

Rule Book

Cults Across



America

Traduzione in italiano by The Goblin 1998

Nel presente fascicolo alcuni termini frequentemente usati sono stati volutamente lasciati in inglese allo scopo di non creare confusione con quanto riportato sulle carte o sulle pedine. L'organizzazione in paragrafi numerati è un'aggiunta del traduttore, in quanto non trova corrispondenza nel regolamento originale.

1. INTRODUZIONE

In *Cults across America* i giocatori controllano un manipolo di fanatici religiosi il cui obiettivo è quello di ottenere il dominio degli Stati Uniti d'America. Le varie fazioni si comporranno di cultisti, sacerdoti, creature ed altro ancora, i cui piani per la conquista del potere prevedono fra l'altro la creazione di una catena di affiliati che si stenda, ininterrotta, da costa a costa.

Cults across America non è una simulazione rigorosa, è un gioco che preferisce divertire i partecipanti consentendo loro di schiacciare gli avversari sia utilizzando buone strategie, sia impostando efficaci campagne religiose, sia ricorrendo alla sovversione ed allo scontro fisico.

1.1 COMPONENTI

1 Mappa di gioco

1 Regolamento (che state leggendo)

112 Carte (57 Carte Effetto, 17 Carte Equipaggiamento, 22 Carte Evocazione, 16 Carte Vittoria)

384 Pedine (74 Equipaggiamento, 48 Denaro, 35 pedine colorate per ogni fazione, 27 Creature, 12 Piaghe, 6 Iniziativa, 5 Personalità, 1 Bomba Biologica, 1 Necromicon)

2 Dadi

1.2 TRE GIOCHI IN UNO

Ci sono tre modi diversi di giocare **Cults across America**, ciascuno dei quali ha caratteristiche tali da renderlo ogni volta un gioco differente. Di seguito sono brevemente illustrati i tre possibili scenari di gioco che saranno poi dettagliati approfonditamente in seguito (si veda §8) in modo da consentire a chiunque di scegliere il sistema che preferisce; i dettagli saranno poi illustrati nel paragrafo "Scenari".

GIOCO STANDARD (§8.1). Questo è il modo normale di giocare, concepito per i giocatori che amano divertirsi e passare un po' di tempo insieme magari bevendo birra e mangiando noccioline, valutando le proprie strategie ed il modo di reagire a quelle altrui, ma anche ricorrendo a buone dosi di azione interagendo con le varie stranezze che possono presentarsi nel corso della partita. Nessuna componente del gioco resta inutilizzata in questo scenario.

GIOCO STRATEGICO (§8.2). Simile al Gioco Standard, rimuove alcune delle cose più particolari e strane, rendendolo di fatto particolarmente adatto ai "boardgamers" più convenzionali, molto incentrato sulle strategie e poco influenzato dalle stranezze e curiosità che caratterizzano il Gioco Standard. In questa situazione, alcune delle componenti di gioco non vengono utilizzate.

BAGNO DI SANGUE (§8.3). Questo è *Cults across America* con gli steroidi, all'insegna della violenza, che può essere giocato anche solo in un'ora! Le regole e le componenti di gioco sono ridotte in modo che i giocatori non debbano confrontarsi con problematiche di gestione delle risorse ed altri dettagli, l'unico obiettivo è vincere calpestando gli avversari fino a trasformarli in gelatina e restare l'unico in gioco.

1.3 DEFINIZIONI

Nel regolamento che segue verranno utilizzati frequentemente alcuni termini il cui significato è di seguito descritto per consentire una più facile lettura. Nella maggioranza dei casi, tuttavia, si continuerà a far riferimento alla terminologia inglese in modo da non creare confusione con quanto poi si trova scritto sulle carte o sulle pedine.

- **Active Counter.** Si intendono in questo modo pedine che possono effettuare autonomamente delle azioni, che saranno in seguito chiamate *Pedine Attive*; pedine non attive sono, ad esempio, le Personalità e le Creature sprovviste di Minder (si veda §7) e l'Equipaggiamento.
- **Bookkeeping.** Fase finale del turno di gioco, tradotta nel seguito come *Fase di Registro*.
- **Combattimento.** Ogni ingaggio fra fazioni differenti nella stessa città, composto di varie fasi (si veda §3.2.2).
- **Dadi.** A meno che non sia specificato diversamente, quando si parla di lancio di dadi si intende sempre la somma del risultato di due dadi a sei facce (sarà brevemente indicato come *2D6*).

- **Dreaming Counter.** Quelle pedine che nel Segmento di Movimento della Fase di Azione (si veda §3.2.1) tentano di muovere attraverso le Dreamlands, che d'ora in avanti saranno indicate come *Pedine Sognanti*.
- **Dreamlands.** Uno dei mondi extraterrestri immaginati da H.P.Lovecraft nel quale ci si muove nel sogno, utilizzato per spostarsi di grandi distanze (si veda §4.1).
- **Equipaggiamento.** Qualsiasi tipo di arma, veicolo e oggetti speciali.
- **Fazione.** L'insieme di tutte le pedine attive controllate da uno stesso giocatore.
- **Fight.** Si intende ogni selezione di una pedina attaccante, una difensore ed il risultato che ne consegue, più precisamente, è ogni iterazione delle fasi di combattimento 3, 4, 5 e 6 (si veda §3.2.2).
- **Game Turn.** Ogni iterazione delle fasi di Iniziativa, Azione, Proliferazione e Registro (vedi sopra, Bookkeeping), d'ora in avanti sarà indicato semplicemente come *Turno di Gioco* o solo *Turno*.
- **Minder.** Con questo termine si indicano pedine Cultist Cell o High Priest che permettono ad una fazione di esercitare controllo su una Personalità o una Creatura (si veda §7).
- **Phasing Player.** Nella fase di Azione del Turno di Gioco (si veda §3.2), è il giocatore che sta attualmente effettuando le proprie azioni di movimento e/o combattimento, d'ora in avanti indicato come *Giocatore di Fase*.

2. PRÉPARAZIONE DEL GIOCO

1. Si disponga la mappa in modo che ciascun giocatore vi abbia facilmente accesso, quindi ciascuno scelga la propria fazione prendendo tutte le pedine del colore corrispondente. Si mescolino le carte e si ponga il mazzo a faccia in giù in posizione comoda per tutti.

2. Prendere quindi dal contenitore apposito tutte le pedine Personalità e porle direttamente in gioco nella città di partenza, secondo quanto indicato nella tabella a fianco:

Personalità	Città iniziale
<i>Miskatonic Univ. Marching Band</i>	Arkham
<i>Pope</i>	Denver
<i>President of the United States</i>	Washington
<i>Director of the CDC</i>	Atlanta
<i>Ambassador from Uruguay</i>	Houston

3. Ognuno determina a questo punto le proprie forze iniziali in gioco, individuando nella tabella accanto il numero di pedine di ciascun tipo che avrà a disposizione, in funzione del numero di giocatori:

Giocatori	Cultist Cell	High Priest	Sacred Relic
2	16	2	2
3	14	2	1
4	12	1	1
5 – 6	10	1	1

4. I giocatori piazzano a turno le pedine inizialmente a disposizione sulla mappa, determinando il primo con un lancio di dadi o altro metodo casuale; a partire dal primo così determinato, si procede in senso orario attorno al tavolo, ed ogni giocatore al suo turno potrà in campo due pedine Cultist Cell; una volta che tutti abbiano posizionato le pedine di questo tipo, si procede nello stesso ordine per le pedine High Priest e Sacred Relic che però vengono piazzate una per volta.

Le pedine Cultist Cell che vengono piazzate assieme (due alla volta) non devono necessariamente risiedere nella stessa città e inoltre possono essere disposte in qualsiasi città indipendentemente dalla presenza di pedine di altri giocatori in quel posto. L'unica limitazione al piazzamento iniziale è nel fatto che non si possono mettere pedine in R'lyeh né nelle città delle Dreamlands.

Il controllo iniziale delle personalità viene determinato dopo il piazzamento di tutte le pedine iniziali secondo quanto dettagliato in §7.

5. Infine, ogni giocatore riceve \$10K dalla banca e 5 carte dal mazzo; durante la preparazione del gioco, eventuali Carte Vittoria ricevute devono essere sostituite con altre carte dal mazzo fino a che non se ne possieda alcuna di questo tipo.

3. IL TURNO DI GIOCO

Ogni turno di gioco si compone di quattro fasi che avvengono in sequenza: Iniziativa, Azione, Proliferazione e Registro; dopo l'ultima delle quattro fasi, il turno si ripete.

Se un giocatore resta senza pedine attive, viene eliminato dal gioco immediatamente, senza poter completare le eventuali fasi restanti: la vita è dura.

3.1 FASE DI INIZIATIVA

In questa fase si determina l'ordine in cui i giocatori potranno agire nelle successive fasi di Azione e Proliferazione. L'ordine dei giocatori viene determinato sulla base del lancio dei dadi: chi ottiene il punteggio maggiore agisce per primo; prima di lanciare i dadi, ciascun giocatore può tenere segretamente in una mano del denaro che spenderà per influenzare il tiro, aggiungendo la somma al risultato dei dadi; così se ad esempio Howard aveva in mano \$3K e lanciando i dadi ottiene 6, il suo effettivo punteggio diverrà 9.

I giocatori effettueranno i propri turni in ordine di iniziativa (in caso di pareggi si lanci una moneta per determinare l'ordine fra gli ex-aequo), pertanto il giocatore con il totale più alto prenderà la pedina Player #1, il successivo la Player #2 e così via, in modo da determinare pubblicamente l'ordine di gioco per il turno in corso.

3.2 FASE DI AZIONE

La fase di Azione è composta dal Segmento di Movimento e dal Segmento di Combattimento, che devono essere effettuati in quest'ordine. Ogni giocatore, in ordine di iniziativa, deve effettuare il proprio Segmento di Movimento e poi quello di Combattimento, prima che il gioco passi al giocatore successivo.

La Fase di Azione termina quando tutti i giocatori hanno effettuato i propri Segmenti di Movimento e Combattimento.

3.2.1 Segmento Di Movimento

Movimento normale. Durante questo segmento, il giocatore può scegliere di muovere ciascuna delle sue pedine attive in una città adiacente a quella in cui si trovano attualmente; ad esempio, una pedina attiva a Chicago potrebbe spostarsi a Milwaukee.

Movimento con veicoli (*Satanic Pushcart, Big Honkin'Truck, Tank*). Una pedina attiva che possenga un veicolo può spostarsi di due città; ad esempio, una pedina attiva a Chicago con un *Satanic Pushcart*, potrebbe legittimamente muovere fino a Buffalo.

Movimento via Dreamlands. In alternativa al movimento normale o con un veicolo, una pedina attiva controllata dal Giocatore di Fase può tentare di muovere "sognando", entrando nelle Dreamlands. Il giocatore deve indicare la pedina della propria fazione che intende effettuare questo tipo di movimento e l'azione ha successo se, lanciando 2D6, si ottiene un valore maggiore o uguale del minimo indicato nella tabella a fianco per quel tipo di pedina.

Tipo di pedina	N° min. (2D6)
<i>Cultist Cell</i>	9
<i>High Priest</i>	7
<i>Creature</i>	8
<i>Personalità</i>	9
<i>Qualunque pedina in R'lyeh</i>	5

Quando una pedina attiva effettua con successo questo tipo di movimento, viene posizionata su uno degli spazi Gate delle Dreamlands (*Ulthar, Vale of Pnath, Plateau of Leng*) e viene in seguito indicata come una *Pedina Sognante*. Il movimento attraverso le Dreamlands impegna tutta la capacità di movimento di una pedina per il turno in corso: essa non deve aver mosso precedentemente per poter effettuare il tentativo e non può muovere dopo, anche in caso di insuccesso. Tutte le *Pedine Sognanti* mantengono il proprio equipaggiamento.

3.2.2 Segmento Di Combattimento

Dopo che il Giocatore di Fase ha terminato con i propri movimenti, ha la possibilità di iniziare combattimenti in ogni città in cui possieda almeno una pedina attiva e che contenga unità di altre fazioni. Il combattimento ha luogo in una città per volta, quindi tutte le ostilità devono essere risolte in una città prima di poter passare a un'altra. Il giocatore non è costretto a dichiarare tutti i combattimenti né il loro ordine, tali decisioni possono essere prese di volta in volta mano a mano che viene risolto il conflitto in una città.

Il combattimento deve essere dichiarato contro una fazione alla volta (il giocatore che controlla la fazione attaccata sarà il difensore); nel caso che un giocatore desideri ingaggiare più fazioni in una stessa città, dovrà affrontarle una alla volta, risolvendo tutti gli scontri con una prima di poter affrontare la successiva.

Il segmento di combattimento si compone di sei fasi di seguito illustrate:

1. Tutti i giocatori (compresi quelli non ingaggiati nel combattimento) hanno un'ultima possibilità di giocare carte che non richiedano specificamente di essere giocate durante il combattimento; se più giocatori intendono giocare carte, si agirà nell'ordine di iniziativa giocando una carta ciascuno, quindi si ricomincerà il giro per eventuali seconde carte e così via fino a che nessuno ne debba giocare altre.
2. Sia l'attaccante che il difensore hanno un'ultima possibilità di arrangiare l'equipaggiamento fra le proprie pedine nella città, determinando le assegnazioni definitive per il combattimento.
3. Il giocatore attaccante designa una delle proprie pedine attive come attaccante. In alternativa, il giocatore può richiedere l'intervento in qualità di attaccante di una pedina di un'altra fazione presente in città, secondo quanto detto più sotto ("Uso di pedine di altre fazioni").
4. Il giocatore difensore designa una delle proprie pedine attive come difensore. In alternativa, il giocatore può richiedere l'intervento in qualità di difensore di una pedina di un'altra fazione presente in città, secondo quanto detto più sotto ("Uso di pedine di altre fazioni").
5. Ciascuno dei due giocatori lancia 2D6 e somma al risultato tutti i bonus cui ha diritto (si noti che i bonus delle armi e dei veicoli non sono cumulativi secondo quanto illustrato in §6.5).
6. La pedina che ha ottenuto il risultato più basso viene rimossa dal gioco con l'eventuale equipaggiamento posseduto; in caso di pareggio, entrambe le pedine ed i loro equipaggiamenti sono rimossi dal gioco.
7. Se lo desidera, l'attaccante può ora terminare l'attacco oppure ricominciare dal passo 3 se ha ancora pedine che non hanno attaccato.

In ogni caso il combattimento ha termine quando tutte le pedine attive dell'attaccante abbiano attaccato una volta ciascuna.

Uso multiplo delle pedine del difensore. Il difensore potrebbe dover utilizzare alcune pedine più di una volta nel combattimento, ad esempio se il loro numero è inferiore a quello delle pedine attaccanti; il difensore può utilizzare una seconda volta una pedina solo dopo averle usate tutte almeno una volta e così via per le volte successive; quindi, potrà usare una pedina per la terza volta solo dopo che tutte siano state usate due volte e così via. Le pedine che vengono riutilizzate hanno un malus di -1 al tiro dei dadi per ogni volta che hanno già combattuto; ad esempio, una pedina usata per la terza volta ha combattuto già due volte ed avrà quindi -2 al tiro.

Uso di pedine di altre fazioni. E' possibile che vengano coinvolte nel combattimento anche pedine di altre fazioni presenti nella città che non siano quella dell'attaccante né quella del difensore. Infatti, durante il passo 3, l'attaccante può chiedere una pedina di un altro giocatore presente per usarla come pedina attaccante invece di una propria; qualora il giocatore che controlla la fazione della pedina richiesta acconsenta, si svoglierà il combattimento come se l'attaccante avesse scelto una pedina sua. In modo del tutto analogo, nella fase 4 il difensore può chiedere di usare come difensore una pedina di un'altra fazione presente in città e, qualora il giocatore che la controlla acconsenta, risolverà lo scontro esattamente come se avesse scelto una propria pedina. Nel caso si usino pedine di altri giocatori, sia in attacco che in difesa, il lancio dei dadi spetta al proprietario della pedina e non al giocatore attaccante o difensore.

E' possibile, per una terza fazione, aiutare tanto l'attaccante che il difensore concedendo le proprie pedine alle varie richieste (per assurdo anche arrivando a farle combattere fra loro), ma indipendentemente dalla fazione con cui hanno collaborato, ciascuna di tali pedine potrà essere usata una sola volta nel corso di tutto il combattimento.

Si osservi che l'impiego di pedine altrui consente di fatto all'attaccante di attaccare più volte di quanto sarebbe normalmente possibile con le sue sole pedine; tuttavia, il combattimento ha comunque termine non appena le pedine dell'attaccante hanno combattuto tutte una volta ciascuna.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO #1. Howard e August non sembrano poter convivere in Little Rock. Howard ha due pedine Cultist Cell (con l'equipaggiamento *Sticks and Stones* e *Whips and Chains*), più un Mi-Go. August controlla due Cultist Cell e un High Priest che si dividono un equipaggiamento *Knives and Guns*. Nel suo turno, August dichiara l'attacco.

Innanzitutto entrambi possono giocare carte epoché August ha la pedina *Player #1*, giocherà per primo la carta *Whips and Chains* mettendo in campo l'equipaggiamento relativo con le sue pedine. Howard è il *Player #2* e gioca la carta *Summon Cthonian* piazzando tale creatura in Little Rock, sotto il suo controllo. Entrambi passano alla possibilità di giocare una seconda carta, quindi la sequenza di combattimento passa al passo 2.

Segretamente (nel senso che non possono vedere gli arrangiamenti dell'avversario per regolarsi sui propri, non nel senso che non debba rivelare l'assegnazione di equipaggiamento), ogni giocatore assegna l'equipaggiamento fra le proprie pedine; August assegna *Knives and Guns* a una pedina Cultist Cell e *Whips and Chains* alla pedina High Priest, mentre Howard assegna *Sticks and Stones* ad una Cultist Cell e *Whips and Chains* all'altra.

Ora scatta l'ora della violenza. August sceglie la sua pedina Cultist Cell disarmata come primo attaccante, mentre Howard difende con il Mi-Go; August tira un 5 e aggiunge il +1 dovuto alla presenza di un suo High Priest in città per un totale di 6, mentre Howard ottiene anche lui 5, ma modificandolo con il +2 del Mi-Go ottiene 7. La Cultist Cell di August se la vede brutta, così egli gioca la carta *Use Force* (che specificamente può solo essere giocata durante il combattimento) e aggiunge un ulteriore +2 al proprio risultato, portandolo a 8; questo risultato causa l'eliminazione del Mi-Go di Howard.

August nomina ora attaccante la sua Cultist Cell con *Knives and Guns*, mentre Howard difende con il suo Cthonian. August tira 3 e aggiunge +3 per il suo equipaggiamento arrivando a 6, mentre Howard tira 7 e aggiunge il +4 dovuto alla creatura, ottenendo 11. La Cultist Cell di August viene fatta a pezzi ed è eliminata con il suo equipaggiamento.

A questo punto August decide di terminare il combattimento mettendo fine alle ostilità con Howard in Little Rock.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO #2. Howard si è rintanato in Waco per parecchio tempo ed ha due pedine Cultist Cell (A e B), quando Brian entra in città con sei Cultist Cell (1, 2, 3, 4, 5 e 6). Brian nel suo turno dichiara l'attacco contro Howard, nessuno dei due gioca carte e non ci sono equipaggiamenti da assegnare.

Brian attacca con la pedina 1, mentre Howard difende con A: il primo tira 3 ed il secondo 6, quindi la pedina 1 è rimossa dal gioco.

Brian attacca con la pedina 2 e Howard deve difendere con B (perché ha solo due pedine e l'altra è già stata usata una volta): il primo ottiene 5 ed il secondo 12, quindi la pedina 2 è rimossa.

Con un pò di frustrazione, Brian attacca con 3 e Howard può ora scegliere di difendere con una qualsiasi delle due pedine a disposizione, che hanno combattuto una volta a testa, quindi sceglie A; Brian tira un 5 e Howard un 6 a cui deve sottrarre 1 perché la sua pedina ha già combattuto una volta, in totale si ha un pareggio che elimina entrambe le pedine 3 e A.

Brian prosegue l'attacco con la pedina 4, mentre Howard difende con B: il primo tira un 7, mentre il secondo fa 9, cui deve sottrarre 1 perché B ha già combattuto una volta, pertanto il totale a 8 che elimina la pedina 4.

Disperato, Brian attacca con la pedina 5, mentre Howard può solo difendere con B (è la sola pedina rimastagli): il primo tira un 7, il secondo un 8 cui deve sottrarre 2 perché la pedina B ha già combattuto due volte e il totale elimina a questo punto la pedina B mettendo fine al combattimento.

3.2.3 Regole Di Combattimento Semplificate (opzionale)

Le regole di seguito descritte possono essere adottate con tutti e tre i possibili scenari di gioco, consentendo di ridurre i tempi al costo di una minore profondità di gioco e di scelta tattica.

Innanzitutto non è consentito il supporto al combattimento da parte di terze fazioni, ciascuno dei contendenti usa esclusivamente le proprie pedine. Inoltre, le carte *Bait* e *Switch* vanno rimosse dal mazzo, poiché non sono di nessuna utilità con le regole di combattimento semplificate di seguito illustrate.

Dopo aver giocato le carte e assegnato l'equipaggiamento come di norma, invece di selezionare una pedina attaccante e procedere come sopra descritto, ogni giocatore tira 2D6 per ogni pedina attiva coinvolta nel combattimento ed aggiunge i bonus cui ha diritto la sua fazione; al termine si divide il totale per 9 (arrotondando per difetto) ed il risultato è il numero di pedine che l'avversario deve rimuovere (a sua scelta). Fatto questo, il combattimento ha termine.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO SEMPLIFICATO. Howard ha tre pedine Cultist Cell con un *Big Honkin' Truck* e due *Sticks and Stones* nella città di Waco; decide di attaccare August che controlla tre pedine Cultist Cell ed un High Priest con *quattro Sticks and Stones*. Howard tira con i dadi un totale di 24 (tira 6D6, due per ogni pedina attiva in combattimento) cui aggiunge +5 dovuto al veicolo ed all'equipaggiamento, per un totale di 29: August dovrà perdere $29 : 9 = 3$ pedine. D'altra parte, August tira 8D6 ottenendo 32, cui aggiunge +7 (l'High Priest dà un bonus di +1 a ogni Cultist Cell, più gli equipaggiamenti), per un totale di 39: Howard deve perdere quindi $39 : 9 = 4$ pedine. Mentre August sceglie di rimuovere le sue tre pedine Cultist Cell (inclusi gli *Sticks and Stones* che trasporta), Howard perde l'intera forza in campo con tanto di equipaggiamento, dato che ha subito 4 perdite ma ha solo tre pedine attive.

3.3 FASE DI PROLIFERAZIONE

Questa fase è suddivisa a sua volta in cinque segmenti: Denaro, Carte, Avanzamenti, Cultisti, Acquisti; tali segmenti vengono svolti in modo differente da quelli della Fase di Azione, poiché in questo caso tutti i giocatori devono completare un segmento prima di iniziare quello successivo. Ad esempio, nel gioco fra Howard, August e Brian, Howard prende il suo denaro, quindi August prende il suo e infine Brian; solo a questo punto Howard può prendere le carte, seguito da August e poi Brian e così via.

Alternativamente, solo se i giocatori si accordano all'unanimità, è possibile effettuare simultaneamente i segmenti della Fase di Proliferazione, senza che ciascuno debba attendere gli altri; questo velocizza il gioco ed ha di fatto scarse ripercussioni, se non nulle, sul proseguimento della partita.

La Fase di Proliferazione è il solo momento di gioco in cui è possibile comprare le pedine Cultist Cell, le carte e gli equipaggiamenti, ad eccezione di quando questi effetti sono generati da una carta o altre regole speciali. Analogamente, la Fase di Proliferazione è l'unico momento di gioco in cui le pedine Cultist Cell possono essere promosse a High Priest, sempre a meno di effetti delle carte.

Si noti che, sebbene generino effetti equivalenti, le carte che permettono di mettere in campo equipaggiamento non sono necessariamente parte di questa fase del gioco; il nuovo equipaggiamento entra in campo non appena si gioca la carta, in qualsiasi momento ciò avvenga, e senza costi per il giocatore.

3.3.1 Segmento Del Denaro

Ogni giocatore riceve \$10K dalla banca.

3.3.2 Segmento Delle Carte

Ogni giocatore pesca una carta dal mazzo e ne può acquistare altre al prezzo di \$5K ciascuna; non è necessario dichiarare in anticipo quante se ne desidera acquistare, quindi un giocatore può acquistare una carta, guardarla, decidere di acquistarne un'altra, guardarla, etc..

3.3.3 Segmento Degli Avanzamenti

Ogni giocatore può promuovere fino a tre pedine Cultist Cell facendole diventare High Priest al prezzo di \$20K ciascuna; si faccia attenzione a rispettare il limite per cui ogni giocatore non può mai avere più di 3 High Priest in gioco contemporaneamente (si veda §6.6).

3.3.4 Segmento Dei Cultisti

In questo segmento ogni giocatore riceve quanto segue:

- 1 pedina Cultist Cell in ogni città in cui possieda attualmente almeno un High Priest (una sola pedina indipendentemente dal numero di High Priest in città).
- 1 pedina Cultist Cell per ogni 4 città controllate dalla fazione del giocatore; queste pedine possono essere piazzate ovunque il giocatore abbia almeno un'altra pedina attiva, ad esclusione delle Dreamlands.
- Fino a 3 pedine Cultist Cell al costo di \$10K ciascuna; queste pedine possono essere piazzate ovunque il giocatore abbia almeno un'altra pedina attiva, ad esclusione delle Dreamlands.
- 1 pedina Cultist Cell per ogni combinazione di carte che viene scartata. Una combinazione è un gruppo di tre carte che mostrano la stessa silhouette cultista (ad esempio tutti cultisti con pistola) oppure tre carte con tre silhouette di cultisti differenti (uno con la pistola, uno con il randello ed uno con il mitra). Le carte usate in questo modo come combinazione per guadagnare pedine Cultist Cell non generano alcuno dei loro effetti normali e vengono semplicemente scartate. Le pedine Cultist Cell così guadagnate possono essere posizionate in qualsiasi città della mappa, comprese le Dreamlands (questo è uno dei pochi modi in cui un giocatore può mettere pedine in città dove non possiede già pedine attive).

3.3.5 SEGMENTO DEGLI ACQUISTI

E' a questo punto possibile acquistare i vari tipi di equipaggiamento disponibili ai costi indicati dalla tabella a fianco.

Si noti che il numero di pedine in gioco è limitato per ogni tipo (si veda §6.6) e pertanto potrebbe non essere sempre disponibile l'equipaggiamento desiderato.

Un giocatore che controlli il personaggio *Director of the CDC* (si veda §6.3) può in questo segmento spendere \$10K per diffondere la pestilenza nella sua stessa città o \$15K per costruire una *Plague Bomb*.

Equipaggiamento	Costo
<i>Sticks and Stones</i>	\$3K
<i>Whips and Chains</i>	\$6K
<i>Knives and Guns</i>	\$9K
<i>Satanic Pushcart</i>	\$4K
<i>Big Honkin' Truck</i>	\$12K
<i>Tank</i>	\$20K
<i>Cosmic Ray Gun</i>	\$30K
<i>Nuclear Reactor</i>	\$30K

3.4 FASE DI REGISTRO (*Bookkeeping*)

Le seguenti azioni avvengono nell'ordine descritto nella fase di Registro, dopo che tutte le azioni della Fase di Proliferazione siano state completate.

3.4.1 Inizio Delle Fase Di Registro (*"At the beginning of Bookkeeping"*)

Alcuni effetti stabiliscono che vengano risolti all'inizio della Fase di Registro e devono quindi essere risolti in questo momento; qualora più azioni debbano risolversi in questo momento, e vi sia una reale differenza nell'ordine in cui esse possono essere risolte, si stabilisca l'ordine in modo casuale.

Qualora il Presidente non sia in gioco, in questo segmento occorre verificare se rientra, secondo quanto illustrato in §6.3.5.

3.4.2 La Pestilenza

Se è in campo la Pestilenza, si applica la seguente procedura:

1. Controllo per la diffusione: ogni città adiacente ad una in cui vi sia la Pestilenza viene a sua volta colpita con un risultato di 1 o 2 su 1D6. In tal caso si piazza sulla città una pedina di Pestilenza a indicarne il contagio.
2. Controllo delle morti: la pestilenza attacca ogni pedina Cultist Cell, High Priest e Personalità presenti nella città infetta, uccidendo con un risultato di 1 o 2 su 1D6. E' necessario effettuare lanci separati per ogni pedina attaccata dal virus.
3. Arresto della pestilenza: il morbo si estingue automaticamente (rimuovere la pedina) in ogni città che non contiene pedine Cultist Cell, High Priest o Personalità, mentre nelle città in cui vi sia qualcuna di tali pedine si estingue con un risultato di 1 o 2 su 1D6.

3.4.3 Segmento Di Infestazione Dei Cultisti

In questo segmento, se una delle fazioni possiede più di sei pedine fra Cultist Cell e High Priest in una stessa città, le autorità locali notano la cosa e iniziano a ripulire la zona. I giocatori sono responsabili di individuare le altrui violazioni a questa regola, un giocatore non è necessariamente tenuto a denunciare una sua presenza eccessiva in una città.

Quando si verifichi un eccesso di tale tipo, il giocatore alla sinistra di quello responsabile deve rimuovere le pedine di troppo dalla città sovrainfestata, scegliendo a suo piacere, ma rimuovendo comunque solo pedine Cultist Cell e/o High Priest. Poiché l'equipaggiamento associato ad una pedina eliminata deve essere scartato, il giocatore penalizzato deve chiaramente assegnare gli equipaggiamenti alle sue pedine in modo da consentire una scelta intelligente a chi effettua la rimozione degli eccessi.

3.4.4 Segmento Dei Dividendi Dei Reattori

Ogni giocatore in grado di operare un reattore nucleare in questo turno, riceve \$10K per ogni reattore manovrato; inoltre, ogni giocatore che benefici di tali introiti dovrà controllare se fra le pedine che risiedono nella città del reattore si verificano delle perdite a causa di incidenti (si veda §6.5.3, voce "Reattori Nucleari").

3.4.5 Fine Della Fase Di Registro ("At the end of Bookkeeping")

Alcuni effetti specificano che devono essere risolti al termine della Fase di Registro e quindi hanno luogo a questo punto; qualora più azioni debbano risolversi in questo momento e l'ordine di risoluzione sia importante, si ricorra ad un metodo casuale per scegliere.

4. LA MAPPA

La mappa di gioco rappresenta gli Stati Uniti d'America e le Dreamlands. Il movimento fra i due mondi può avvenire tramite *Pedine Sognanti* (movimento alternativo a quello normale, si veda §3.2.1), oppure mediante teletrasporto da Celephaïs (si veda §4.1).

La mappa si compone di una serie di città interconnesse da linee che rappresentano le sole vie di comunicazione possibili fra di esse (ad esclusione della possibilità di sognare). Quando ci si riferisce ad un movimento di "uno spazio" o "una città" si intende che la pedina in questione potrà spostarsi dalla città in cui si trova seguendo una delle linee in uscita fino alla prima città che incontra; quando si parla di movimenti di "due spazi" o "due città", si considereranno invece due movimenti successivi di uno spazio ciascuno.

Le città sono i soli punti della mappa in cui i giocatori possono legalmente posizionare le proprie pedine.

4.1 DREAMLANDS

Il movimento fra le città delle Dreamlands funziona esattamente come quello sulla mappa degli Stati Uniti, con una eccezione: se una pedina si trova a Celephaïs essa potrà teletrasportarsi in qualsiasi città a scelta, anziché muovere normalmente. Le pedine che si trovino a Celephaïs non sono obbligate a usufruire di questo particolare movimento, possono infatti soffermarsi in città per tutto il tempo che desiderano e teletrasportarsi in seguito, oppure muovere normalmente verso altre città delle Dreamlands.

A meno che carte o regole speciali non stabiliscano diversamente, le città delle Dreamlands contano come qualsiasi altra città normale della mappa.

4.2 CONTROLLO DELLE CITTÀ

Una fazione ha il controllo di una città se essa controlla tutte le pedine attive che vi sono presenti; pedine attive di fazioni differenti possono coesistere in una stessa città anche senza combattersi, ma in tali casi nessuna di esse si considera averne il controllo.

5. CARTE

Le carte rappresentano gli effetti speciali e gli eventi che si verificano nel corso del gioco. Nessun giocatore può mai possedere più di 6 carte in mano in ogni momento: se per un qualche motivo un giocatore deve pescare una carta che lo porterebbe oltre il limite, quella carta viene immediatamente scartata.

Le carte possono essere di quattro tipi diversi di seguito illustrati.

Carte Summoning (evocazione). Sono quelle che permettono ai giocatori di mettere in campo le Creature.

Carte Equipment (equipaggiamento). Permettono ai giocatori di mettere in campo oggetti di vario tipo in una città a scelta; tali oggetti vengono messi in campo sotto il controllo di una delle pedine del giocatore

presenti nella città selezionata. Gli equipaggiamenti così guadagnati sono gratuiti e non devono essere pagati come invece è necessario se vengono acquisiti durante la Fase di Proliferazione (§3.3).

Carte Victory (vittoria). Consentono ai giocatori di accumulare Punti Vittoria se si verificano determinate condizioni indicate sulla carta stessa. Per maggiori dettagli si veda il capitolo 8.

Carte Effect (effetti). Hanno vari effetti e servono per vari scopi secondo quanto descritto sulle carte stesse.

La maggior parte delle carte possono essere giocate in ogni momento, al di fuori del combattimento, a meno che le carte stesse non specifichino diversamente. Fanno eccezione le Carte Vittoria che devono sempre essere giocate immediatamente appena pescate.

A meno che non sia specificato altrimenti, le carte producono immediatamente i loro effetti, nella Fase di gioco corrente; ad esempio, una carta *Promotion* giocata nel Segmento dei Cultisti della Fase di Proliferazione, crea un nuovo High Priest che produce immediatamente una pedina Cultist Cell nella stessa Fase di Proliferazione in corso. In questo modo, come altro esempio, è possibile evocare una Creatura durante il proprio Segmento di Movimento ed essa potrà immediatamente muovere.

Spesso è molto importante l'ordine in cui le carte vengono giocate, pertanto i loro effetti vengono risolti nell'ordine in cui il gioco delle carte è stato dichiarato; nel caso due giocatori dichiarino simultaneamente di voler giocare una carta, si ricorra ad un metodo casuale per determinare chi la giocherà prima e chi dopo.

Quando viene dichiarato l'uso di una carta, il gioco si ferma temporaneamente fintanto che ne vengono risolti gli effetti; se un giocatore si trova nel mezzo di un'operazione quando la carta viene giocata, questa avrà effetto subito dopo il completamento dell'azione in corso. Ad esempio, se un giocatore sta acquistando un veicolo Tank quando un altro gioca la carta *Stock Market Crash*, il primo giocatore completerà il proprio acquisto, e solo dopo il suo denaro viene ridotto a \$3K come indicato dalla carta.

6. PEDINE

Le pedine in gioco sono di diversi tipi, ciascuno dotato di caratteristiche proprie che sono di seguito dettagliate.

6.1 CULTIST CELL

Queste pedine sono sempre considerate attive e sotto il controllo del giocatore che governa la fazione del colore corrispondente, possono usare equipaggiamento e veicoli e possono agire come Minder (si veda §7) per le altre pedine che ne richiedano la presenza.

6.2 HIGH PRIEST

Anche queste pedine sono sempre attive, sotto il controllo del giocatore che governa la fazione del colore corrispondente, possono usare equipaggiamenti e veicoli e possono agire come Minder (si veda §7) per le altre pedine che lo richiedano. Inoltre, gli High Priest danno un bonus cumulativo di +1 al tiro di combattimento di ogni Cultist Cell che si trovi nella loro stessa città. Gli High Priest non godono del loro stesso bonus, né di quello degli altri High Priest, anche se residenti nella stessa città.

6.3 PERSONALITÀ'

Sono personaggi importanti che iniziano il gioco come indipendenti, ma che nel corso della partita possono allearsi di volta in volta con una delle diverse fazioni in gioco. Non sono pedine attive e richiedono pertanto la presenza di una pedina Minder (si veda §7) per esserlo.

Essendo in linea di massima personaggi unici, quando una personalità muore, non ritorna più in gioco, con la sola eccezione del Presidente degli Stati Uniti (si veda di seguito).

Quando una personalità diventa una pedina attiva, può combattere come ogni altra pedina attiva, possedere equipaggiamento che manterrà anche qualora dovesse tornare ad essere non attiva. Inoltre, ogni personalità ha caratteristiche proprie uniche che sono di seguito descritte.

6.3.1 Miskatonic University Marching Band

Questa pedina dà un bonus di +1 ai tiri di combattimento di ogni unità amica nella stessa città (a questo fine il giocatore che ne ha il controllo decide quali pedine sono da considerare amiche o nemiche). La Miskatonic U Marching Band non usufruisce del suo stesso bonus.

6.3.2 The Pope

Il Papa è contrario alle armi ed alla violenza, pertanto nessun tipo di armamento ha efficacia nella stessa città in cui lui risiede (il Cosmic Ray Gun può esistere ed essere usato nella stessa città in cui è il Papa, ma non può sparare ad una città in cui egli si trovi). L'annullamento delle armi influenza *Sticks and Stones*, *Whips and Chains* e *Knives and Guns*, ma non altri tipi di equipaggiamento. Inoltre, il Papa è contrario al controllo delle nascite, pertanto il giocatore che lo controlla paga solo \$8K per nuove pedine Cultist Cell nella Fase di Proliferazione (si veda §3.3), senza riguardo alla città in cui queste vengano posizionate.

6.3.3 The Ambassador from Uruguay

L'ambasciatore è un autentico piccolo bastardo che elimina automaticamente ogni altra personalità che si trovi nella sua stessa città; non si svolge alcun combattimento, le altre personalità sono automaticamente eliminate nel momento stesso siano costrette a coesistere nella stessa città in cui si trova l'ambasciatore. Si faccia attenzione che questo effetto si verifica anche nei confronti di qualunque personalità che si trovi a muovere attraverso la città dell'ambasciatore, ad esempio grazie all'uso di un veicolo.

6.3.4 The Director of the CDC

Questo personaggio ha a sua disposizione ogni sorta di virus e può decidere di diffondere una pestilenza in due modi diversi. In primo luogo, il giocatore che controlla il Direttore può pagare \$10K nel Segmento degli Acquisti della Fase di Proliferazione per diffondere la piaga nella stessa città in cui si trova costui.

Come metodo alternativo, il giocatore può spendere \$15K nel Segmento di Acquisti della Fase di Proliferazione per acquistare la *Plague Bomb* (bomba biologica). La bomba è rappresentata da una pedina di equipaggiamento che può essere assegnata a qualsiasi pedina nella stessa città e può essere attivata dichiarandolo in ogni momento. Una volta attivata, la pedina che trasporta l'ordigno viene rimossa dal gioco e si pone un segnalino di pestilenza nella città in cui si trovava.

6.3.5 The President of the United States

Il Presidente ha la facoltà di convocare la Guardia Nazionale. Ogni volta che il Presidente si trova coinvolto in combattimento (quando la sua fazione dichiara combattimento nella città in cui lui si trova, o quando viene attaccata da un'altra fazione in quella città o quando entra in causa come terza parte in un combattimento), il giocatore che lo controlla può pagare \$3K per ogni pedina di Guardia Nazionale che desidera far combattere. L'acquisto della Guardia Nazionale avviene tra i passi 1 e 2 della sequenza di combattimento. La Guardia Nazionale combatte come ogni altra pedina, ma non può avere equipaggiamento o veicoli e viene rimossa dal gioco al termine dello scontro.

A differenza delle altre personalità, il Presidente torna in gioco anche dopo essere stato eliminato; all'inizio di ogni Fase di Registro in cui il Presidente non sia in gioco, un giocatore lancia 2D6 e qualora ottenga 8 o più il Presidente riappare in una città a caso determinata con l'ulteriore lancio di 1D6 consultando la tabella:

1D6	1	2	3	4	5	6
Città	Washington	Des Moines	R'lyeh	Minneapolis/St. Paul	New Orleans	Seattle

6.4 CREATURE

Queste pedine rappresentano le varie razze, bestie e divinità dei Culti di H.P. Lovecraft.

Ogni Creatura ha un proprio bonus di combattimento stampato sulla pedina, che viene aggiunto al suo tiro in combattimento esattamente come se avesse un equipaggiamento di pari valore.

Le Creature non possono avere equipaggiamento e non sono pedine attive senza una pedina Minder.

6.5 EQUIPAGGIAMENTO

L'equipaggiamento disponibile nel gioco rientra in una delle tre categorie di seguito elencate.

6.5.1 Armamenti

Comprendono *Sticks and Stones*, *Whips and Chains* e *Knives and Guns* che danno rispettivamente bonus +1, +2 e +3 al tiro di combattimento della pedina che li possiega. Nessuna pedina può mai possedere più di un armamento alla volta.

6.5.2 Veicoli

Permettono ad una pedina che li possieda di muovere di due spazi anziché uno solo. Comprendono *Satanic Pushcart*, *Big Honkin' Truck* e *Tank*, di cui gli ultimi due hanno anche un bonus di combattimento (rispettivamente +3 e +4) come se fossero armamenti. Nessuna pedina può utilizzare più di un veicolo alla volta e nessuna pedina può utilizzare contemporaneamente il bonus di un armamento e quello di un veicolo.

6.5.3 Oggetti speciali

Sacred Relic. Ogni pedina Cultist Cell o High Priest che possieda una Sacred Relic guadagna un bonus di +3 ai propri tiri di combattimento, che può essere cumulato con altri bonus eventualmente provenienti da armamenti o veicoli. Quando viene eliminata in combattimento una pedina che possiede un Sacred Relic, l'oggetto non è rimosso, ma viene conquistato dal vincitore; costui non potrà trarne i benefici del bonus, ma potrà essere avvantaggiato da certe condizioni di vittoria a punti e dal fatto che la reliquia non possa più essere usata dall'avversario. Se una Sacred Relic è perduta in un combattimento che termina con il pareggio (eliminazione di entrambi) o in qualunque altro caso non ad opera di una pedina avversaria, essa è rimossa permanentemente dal gioco.

Nuclear Reactor. Questi oggetti non sono trasportabili, non possono essere costruiti in città delle Dreamlands e non vengono assegnati alle pedine come gli altri equipaggiamenti normali. Una volta costruiti i Reattori Nucleari restano nella stessa città fino alla fine o all'eventuale loro distruzione. Ogni fazione che controlli una città con un Reattore può decidere di manovrarlo ad ogni turno guadagnando così \$10K nella Fase di Registro. Manovrare un Reattore Nucleare comporta comunque alcuni rischi ed il giocatore deve infatti lanciare 1D6 per ogni pedina da lui controllata in quella città, perdendola con un risultato di 1 a causa della contaminazione radioattiva e delle proteste ambientaliste. Se in questo modo vengono eliminate tutte le pedine presenti in città, il Reattore non produce introiti in quel turno.

Necronomicon. Sebbene qualunque pedina attiva possa possedere quest'oggetto, solo un High Priest potrà beneficiare dei suoi poteri arcani. Nella Fase di Azione un High Priest che possiede il Necronomicon può evocare un *Dimensional Shambler*, un *Hunting Horror* o un *Byakhee* invece di muovere e attaccare. La Creatura così evocata appare immediatamente nella stessa città della pedina High Priest, sotto il controllo iniziale della stessa fazione, ma non può effettuare alcuna azione (tranne difendersi) fino al turno seguente.

Cosmic Ray Gun. Sono oggetti trasportabili come il resto degli equipaggiamenti, ma possono essere attivati solo in città che contengano un Reattore Nucleare (anche se chi spara con quest'arma non deve necessariamente avere il controllo del Reattore). Nel Segmento di Combattimento della Fase di Azione del giocatore che ne controlla la fazione, una pedina attiva con un Cosmic Ray Gun in una città con un Reattore Nucleare può puntare ed eliminare automaticamente una qualsiasi pedina attiva che si trovi ovunque sulla mappa (ad esclusione delle Dreamlands).

6.5.4 Possesso e scambi di Equipaggiamento

Due pedine attive nella stessa città possono scambiare fra loro l'equipaggiamento istantaneamente ed a volontà (eccetto che durante il combattimento); se richiesto, in qualsiasi momento, un giocatore è tenuto a specificare con chiarezza quali pedine di una data città posseggano quali oggetti di equipaggiamento.

Se il possesso di equipaggiamenti viene scambiato tra pedine di fazioni diverse durante il turno, la fazione che riceve gli oggetti non potrà utilizzarli fino all'inizio del turno seguente.

6.6 LIMITI ALLE PEDINE IN GIOCO

Il numero di pedine disponibili durante una partita è intenzionalmente limitato e la lista seguente elenca il massimo numero di pedine di uno stesso tipo che possono essere contemporaneamente in gioco. Le pedine dei tipi qui non elencati (normalmente si tratterà di segnalini e indicatori) sono da intendersi invece illimitate, nel senso che qualora dovessero finire nel corso del gioco, potrete rimpiazzarle con qualsiasi cosa abbiate a portata di mano.

Fazioni in gioco

- 30 Cultist Cell (per ogni colore)
- 3 High Priest (per ogni colore)
- 2 Sacred Relics (per ogni colore)

Personalità

- 1 Pope
- 1 President of the United States
- 1 Ambassador from Uruguay
- 1 Director of the CDC
- 1 Miskatonic University Marching Band

Creature

- 5 Hunting Horror
- 5 Dimensional Shambler
- 4 Byakhee
- 4 Mi-Go
- 3 Cthonian
- 3 Gug
- 1 Cthulhu
- 1 Cthugha
- 1 Hastur
- 1 Ghatanothoa
- 1 Nyarlathotep

Pedine Varie

- 5 National Guardsmen
- 1 Necronomicon

Equipaggiamento

- 20 Sticks and Stones
- 15 Whips and Chains
- 10 Knives and Guns
- 10 Satanic Pushcart
- 6 Big Honkin' Truck
- 4 Tank
- 2 Nuclear Reactor
- 2 Cosmic Ray Gun

7 MINDER e CONTROLLO

Le Personalità e le Creature hanno bisogno della presenza di almeno un Minder per poter diventare pedine attive; in sostanza, un Minder è un elemento di una fazione che si occupa di fare in modo che personaggi e entità normalmente neutrali rimangano invece sotto il controllo della fazione cui egli appartiene. Una pedina Cultist Cell o High Priest può agire da Minder per un qualsiasi numero di Creature e/o Personalità, fintanto che tutti risiedano nella stessa città.

Il Controllo di Personalità e Creature

La fazione che ha il controllo di una Creatura o una Personalità è determinata dalla regola seguente: una Creatura o una Personalità devono essere costantemente in presenza di un Minder, altrimenti il controllo si interrompe. Da questa regola generale si possono elaborare ulteriori approfondimenti di seguito discussi e illustrati.

Innanzitutto, se una Creatura o una Personalità era già sotto il controllo di una fazione che continua ad avere pedine valide come Minder nella stessa città, allora il controllo non si altera e resta alla stessa fazione. Ad esempio, un Gug che si trova a Milwaukee si sposta a Chicago e resta sotto il controllo della stessa fazione che lo controllava nella città di partenza se questa possiede anche a Chicago almeno una pedina attiva in grado di fare da Minder (Cultist Cell o High Priest), anche se la pedina Minder di Milwaukee non lo ha seguito nel movimento.

In secondo luogo, se una Creatura o una Personalità si vengono a trovare in una città occupata da fazioni diverse e nessuna di queste è la fazione che lo controllava in origine, il controllo passa a quella che ha il maggior numero totale di pedine Cultist Cell e High Priest in quella città. In caso di pareggio il controllo spetta alla fazione con il maggior numero di High Priest nella città e se anche in tal caso si ha un pareggio, il controllo viene assunto dal giocatore che offre la maggior somma in denaro (puntata segreta); in caso di pareggi ulteriori, si determina il controllo con un metodo casuale come il lancio dei dadi.

Infine, se una Creatura o una Personalità termina il proprio turno in una città in cui non risiedano Cultist Cell o High Priest di nessuna fazione, torna ad essere una pedina non attiva e non controllata; il suo controllo verrà immediatamente assunto dalla prima fazione che porti in tale città una pedina Cultist Cell o High Priest.

ESEMPIO. E' una pessima giornata a Seattle. La fazione di Howard in questa città si compone di quattro Cultist Cell ed un High Priest, mentre quella di August ha solo cinque Cultist Cell e Brian ha un Cultist Cell più il Pope. Frank controllava in Seattle un High Priest con Cthulhu, ma il suo Minder è stato appena eliminato da una Cosmic Ray Gun, quindi il controllo di Cthulhu deve passare ad un'altra fazione. Innanzitutto si somma per ogni fazione il totale di pedine Cultist Cell e High Priest a disposizione: Howard ne ha cinque, come August, mentre Brian ne ha una e Frank zero. C'è un pareggio fra Howard e August, ma poiché il primo ha più High Priest dell'altro, è Howard a guadagnare il controllo di Cthulhu.

Si osservi che, poiché Brian ha comunque mantenuto la sua pedina Minder Cultist Cell, il controllo del Pope non è in discussione e resta comunque a lui, almeno fino a che non dovesse restare senza Minder validi.

8 SCENARI E CONDIZIONI DI VITTORIA

Di seguito sono illustrati i dettagli dei tre tipi di gioco, o scenari, che sono stati brevemente accennati nell'introduzione. Ciascun modo di giocare a *Cults across America* ha le proprie particolarità e di conseguenza condizioni di vittoria differenti.

8.1 GIOCO STANDARD

E' *Cults across America* così come è stato pensato, nessuna modifica viene apportata alle regole di gioco fin qui illustrate. Vince il gioco standard chi verifica almeno uno dei seguenti obiettivi all'inizio di una qualsiasi Fase di Iniziativa.

Vittoria "hands across America". Questa condizione di vittoria si verifica quando una fazione riesce ad ottenere il controllo di una linea ininterrotta di città dalla costa orientale a quella occidentale ed in più ha il controllo del Presidente. Si noti che le città costiere sono indicate in mappa da un asterisco.

Vittoria a punti. Si verifica quando una fazione riesce a totalizzare 10 punti vittoria realizzando le condizioni descritte sulle Carte Vittoria ottenute nel corso del gioco. A tale scopo sulla mappa c'è un riquadro in cui aggiornare la situazione dei punti vittoria di ogni fazione mano a mano che, nel corso del gioco, gli eventi la modificano; ogni giocatore metterà una delle proprie pedine Cultist Cell non utilizzate per segnare il punteggio su tale tabella.

8.2 GIOCO STRATEGICO

Nel gioco strategico occorre eliminare dal mazzo tutte le Carte Vittoria all'inizio della partita. Sebbene sia possibile ottenere una vittoria del tipo "Hands across America" (si veda §8.1), è più probabile che la vittoria derivi dal controllo di un certo numero di città che hanno un particolare valore strategico.

Ogni città ha un valore variabile da 1 a 5 riportato sulla mappa stessa, valori che sono normalmente ignorati nel Gioco Standard; nel Gioco Strategico, invece, avere il controllo di una data città permette di conseguire il numero ad essa associato di Punti Vittoria.

Il Gioco Strategico ha una durata limitata dipendente dal numero di giocatori, secondo quanto illustrato nella tabella a fianco, pertanto occorre registrare i turni tramite un opportuno segnalino sulla Game Turn Record Track stampata nella parte superiore della mappa di gioco.

Nel caso in cui un giocatore dovesse realizzare le condizioni per una vittoria "Hands Across America", il gioco terminerebbe prematuramente con la sua vittoria senza completare il numero di turni indicato nella tabella.

Giocatori	Turni
2	12
3	11
4	10
5	9
6	8

Al termine dell'ultimo turno di gioco previsto, si svolge un ultimo Segmento di Combattimento per ogni giocatore, come se ci si trovasse in una Fase di Azione della quale però si gioca solo questo Segmento con la stessa iniziativa determinata all'inizio del turno. In questo modo ogni giocatore ha la possibilità di eliminare i fastidiosi coabitanti che gli impediscono di avere il controllo assoluto delle sue città.

Una volta completato l'ultimo turno con il Segmento di Combattimento aggiuntivo, la partita ha termine e vince il gioco la fazione che ha il maggior numero totale di Punti Vittoria ottenuti dal controllo delle città.

83 BAGNO DI SANGUE

Preparazione. All'inizio del gioco occorre rimuovere dal mazzo tutte le Carte Vittoria più le carte *Meltdown*, *Martyrdom*, *Unholy Rite*, *Gaming Convention*, *Blatant Theft*, e *Asylum Breakout*. Inoltre, non vengono utilizzate le pedine *Sacred Relic* ed il denaro.

Ogni giocatore prende quindi 5 carte e 20 pedine *Cultist Cell* che mette in gioco a due a due come nel gioco normale, più 2 *High Priest* che vengono posizionati uno per volta.

Gioco. Le Fasi di Iniziativa, Azione e di Registro si svolgono come nel Gioco Standard (a meno che non si intenda utilizzare anche le regole opzionali per il combattimento semplificato).

Per quanto riguarda la Fase di Proliferazione, anziché seguire le regole normali, ogni giocatore riceve direttamente 2 carte e, a sua scelta, una delle seguenti opzioni:

- 2 pedine *Cultist Cell* che il giocatore può piazzare in qualsiasi città nella quale disponga già almeno di una pedina attiva;
- l'equivalente di fino a \$20K in equipaggiamento, senza resto poiché il denaro non viene utilizzato in questo tipo di gioco, quindi l'eventuale cifra non utilizzata viene persa; questa cifra può solo essere spesa in equipaggiamento, non si possono quindi prendere in questo modo pedine *Cultist Cell*, *High Priest* o carte.

Come nel gioco standard, è possibile scartare le combinazioni di carte per prendere pedine *Cultist Cell*, ma non si ricevono le pedine *Cultist Cell* normalmente spettanti per la presenza di *High Priest* o per il controllo delle città. Inoltre, non si possono mai acquistare nuove pedine *High Priest* né costruire *Rerattori Nucleari* o *Cosmic Ray Gun*.

Vittoria. Come di norma, i giocatori che rimangano privi di pedine attive sono eliminati dal gioco e l'unica condizione di vittoria possibile è essere l'ultimo giocatore rimasto in gioco (quindi con pedine attive sotto il proprio controllo).

9 NEGOZIAZIONI

In *Cults across America* negoziare con gli altri giocatori può essere molto importante, dato che spesso è difficile vincere senza fare alleanze o cooperare in qualche misura con gli altri.

Allo scopo di incentivare la cooperazione, i giocatori possono scambiare fra loro qualsiasi cosa: carte, denaro, equipaggiamento ed anche il controllo delle Creature e delle Personalità, seguendo le linee guida di seguito illustrate.

91 RISPETTO DEGLI ACCORDI

Quando entrambi i giocatori stipulano un accordo simultaneo, questo deve essere rispettato dalle parti; se un giocatore accetta di vendere ad un altro una delle sue carte per \$10K, ciascuno è tenuto a rispettare queste condizioni.

Quando un accordo si estende oltre il presente richiedendo azioni future, è sempre possibile non rispettarlo; ad esempio, se un giocatore accetta di dare ad un altro una delle sue carte in cambio di \$10K che gli verranno pagati il turno successivo, il secondo giocatore potrebbe prendersi la carta e non pagarla nel turno seguente.

92 LOCAZIONI

Quando in virtù di accordi fra i giocatori si cambia il controllo di equipaggiamento, Personalità e Creature, questi restano nella loro attuale locazione.

Se il cambio di controllo avviene a metà di un turno, il nuovo giocatore che ne assume il controllo non potrà farne uso fino all'inizio del turno successivo (anche se il controllo viene assunto immediatamente); questo

impedisce, ad esempio, che più fazioni possano utilizzare in successione la stessa Creatura per attaccare uno stesso avversario nello stesso turno di gioco.

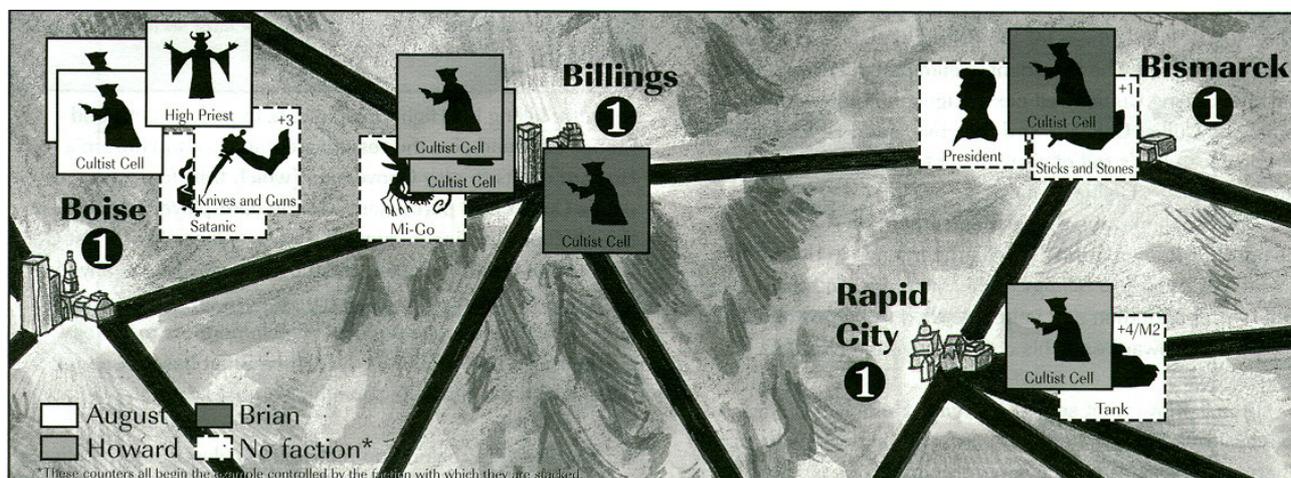
9.3 CESSIONE DI CONTROLLO

Quando viene scambiato il controllo di Creature o Personalità, la fazione che ne aveva il controllo in origine lo cede ad un'altra; la fazione che ne riceve il controllo deve avere almeno un Minder nella stessa città, altrimenti occorrerà seguire la procedura normale per determinare chi ne otterrà il controllo fra le fazioni presenti (compresa quella che lo ha ceduto).

Ad esempio, se la fazione di Howard controlla Cthulhu a Seattle e Howard desidera trasferirne il controllo a Frank, l'operazione è automatica se Frank ha almeno un Minder in Seattle; altrimenti, non appena Howard cede il controllo, Cthulhu diventa una creatura non controllata e si ricorre alla procedura normale per determinare quale delle fazioni in città riesca a ottenerne il controllo (vedi).

11. ESEMPIO DI GIOCO

Howard, Brian e August iniziano un turno di gioco nelle posizioni indicate dalla figura sotto riportata:



La prima è la Fase di Iniziativa, in cui ciascuno segretamente punta un ammontare di denaro che userà per influenzare il proprio tiro dei dadi; quando si rivelano le puntate, Howard ha \$4K mentre gli altri giocatori non hanno impegnato denaro. Howard tira 2D6 e ottiene 7 cui aggiunge 4 per un totale di 11, August ottiene un 12 e Brian 9. Quindi August prende il segnalino *Player #1*, Howard prende *Player* #2 e Brian è *Player* #3.

All'inizio della Fase di Azione August inizia quindi il suo Segmento di Movimento e sposta una pedina Cultist Celle ed un High Priest da Boise a Billings; l'altra pedina Cultist Cell in Boise prende Knives and Guns e il Satanic Pushcart e si sposta a Bismarck (può muovere di due spazi grazie al veicolo).

Terminati i movimenti, August inizia il suo Segmento di Combattimento e inizia dichiarando un attacco contro Brian in Bismarck. Entrambi hanno la possibilità di giocare carte prima dello scontro, così August usa una Summon Dimensional Shambler e mette in gioco a Bismarck una pedina di tale Creatura, mentre Brian decide di non giocare carte. August decide di non giocare altre carte quindi il combattimento prosegue.

August assegna Knives and Guns e Satanic Pushcart alla sua unica pedina Cultist Cell in Bismarck, e non avrebbe del resto altra scelta, dal momento che la sua unica altra possibilità sarebbe il Dimensional Shambler che però non può avere equipaggiamento. Brian assegna Sticks and Stones alla sua pedina Cultist Cell terminando così la distribuzione dell'equipaggiamento. August sceglie come primo attaccante il Dimensional Shambler, mentre Brian difende con il Presidente; August tira 2D6 e ottiene 4, cui si aggiunge il bonus dato dalla Creatura (+2) portando il totale a 6, mentre Brian ottiene direttamente 7 (senza bonus perché il Presidente non ha equipaggiamento o altri bonus), eliminando così la Creatura di August.

Per nulla scoraggiato, August nomina come attaccante successivo la pedina Cultist Cell, ed anche Brian deve usare la sua Cultist Cell per difendere poiché gli altri potenziali difensori hanno già combattuto almeno una volta. August tira i dadi e ottiene 7, cui aggiunge il bonus (+3) per Knives and Guns che porta il totale a 10, mentre Brian è meno fortunato ottenendo un 5 che viene modificato dal bonus (+1) di Sticks and Stones per un totale di 6, che lo costringe a perdere la sua pedina Cultist Cell.

A questo punto, il Presidente non ha più un Minder della fazione di Brian, pertanto occorre determinare chi ne guadagnerà il controllo; d'altra parte, poiché nessuno a parte August ha pedine attive a Bismarck, sarà lui ad avere d'ora in poi il controllo del Presidente. Il combattimento finisce qui, perché August non ha più avversari da combattere.

Avendo effettuato tutti i combattimenti che desiderava fare, August dichiara conclusa la sua Fase di Azione (avrebbe potuto dichiarare combattimenti contro Brian o Howard a Billings, ma per ora August preferisce convivere pacificamente con loro).

E' ora il turno di Howard, che sceglie di muovere la sua pedina Cultist Cell da Rapid City a Bismark, portandosi il Tank; ovviamente la pedina scelta avrebbe potuto muovere anche fino a Billings grazie al veicolo che possiede, ma ha scelto diversamente. Inoltre, muove il Mi-Go da Billings a Bismark mantenendone il controllo, perché anche se nessun Minder si è spostato con la Creatura, ce n'era almeno uno sia all'inizio (Billings) che alla fine del movimento (Bismark). Howard decide che questo è sufficiente e conclude il suo Segmento di Movimento.

Nel Segmento di Combattimento, Howard dichiara battaglia a August in Bismark e nessuno dei due gioca carte. Howard assegna alla sua pedina Cultist Cell il Tank (che non può essere assegnato altrimenti, poiché le Creature non possono avere equipaggiamento), e August equipaggia la sua Cultist Cell con Sticks and Stones e Satanic Pushcart. Ora Howard decide di attaccare con il Mi-Go, mentre August si difende con il Presidente; il primo tira un 7 e aggiunge il bonus (+2) della Creatura per un totale di 9, mentre August fa 3 senza ulteriori bonus per il Presidente che viene così eliminato.

Ora Howard decide di attaccare con la sua Cultist Cell che ha il Tank, mentre August difende con la Cultist Cell restante; Howard ottiene 5, cui aggiunge il bonus dovuto al Tank (+4) per un totale di 9, battendo ancora August che fa 6 più il bonus di Sticks and Stones (+1) per un totale di 7. La pedina di August è eliminata.

Howard decide se è il caso di attaccare ancora August a Billings, ma Brian lo informa che nel suo turno intende aggredirlo lui con estrema violenza in quella città, consigliando ad Howard di attendere quel momento ed eventualmente dare aiuto allora. Convinto, Howard conclude il suo Segmento di Combattimento e la sua Fase di Azione.

Inizia quindi il movimento di Brian che, avendo una sola pedina attiva in questa parte di mondo, decide di lasciarla dove si trova, concludendo il suo Segmento di Movimento.

Nel Segmento di Combattimento, Brian dichiara guerra a August in Billings. August, che giocherebbe per primo, decide di saltare la sua prima opportunità di giocare carte; anche Howard (che può giocare carte anche se non è direttamente coinvolto nello scontro) rinuncia alla possibilità; Brian gioca la carta "Big Honkin' Truck" e dà l'equipaggiamento alla sua Cultist Cell. Alla sua seconda possibilità, August decide di giocare la carta "SWAT Team" (che elimina ogni Big Honkin' Truck, Tank e Cosmic Ray Gun) che elimina il veicolo appena messo in campo dall'avversario, mentre Howard passa ancora il turno. Brian gioca allora la carta "Summon Hastur" e pone la Creatura a Billings; tutti a questo punto passano la mano.

Non ci sono altri equipaggiamenti da assegnare a Billings e quindi il combattimento inizia subito. Brian, invece di scegliere una delle sue pedine, chiede a Howard che venga usata una delle sue Cultist Cell per l'attacco e Howard accetta; August difende con una Cultist Cell anche lui; Howard tira i dadi e ottiene 7, August fa 6, ma avendo lui un High Priest in Billings, il totale è 7 anche per lui: si ha un pareggio che elimina entrambe le pedine. A questo punto Brian chiede ancora a Howard di mandare all'attacco una delle sue Cultist Cell, ma stavolta Howard ritiene di aver già perso troppe pedine e si rifiuta, così Brian va all'attacco con Hastur. August deve per forza difendersi con il suo High Priest. Brian tira i dadi e ottiene un misero 3 cui si somma il bonus (+6) di combattimento di Hastur per un totale di 9; August tira un 8 ma poiché l'High Priest non ha altri bonus (non gode del suo stesso +1 che darebbe solo a Cultist Cell), viene eliminato e il combattimento ha termine.

Anziché accontentarsi, Brian dichiara combattimento contro Howard a Billings, fra le grida di tradimento degli altri giocatori. August, ancora infuriato con Brian per la perdita del suo High Priest, gioca la carta Sticks and Stones per dare l'equipaggiamento alla Cultist Cell di Howard; Howard gioca la carta "Conversion" (che trasferisce permanentemente alla propria fazione una Cultist Cell di un avversario) su una pedina Cultist Cell di Brian il quale è costretto a scambiare una delle sue con una del colore di Howard. Poiché in questo modo Hastur non ha più un Minder della fazione di Brian, il suo controllo passa a Howard che è l'unico in città a disporre di possibili pedine Minder. Il combattimento è inaspettatamente finito, dato che Brian non ha più nessuno con cui condurre attacchi.

Durante la Fase di Proliferazione, ogni giocatore prende \$10K e poi pesca una carta; August decide di acquistare due carte in più, spendendo così i \$10K guadagnati poc'anzi. Finito il Segmento delle Carte, Howard decide di spendere \$20K (10 guadagnati poco prima e 10 che aveva da parte) per promuovere la Cultist Cell di Billings a High Priest, cambiando opportunamente la pedina con la nuova che guadagna l'equipaggiamento e il controllo di Hastur che aveva prima della promozione. Finite le promozioni, nel Segmento dei Cultisti August e Brian non hanno nuove Cultist Cella piazzare in questa parte di mappa, mentre Howard ne pone una a Billings, dato che vi risiede un suo High Priest. Nessuno decide quindi di acquistare equipaggiamento.

Infine, nella Fase di Registro, il Presidente è attualmente scomparso (essendo morto in questo turno), quindi si tirano i 2D6 nel Segmento all'inizio della Fase di Registro ottenendo 6 che significa che il Presidente non ricomparirà in gioco questo turno. Non vi sono pestilenze, nessuno ha più di sei pedine fra Cultist Cella e High Priest in una stessa città, non ci sono Reattori Nucleari e non ci sono azioni da svolgere alla fine della Fase di Registro, quindi i quattro Segmenti seguenti non hanno luogo e il turno di gioco termina.



INDICE

1. INTRODUZIONE.....	2
1.1 COMPONENTI	2
1.2 TRE GIOCHI IN UNO	2
1.3 DEFINIZIONI	2
2. PREPARAZIONE DEL GIOCO	3
3. IL TURNO DI GIOCO	4
3.1 FASE DI INIZIATIVA.....	4
3.2 FASE DI AZIONE	4
3.2.1 Segmento Di Movimento.....	4
3.2.2 Segmento Di Combattimento	5
3.2.3 Regole Di Combattimento Semplificate (opzionale).....	6
3.3 FASE DI PROLIFERAZIONE	7
3.3.1 Segmento Del Denaro.....	7
3.3.2 Segmento Delle Carte.....	7
3.3.3 Segmento Degli Avanzamenti	7
3.3.4 Segmento Dei Cultisti.....	7
3.3.5 SEGMENTO DEGLI ACQUISTI.....	8
3.4 FASE DI REGISTRO (BOOKKEEPING).....	8
3.4.1 Inizio Della Fase Di Registro ("At the beginning of Bookkeeping").....	8
3.4.2 La Pestilenza.....	8
3.4.3 Segmento Di Infestazione Dei Cultisti	8
3.4.4 Segmento Dei Dividendi Dei Reattori.....	9
3.4.5 Fine Della Fase Di Registro ("At the end of Bookkeeping").....	9
4. LA MAPPA	9
4.1 DREAMLANDS	9
4.2 CONTROLLO DELLE CITTA'	9
5. CARTE	9
6. PEDINE	10
6.1 CULTIST CELL.....	10
6.2 HIGH PRIEST	10
6.3 PERSONALITA'	10
6.3.1 Miskatonic University Marching Band.....	11
6.3.2 The Pope.....	11
6.3.3 The Ambassador from Uruguay	11
6.3.4 The Director of the CDC.....	11
6.3.5 The President of the United States.....	11
6.4 CREATURE.....	11
6.5 EQUIPAGGIAMENTO.....	12
6.5.1 Armamenti.....	12

6.5.2 Veicoli.....	12
6.5.3 Oggetti speciali.....	12
6.5.4 Possesso e scambi di Equipaggiamento.....	12
6.6 LIMITI ALLE PEDINE IN GIOCO.....	13
7. MINDER E CONTROLLO.....	13
7.1 CONTROLLO DI PERSONALITÀ E CREATURE.....	13
8. SCENARI E CONDIZIONI DI VITTORIA.....	14
8.1 GIOCO STANDARD.....	14
8.2 GIOCO STRATEGICO.....	14
8.3 BAGNO DI SANGUE.....	15
9. NEGOZIAZIONI.....	15
9.1 RISPETTO DEGLI ACCORDI.....	15
9.2 LOCAZIONI.....	15
9.3 CESSIONE DI CONTROLLO.....	16
10. ESEMPIO DI GIOCO.....	16
INDICE.....	18

