), ruotandoli come si preferisce.

III. MISTICO - Posizionare uno dei propri Portali nello Spazio della Fazione opposta.

ATTENZIONE: I Portali non possono essere posizionati negli spazi contingenti una Miniatura o tra uno Spazio e l'altro della bordatura esterna.



FASE 2: AZIONI

Durante questa Fase il Giocatore di Turno può scartare quante Carte Azione desidera e prendere lo stesso numero di Carte Potenziamento. Le Carte Potenziamento possono essere utilizzate prima e dopo aver giocato una Carta Azione.

Giocare le Carte Azione una alla volta ed eseguirne l'effetto.

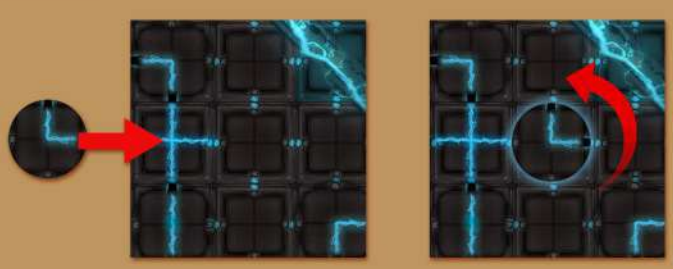
Esistono due tipi di Azione:

CARTE PERSONAGGIO

Posizionare/Ruotare il numero di Tile Eterei come scritto, in ognuno degli otto Spazi adiacenti a quelli del Personaggio di riferimento.
I Tile Eterei non possono essere posizionati sui Crocevia, nella Diagonale Elettrica Centrale, o in uno spazio già occupato da un altro Tile o da un'altra Miniatura.
A questo punto, è possibile attivare il Personaggio.

CARTE GENERICHE

Posizionare il corrispondente Tile Etereo in uno Spazio libero della Plancia che non sia già occupato da miniature o Tile; inoltre non può essere posizionato sui Crocevia e sulla Diagonale Elettrica al centro. In alternativa è possibile ruotare i Tile già posizionati. Dopo, se possibile, attivare il Personaggio-Miniatura (proprio oppure dell'avversario) che è collegato dalla Linea Etera formatasi, fino a farlo arrivare (o fermare sopra) il Tile Etereo appena posizionato/ruotato.

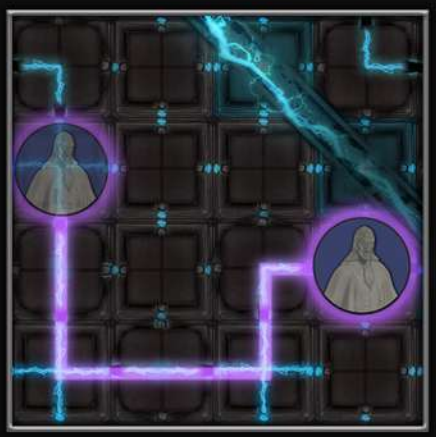


ATTIVARE UN PERSONAGGIO

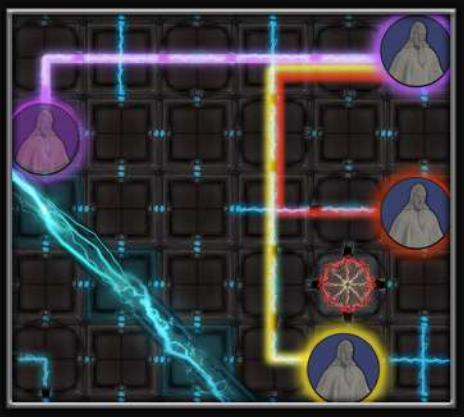
Attivare un personaggio significa eseguire una di queste Azioni:

- MOVIMENTO
- ATTACCO
- CATTURA DELLA PRESCELTA
- UNA QUALUNQUE COMBINAZIONE DI QUESTE TRE AZIONI

MOVIMENTO



Muovete la miniatura in uno spazio adiacente se c'è un percorso continuo a partire da quello di partenza. Quindi, se c'è un ulteriore spazio (diverso da quello precedente) con un percorso continuo, allora ripetete tale meccanismo finché possibile.
Una volta che il movimento è iniziato, non può essere fermato finché ci sono percorsi validi.



Se c'è più di un percorso valido, il giocatore attivo sceglie quale seguire. Se c'è già una miniatura in uno spazio valido, nessuno può passarci attraverso. Quindi, in tal caso, il movimento deve fermarsi.

ATTRAVERSO LA DIAGONALE

Se una miniatura è accanto a uno spazio della diagonale centrale, tale spazio può essere considerato come un tassello rettilineo se sul lato opposto ce n'è un altro che farebbe continuare il percorso.

ATTENZIONE: se tutte le condizioni per attraversare la diagonale centrale sono soddisfatte ma c'è una miniatura sul lato opposto di essa, allora il movimento viene fermato SULLA diagonale centrale e va effettuato un attacco (se tale miniatura appartiene all'altra fazione). Se un personaggio procede attraverso uno spazio della diagonale centrale nel quale è presente la Prescelta, allora tale personaggio la cattura.

ATTACCO

A Una miniatura può attaccarne un'altra (vicina ad essa) se quella attaccante ha un percorso libero verso l'altra.

B Per annullare l'attacco, il giocatore in difesa (che è quello successivo a interagire in questa fase) controlla sulla Tabella Difesa quale simbolo è necessario in quest'ottica. Tale simbolo corrisponde al risultato ottenuto incrociando sulla tabella i personaggi coinvolti nell'attacco. Il difendente può scegliere di scartare una carta con tale simbolo o di perdere 3 Punti Fazione. La riduzione diviene di 4 punti se la miniatura in difesa è stata attaccata da dietro.

C Se la difesa ha successo (scartando la carta appropriata), l'attaccante può colpire ancora usando una determinata carta: il giocatore interessato deve controllare la Tabella Attacco così da scoprire quale simbolo è necessario.

D D- L'unica cosa da tenere sotto controllo sul tabellone è l'orientamento dell'attacco fra le due miniature (frontale, laterale, da dietro). Questo attacco non può essere annullato e la quantità di punti fazione persi dal difensore è determinato dalla medesi-

Se il personaggio che perde Punti Fazione ha la Prescelta, allora il personaggio attaccante ne ottiene il possesso. Inoltre, ciascun personaggio ha le proprie specifiche abilità, da usare quando le condizioni di attivazione siano soddisfatte. Tutti questi poteri sono mostrati nel foglio aiuto.

Il difensore cerca di annullare l'attacco

In risposta, l'attaccante sceglie la carta specificata e contrattacca.

FOGLIO AIUTO

Utilizza 2 Punti Valore di uno dei tuoi Alleati e aggiunge 1 Punto Fazione, alla fine del turno di gioco.

Quando si effettua o riceve un attacco, +1 Danno.

Non può subire contrattacchi.

Utilizza 2 Punti Valore di uno dei tuoi Alleati e aggiunge +1 Punto Fazione.

Quando si effettua o riceve un attacco, +1 Danno.

Quando contrattacca può scegliere il simbolo a piacere (senza tener conto di quelli indicati nel Reminder)

ICONE CARTE

Le carte contenenti questa icona permettono di osservare le prime due carte del mazzo **Potenziamento** Umano o Vampiro in base alla fazione di appartenenza, per poi riporle in cima al mazzo.

Le carte contenenti questa icona permettono di aumentare di +1 sul **Livello Potere** di uno degli Alleati (a scelta) Umano o Vampiro, della fazione di appartenenza.

Le carte **Potenziamento** Umani contenenti questa icona permettono di effettuare un **attacco (non difendibile) di x1 Danno** al giocatore avversario in tutti gli spazi del personaggio selezionato, sia in verticale che in orizzontale, fino alla fine della Plancia di Gioco.

Le carte **Potenziamento** Umani contenenti questa icona permettono al giocatore di spostare un personaggio a scelta della **Società Segreta di x1 Movimento**, sia in verticale che in orizzontale.

Le carte **Potenziamento** Umani contenenti questa icona permettono al giocatore di effettuare un **x1 Movimento di uno dei Personaggi** (Maggiore, Reverendo, Dottore) a scelta, sia in verticale che in orizzontale (dove permesso dai tile posizionati).

Le carte **Potenziamento** Vampiro contenenti questa icona permettono al giocatore di effettuare un **attacco (non difendibile) di x3 Danno** al giocatore avversario nei due spazi adiacenti su tutte le diagonali partendo dalla posizione del personaggio selezionato.

Le carte **Potenziamento** Vampiro contenenti questa icona permettono al giocatore di spostare un personaggio a scelta della **Società Segreta di x1 Movimento**, su tutte le diagonali.

Le carte **Potenziamento** Vampiro contenenti questa icona permettono al giocatore di effettuare un **x1 Movimento di uno dei Personaggi** (Otis, Sryz, Thorne) a scelta, in tutte le diagonali (dove permesso dai tile posizionati).

CATTURARE LA PRESCELTA

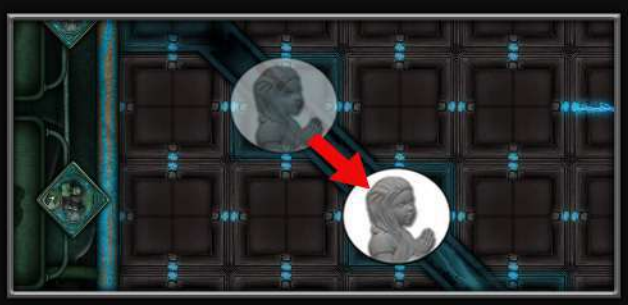
Una miniatura può catturare la Prescelta se è in uno spazio con un percorso libero verso di lei. Si posiziona quindi la sua miniatura (rimuovendola dal tabellone) sulla propria plancia Fazione, in corrispondenza del personaggio che l'ha catturata.

FASE 3: REFILL

Dopo aver completato tutte le azioni, il giocatore attivo pesca Carte Azione fino a che non ne ha 3 in mano. Quindi, il giocatore aggiunge Carte Miglioramento al Mercato, così da riempire gli spazi vuoti.

FASE 4: FINE TURNO

Se nessun personaggio ha la PRESCELTA, muovere questa miniatura nello spazio successivo della diagonale centrale. Se questo movimento la fa finire in uno spazio dove si trova un personaggio Umano o Vampiro, tale personaggio catturerà la PRESCELTA. Se la PRESCELTA raggiunge l'ultimo spazio, il gioco termina ed entrambe le fazioni (Umani e Vampiri) hanno perso la partita.



Poi, si muovono le miniature della Società Segreta negli spazi mostrati dalla carta di questa fazione, svelata in precedenza. Vengono ignorate tutte le altre icone. Se la carta non mostra alcuno spazio, allora le miniature della Società Segreta non vengono mosse dagli spazi attualmente occupati. Se un qualunque spazio è occupato da Umani o Vampiri, le miniature della Società Segreta vanno piazzate sul successivo numero disponibile: ad esempio, qualora venisse richiesto di piazzarle sullo spazio numero 8, ma questo fosse occupato, allora andranno sullo spazio numero 1, o altrimenti su quello ancora successivo. Viene dunque scartata la carta appena usata e svelata la successiva carta Società Segreta. Quindi, ciascun personaggio Umano o Vampiro in uno spazio vicino a una miniatura della Società Segreta perde 1 punto Fazione (quindi 1 punto Fazione per ogni miniatura vicina a quelle della Società Segreta). Il turno è ora concluso e il successivo giocatore attivo è quello alla sua sinistra (che ovviamente appartiene alla fazione avversaria).

MUOVETE LE DUE MINIATURE SUGLI SPECIFICI SPAZI NUMERATI SUL TABELLONE PRINCIPALE.

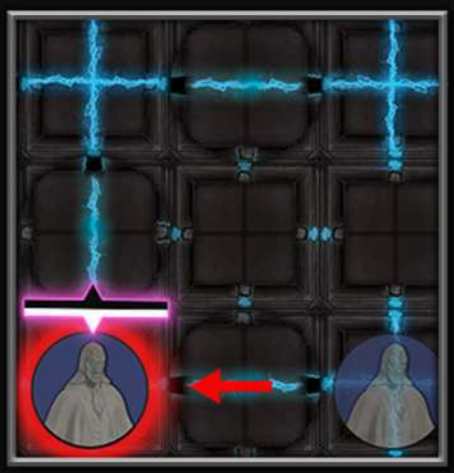
DA USARE NELLA MODALITÀ 3-5 GIOCATORI.

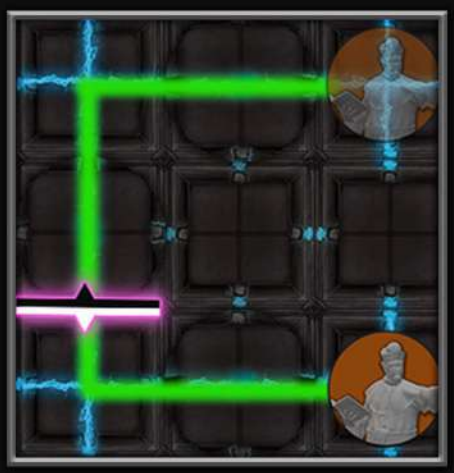
CARTA ATTIVATA

CARTA RIVELATA PER IL TURNO SUCCESSIVO

PORTALI

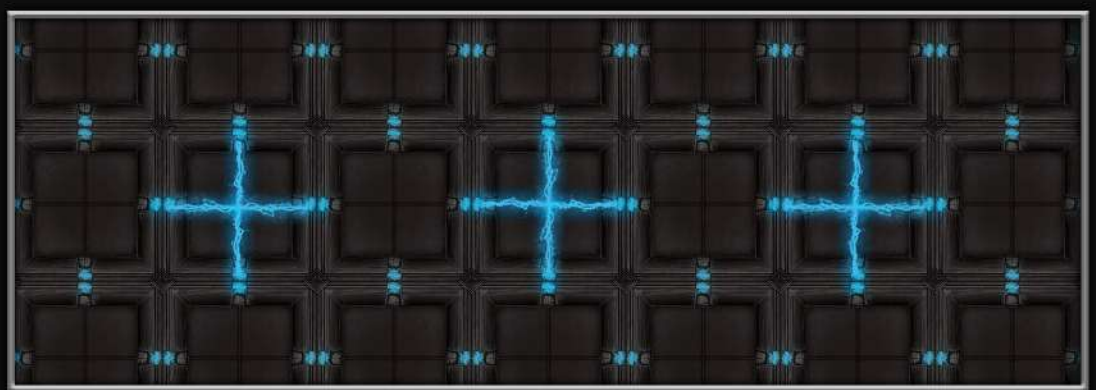
I Portali sono passaggi magici di natura soprannaturale. Ciascun portale ha due lati: LUCE e OSCURITÀ. Durante i movimenti, se un Vampiro finisce contro il LATO DELLA LUCE di un Portale, esso perde 2 Punti Fazione e il suo movimento termina. Al contrario, se le stesse miniature Vampire finissero contro il LATO OSCURITÀ di un Portale, passerebbero attraverso di esso senza conseguenze, come se il Portale non ci fosse affatto. L'effetto contrario avverrà considerando la Fazione UMANA: il LATO OSCURITÀ di un Portale causerà a questi personaggi la perdita di 2 Punti Fazione e farà terminare il movimento, mentre il LATO DELLA LUCE permetterà loro di passarci attraverso illesi.





CROCEVIA

I crocevia sono spazi speciali già presenti sul tabellone principale, che hanno quattro vie di accesso ad essi. Quando una miniatura raggiunge un Crocevia, deve decidere quale direzione prendere, a seconda che tale personaggio voglia attaccare, catturare la Prescelta, procedere con il movimento o attraversare un Portale.
E' il giocatore attivo che prende tutte queste decisioni.



TERMINE DELLA PARTITA

Il gioco termina quando una delle due Fazioni (Umani o Vampiri) cattura la Prescelta e riesce a portarla nella propria base, vincendo così la partita. Se una delle Fazioni si ritrova con i Punti Fazione ridotti a 0 (o meno), allora ha perso la partita, facendo vincere l'avversario. Se la Prescelta raggiunge l'ultimo spazio del suo percorso, entrambe le Fazioni (Umani e Vampiri) avranno perso la partita e la Società Segreta risulterà la vincitrice del gioco.

VITTORIA DELLA SOCIETÀ SEGRETA

VITTORIA DEI VAMPIRI

VITTORIA DEGLI UMANI

MODALITÀ 3-5 GIOCATORI

Con 3 o 5 giocatori, la Fazione della Società Segreta è la terza in gioco ed è controllata da un giocatore.

Durante la fase di setup non va mostrata alcuna carta Società Segreta; il relativo giocatore pescherà due carte di questo tipo, invece.
Lo svolgimento del gioco è lo stesso della modalità a 2-4 giocatore, con le seguenti differenze:

ATTENZIONE:
Durante i turni degli Umani e dei Vampiri, saltate la FASE 4.
Al suo posto ci sarà invece il turno del giocatore che controlla la Società Segreta, che quindi giocherà alla fine di OGNI turno, sia Umano che Vampiro.

MODALITÀ DI GIOCO SOCIETÀ SEGRETA

Ciascun turno della Società Segreta è composto dalle seguenti fasi:

FASE 1: MOVIMENTO DELLA PRESCELTA

FASE 2: PIAZZAMENTO DEI PORTALI

FASE 3: GIOCARE CARTE

FASE 4: DANNI E CATTURA DELLA PRESCELTA

FASE 5: REFILL

FASE 1: MOVIMENTO DELLA PRESCELTA

Se nessuna Fazione ha catturato la PRESCELTA, quest'ultima va mossa sul successivo spazio della diagonale centrale. Se questo la fa finire in uno spazio dove si trova una miniatura Umana o Vampira, tale personaggio la catturerà. Se la PRESCELTA raggiunge l'ultimo spazio del proprio percorso, la partita termina e sia gli Umani che i Vampiri avranno perso, mentre la Società Segreta avrà vinto.

FASE 2: PIAZZAMENTO DEI PORTALI

Durante questa fase è possibile piazzare UN Portale a scelta (soltanto uno tra i 6 presenti), seguendo le regole descritte nell'azione del Mistico.

FASE 3: GIOCARE LE CARTE

Si sceglie quali carte usare e poi le si mostrano agli altri giocatori. Ciascuna carta (tramite numeri e icone presenti) consente di fare azioni e/o avere spazi nei quali muovere i propri personaggi. E' possibile scegliere quante azioni compiere (fra quelle presenti nelle carte nella propria mano), ma sarà obbligatorio muovere ognuno dei propri personaggi (se possibile). Azioni e movimenti possono essere compiuti nell'ordine che si preferisce.

MOVIMENTO

Il movimento può essere dato da:

I numeri sulle carte

Il **simbolo**

Si controllano ogni numero e icona sulle proprie carte Società Segreta e se ne scelgono due di esse, dove muovere le proprie miniature.
E' necessario (se possibile) scegliere posizioni diverse da quelle iniziali.
Ricordate che siete OBBLIGATI a muovere entrambe le proprie miniature, quindi dovete giocare carte in maniera opportuna per raggiungere tale scopo.

AZIONE

Muovere uno dei propri personaggi in un qualunque tassello Trappola;

Scegliere un tassello Percorso sul tabellone (senza miniature sopra di esso) e rimpiazzarlo con uno opposto (diventa e viceversa).
E' possibile ruotare tale nuovo tassello, se lo si preferisce;

Piazzare un tassello Trappola in un qualunque spazio libero (tranne gli spazi più esterni) o in uno spazio Crocevia;

Scegliere un tassello vicino a uno dei propri personaggi e ruotarlo come si preferisce;

FASE 4: DANNI E CATTURA DELLA PRESCELTA

Si controlla se in uno degli 8 spazi attorno alle miniature della Società Segreta si trova un personaggio che ha catturato la PRESCELTA. In tal caso, si CATTURA LA PRESCELTA a propria volta. A questo punto, ogni miniatura della Società Segreta che NON HA la PRESCELTA causerà la perdita di 1 Punto Fazione a ciascun personaggio presente in uno degli 8 spazi adiacenti a tale modello. Quindi, se uno dei propri personaggi ha appena catturato la PRESCELTA, si pesca una carta Società Segreta. E' possibile giocarla, così da muovere quel modello per usarne i poteri o i numeri sulla carta stessa. Se non si vuole giocare la carta appena pescata, allora la stessa va scartata.

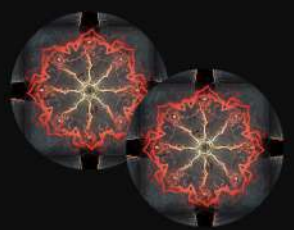
REFILL

Si pescano carte Società Segreta fino a che il relativo giocatore non ne ha 2 in mano.

TERMINE DELLA PARTITA

La partita termina se una delle fazioni principali (Umani o Vampiri) portano la PRESCELTA nella propria base. Qualora una delle due fazioni principali avesse il proprio valore di Punti Fazione ridotto a 0 (o meno), allora avrebbe perso la partita, consentendo all'altra di vincere. Il giocatore che controlla la Società Segreta vincerà se la PRESCELTA sarà sotto il suo controllo per 6 turni (non necessariamente consecutivi). Anche il turno in cui la Società Segreta cattura la PRESCELTA conta in questo calcolo.

TILE VORTICE



I tasselli Trappola sono possibili punti del tabellone dove muovere le proprie miniature della Società Segreta e rappresentano un ostacolo per le miniature delle altre due fazioni in gioco. Come regola, se una miniatura Umana o Vampira finisce in un tassello Trappola (quindi tramite un percorso orientato verso di essa), allora essa terminerà il proprio movimento, perderà 1 Punto Fazione e il tassello Trappola verrà rimosso.

COMPONENTI AGGIUNTIVI

1 TILE SABBIE MOBILI

2 SEGNA PUNTI PER FAZIONE

1 GARGOYLE VAMPIRO

5 CARTE AZIONE LADRO

2 CARTE FUCILE DEL MAGGIORE

2 CARTE TRAPPOLA PER ORSI

I seguenti componenti sono stati sbloccatti durante la campagna Kickstarter grazie al contributo dei Backers. Alcuni di questi implementano il core del gioco mentre altri sono in sostituzione di componenti già presenti.
All'inizio della descrizione controlla se il componente deve essere aggiunto al gioco oppure se va a sostituire un componente già presente in gioco.

GARGOYLE VAMPIRO

Si può sostituire ad uno dei Token Alleati presente all'interno del gioco.

SEGNA PUNTI PER FAZIONE

Si può sostituire i normali segna punti con queste due miniature. Ogni miniatura rappresenta una fazione. Questo componente serve a tenere la conta dei punti vita.

TILE SABBIEMOBILI

Per acquistare un Tile Sabbiemobili, si deve ridurre di tre (3) uno dei Alleati della propria Fazione.
Una volta acquistato un Tile Sabbiemobili può essere posizionato sui Crocevia (solo in questi spazi).
NOTA: Ogni fazione può avere solo un Tile Sabbiemobili (1) piazzato nel Tabellone ed un altro pronto per l'utilizzo. Non puoi piazzare un nuovo Tile Sabbiemobili prima di avere rimosso il precedente.

Quando un personaggio attiva il suo movimento e questo attraversa un Tile Sabbiemobili precedentemente attivato, va considerato come un normale Crocevia. Questo significa che se è presente un sentiero percorribile, dopo aver attivato il personaggio, la miniatura comincerà a muoversi ma quando si troverà sopra un Tile Sabbiemobili dovrà interrompere il suo movimento. Il Tile Sabbiemobili va rimosso dal Tabellone.

CARTA FUCILE DEL MAGGIORE

Aggiungi le Carte Fucile del Maggiore al mazzo delle altre Carte Miglioramento Umani, prima di cominciare la Partita. Quando viene giocata la Carta del Fucile del Maggiore e gli Umani stanno attaccando i Vampiri, è possibile muovere la miniatura dei Vampiri in uno spazio adiacente e ruotarla a piacimento. NOTA: Puoi muovere la miniatura dei Vampiri anche se stanno contrattaccando e solo in uno spazio dove non è presente nessun altra miniatura.

CARTA TRAPPOLA PER ORSI

Aggiungi le Carte Trappole per Orsi al mazzo delle altre Carte Miglioramento Vampiri, prima di cominciare la Partita. Quando viene giocata una Carta Trappola per Orsi, selezionare un Tile già posizionato nel Tabellone di Gioco. Quando una miniatura Umani passa sopra il Tile selezionato, fermerà il suo movimento in corrispondenza del suddetto Tile. Quando questo accade la fazione Umani perde 2 Punti Fazione.

IL LADRO

Si può sostituire ad una delle tre (3) miniture della Fazione Umani e inoltre alle Carte Azione della selezionata.

NOTA: Assicurarsi di rimuovere tutte le carte del Personaggio selezionato da sostituire con le Carte Azione Ladro.

SOLO
PLAYER MODE

Nella modalità Solitario, il giocatore deve cercare di far fuggire i propri personaggi dalle mortali creature che popolano l'area, facendoli arrivare alla propria base.

Per riuscirci, sarà necessario costruire percorsi che consentiranno alle miniature di raggiungere la parte opposta del tabellone, senza però finire fra gli artigli dei Ghoul che vagano in quest'area.

COMPONENTI AGGIUNTIVI

16 x CARTE AZIONE GHOUL

1 x FIGURE CAPITANO GHOUL

-IN CARDBOARD-

7 x FIGURE SERVITORI GHOUL

-IN CARDBOARD-

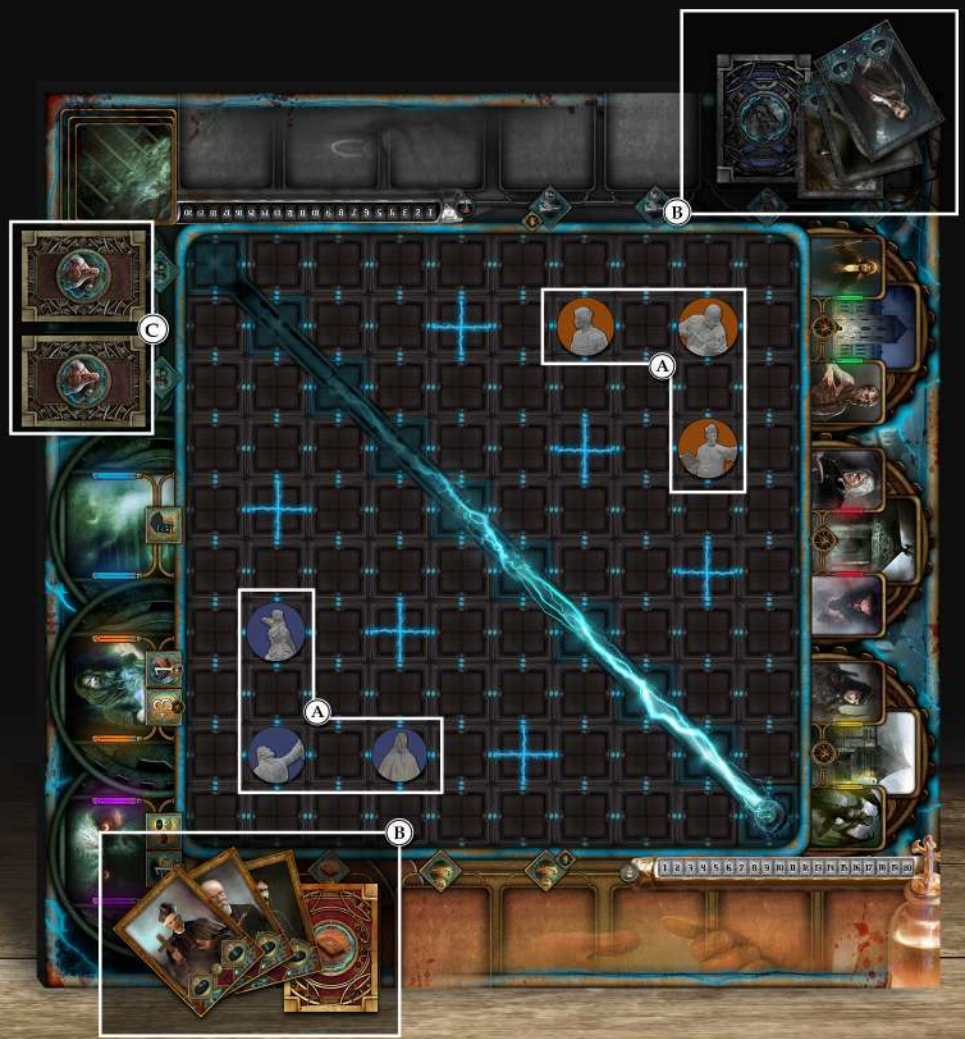
SETUP

UNICAMENTE PER LA SOLO MODE

Ⓐ Piazzare le tre miniature della fazione prescelta negli appositi spazi, come mostrato nell'immagine;

Ⓑ Mischiare il proprio mazzo e pescare 3 carte Azione;

Ⓒ Mischiare il mazzo Ghoul e piazzarlo accanto al tabellone. Rivelare quindi le 2 carte in cima ad esso;



IL TURNO

Il turno si compone di due fasi:

FASE 1: ATTIVAZIONE DEI GHOUL

FASE 2: AZIONI DEL GIOCATORE

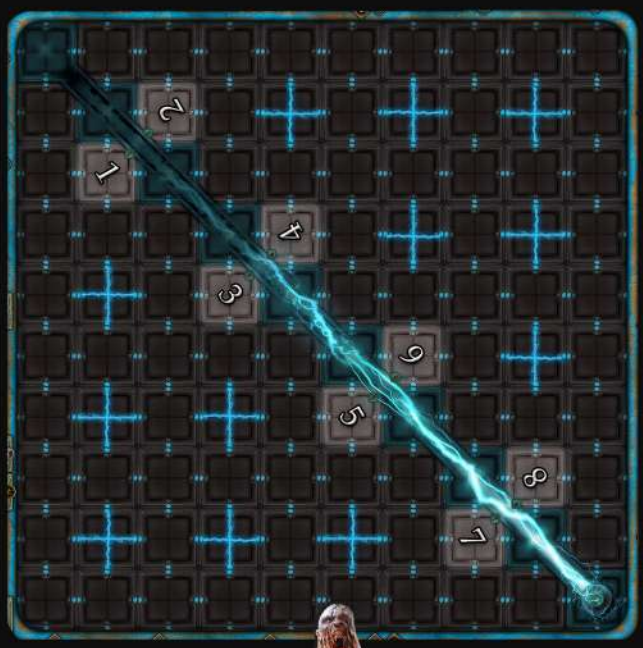
FASE 1: ATTIVAZIONE DEI GHOUL

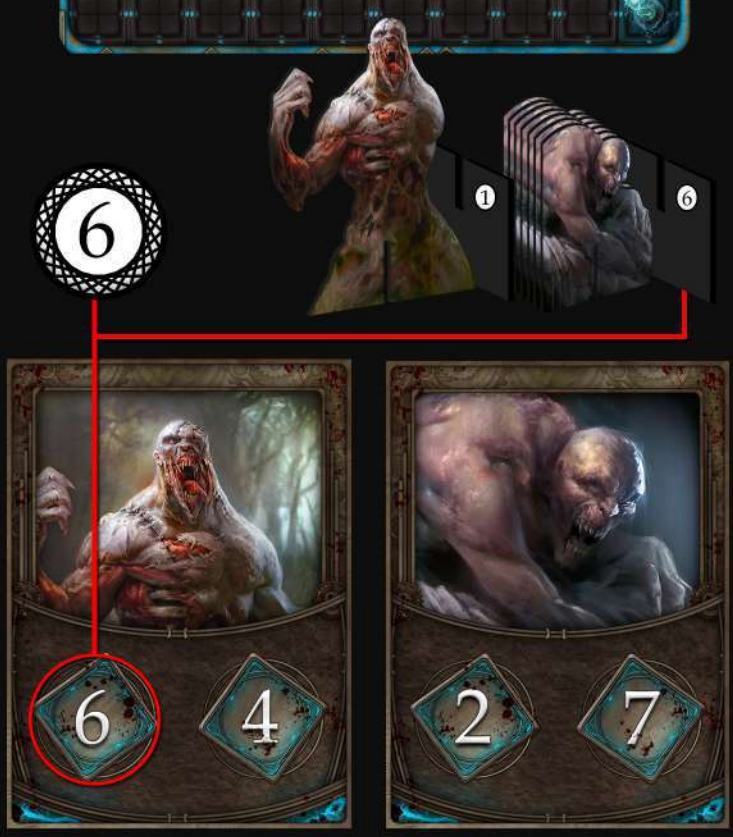
Si risolvono le 2 carte Ghoul insieme, da sinistra a destra. Ogni carta mostra 2 numeri, ciascuno dei quali identifica un essere specifico (incluso il Capitano Ghoul). Quando una carta Ghoul è risolta, ciascun numero attiva il corrispettivo Ghoul, nella maniera seguente:

- Se tale Ghoul NON è sul tabellone, lo si piazza nel suo spazio di partenza, come mostrato.

- Al contrario, se il Ghoul è GIÀ sul tabellone, viene mosso di uno spazio per ogni numero rivelato verso il personaggio più vicino. Se ci fossero 2 o più spazi validi, il Ghoul va mosso su quello con un tassello percorso o un incrocio; se non ce ne fossero (o ce ne sono più d'uno), il giocatore sceglierà in quale muovere il Ghoul.

Ogni volta che un Ghoul si muove su un tassello percorso, questo viene rimosso dal tabellone. Gli spazi dove si trovano i Ghoul non possono essere attraversati dalle miniature dei personaggi. Alla fine di questa fase, scartate le due carte Ghoul usate e rivelate le successive due.





FASE 2: AZIONI DEL GIOCATORE

Durante questa fase, il giocatore può usare (scartandole) un qualunque numero di carte Azione.

CARTE GENERICHE

Piazzate l'appropriato tassello Percorso in un qualunque spazio libero sul tabellone (che non sia già occupato da miniature o da altri tasselli) tranne gli spazi incrocio (è possibile quindi piazzarlo anche su uno spazio della diagonale centrale).

In alternativa, è possibile ruotare un qualunque tassello di tipo appropriato. Quindi, se possibile, attivate 1 dei propri personaggi fintanto che la miniatura scelta passi attraversi (o si fermi all'interno) del tassello che è stato appena piazzato o ruotato.

CARTE PERSONAGGIO

Piazza o ruota il numero e il tipo di tasselli specificati dalla carta, in un qualunque spazio fra gli 8 intorno al personaggio che stai considerando.

I tasselli non possono essere piazzati in uno spazio incrocio o in un altro già occupato (da miniature o da altri tasselli stessi).

Quindi, è possibile muovere quel personaggio.

MOVIMENTO

Muovete la miniatura in uno spazio adiacente se c'è un percorso continuo a partire dallo spazio di partenza.

Quindi, se c'è un altro spazio adiacente con un percorso continuo (oltre a quello precedente), si può ripetere questo procedimento finché è possibile.

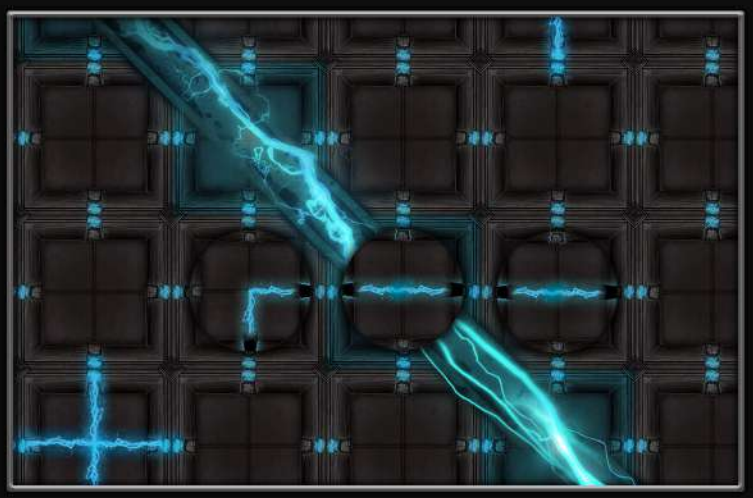
Una volta che il movimento è iniziato, non può essere fermato finché ci sono percorsi validi.

Se c'è più di un percorso valido, il giocatore sceglie quale seguire.

Se c'è già una miniatura in uno spazio valido, nessuno può passarci attraverso. Quindi, in tal caso, il movimento deve terminare.

LA DIAGONALE CENTRALE

Si noti che, al contrario di ciò che accade quando si gioca in più di 1 giocatore, gli spazi della diagonale centrale agiscono come qualunque altro spazio libero, quindi non va considerata la regola ATTRAVERSO LA DIAGONALE, spiegata in precedenza.



REGOLE SPECIALI

Ogni volta che una carta Ghoul rivela una carta che raffigura il Capitano Ghoul, esso muove di 2 spazi invece che di 1. Se una o più miniature di personaggi raggiungono la base, tutte le successive carte Personaggio relative ad essa verranno considerate come carte Azioni Generiche.

FINE DEL TURNO

Il gioco termina quando tutti i personaggi hanno raggiunto il lato opposto del tabellone, rientrando nella propria base. In questo modo il giocatore vince la partita.

Al contrario, se un qualunque Ghoul (con la propria attivazione) dovesse raggiungere anche solo uno degli spazi dove si trova una miniatura del giocatore, gli infliggerà un colpo, infettandolo con la sua malattia mortale.
In questo caso, i Ghoul vinceranno la partita e il giocatore sarà sconfitto.

Copyright © 2020 - **Alter Ego Games**
Fengi Games srls
Via degli Artificieri, 10
00143 Roma - Italy