

A CARD GAME OF  
DEDUCTION, DECEPTION, AND MORTALITY.



# ANTIDOTE



# REGOLAMENTO



## ANTIDOTE

AGES  
12+

PLAYERS  
2-7

PLAY TIME  
20-30min

*Un giorno in laboratorio, all'improvviso senti un suono terribile, il forte CRACK di un enorme contenitore che si frantuma nel mezzo della stanza. Non importa la perdita per la ricerca! Sai cosa conteneva quel contenitore: "Composto X", una tossina dispersa nell'aria che dovrebbe uccidere tutti in laboratorio in meno di 30 minuti. Non fatevi prendere dal panico ... C'è un antidoto! Il tuo team ha lavorato su un numero di anti-tossine ingeribili per il Composto X, ma nessuno di voi sa ancora quale anti-tossina servirà come cura affidabile. Ora, in una corsa contro il tempo, devi impegnarti in una battaglia di ingegno con gli altri ricercatori per dedurre l'antidoto corretto prima che il composto abbia il suo effetto letale, ma mentre inizi a risolvere questo puzzle da batticuore, una domanda sinistra si radica nella tua mente: ci sarà abbastanza antidoto per curare tutti? Forse non dovresti condividere tutto quello che sai con gli altri ricercatori ...*

## CONTENUTO DEL GIOCO

- 64 carte FORMULA (8 carte FORMULA numerate 1-7 e "X")
- 8 carte SYRINGE
- 22 carte espansioni (8 carte ID BADGE, 8 carte ROMANCE LAB, 3 carte CLINICAL TRIAL e 3 carte PLACEBO)
- 7 carte LAB ASSISTANT
- Regolamento



# SETUP

(A meno che tu non stia giocando una partita a 7 giocatori, rimetti tutte le carte Agent-U (numeri 1-7 e "X") nella scatola.)

# of PLAYERS	# of FORMULAS	NUMBER CARDS PER FORMULA	# of SYRINGE CARDS	STARTING HAND SIZE
2 or 3	7	1,2,3	3	10
4	7	1,2,3,4	2	9
5	7	1,2,3,4,5	4	9
6	7	1,2,3,4,5,6	6	9
7	8	1,2,3,4,5,6,7	7	10

1. Separare tutte le carte "X" (carte con una "X" nell'angolo in alto a sinistra) dal mazzo e mescolarle coperte.
2. Seleziona una carta "X" a caso e mettila coperta nella scatola del gioco. NON puoi guardare questa carta fino alla fine della partita! Rappresenta l'antidoto. Nota: quando vedi una carta "X" durante il gioco, puoi essere sicuro che tutte le carte corrispondenti NON sono l'antidoto, poiché la carta "X" che rappresenta l'antidoto è stata rimossa dal gioco.
3. Selezionare il numero di carte SYRINGE necessarie (vedere TABLE 01). Mischia queste insieme alle rimanenti carte "X" e distribuisce due carte (tre in una partita a 3 giocatori) coperte a ciascun giocatore. (Per una partita a 2 giocatori, vedi Regole per 2 giocatori).
4. Fare riferimento alla TABLE 01 per scegliere le carte numeriche (carte con un numero nell'angolo in alto a sinistra) necessarie. (Ad esempio, in una partita a 4 giocatori, seleziona tutte le carte numerate con 1, 2, 3 e 4). Mischia e distribuisce tutte le carte selezionate, una alla volta, coperte a tutti i giocatori.
5. Puoi guardare solo le carte che ti sono state distribuite. Tutti i giocatori devono sempre avere un numero uguale di carte durante il gioco.



# OBBIETTIVO

Alla fine del gioco, devi avere in mano una carta FORMULA numerata che corrisponde all'antidoto.

## GAMEPLAY

Il ricercatore che, recentemente ha vinto una partita, inizia per primo. Il gioco inizia in senso orario dal giocatore iniziale. Al tuo turno, annuncia una delle tre azioni seguenti:

**(1) Scartare una carta, (2) Scambiare Ricerche oppure (3) Utilizzare una carta SYRINGE**

Dopo che l'azione è stata completata, il tuo turno è finito.

### 1. Scartare una carta

Tutti i giocatori devono scartare simultaneamente una carta dalla propria mano alla propria Workstation (lo spazio sul tavolo di fronte a loro). Le carte "X" devono essere scartate coperte, mentre tutte le altre carte devono essere scartate scoperte.

Nota: non coprire le carte nella propria Workstation con i successivi scarti.

### 2. Scambiare Ricerche

Esistono due modi per scambiare ricerche:

- A. Tutti i giocatori passano una carta a sinistra o a destra, OPPURE
- B. Completano uno scambio uno a uno con un altro giocatore a tua scelta.

A. Di a tutti i giocatori di passare una carta a destra o a sinistra. Tutti devono passare simultaneamente una carta coperta dalla propria mano al giocatore accanto a loro nella direzione indicata. Aggiungi la carta che ti è stata passata alla tua mano.

B. Annuncia di voler fare uno scambio con qualsiasi giocatore. Puoi discutere e accettare qualsiasi termine desideri, ma puoi scambiare solo una carta dalla tua mano con una carta dalla mano di un altro giocatore ed entrambi i giocatori devono rispettare i termini dell'accordo. Se nessun giocatore accetta di fare lo scambio con te, scegli un'azione diversa (ad es. Scartare una carta).

### 3. Utilizzare una carta SYRINGE

Rivela una carta SYRINGE dalla tua mano per "rubare" una carta dalla mano o dalla Workstation di qualsiasi altro giocatore e aggiungerla alla tua mano. Se rubi una carta dalla mano di un giocatore, scegli la carta a caso. Se rubi una carta dalla Workstation di un giocatore, seleziona una carta qualsiasi (a faccia in su o a faccia in giù). Posizionare la carta SYRINGE al posto della carta rubata (a faccia in su se nella propria Workstation).

Nota: durante il gioco puoi dire tutto ciò che desideri sulle carte che hai in mano, ma non puoi mai mostrare la tua mano ad altri giocatori.

# TEMPO SCADUTO! (PUNTEGGIO)

Alla fine tutti i giocatori avranno solo una carta in mano. In questo caso, rivela la tua ultima carta; questa indica la formula che bevi. Quindi rivela l'antidoto (la carta "X" nascosta nella scatola durante il setup).

- A. Se bevi l'antidoto (cioè l'antidoto corrisponde alla tua ultima carta) vivi! Ottieni punti pari al numero sull'ultima carta. (Vedi TABLE 02: esempi di punteggio - Example 1)
- B. Se non bevi l'antidoto (cioè la tua ultima carta NON corrisponde all'antidoto), muori. Perdi punti pari al numero sull'ultima carta. (Vedi TABLE 02: esempi di punteggio - Example 2)
- C. Se la tua ultima carta non è una carta numero (ad es. Se è una carta SYRINGE) muori e ricevi -1 punto.

TABLE 02 - SCORING EXAMPLES			
Example 1: You "live" and earn points if you drink the antidote (if your last card matches the antidote).	ANTIDOTE X RUBIDUM TOXIC	+ YOUR LAST CARD 03 RUBIDUM UNKNOWN	= +03 POINTS!
Example 2: You die and lose points if you don't drink the antidote (if your last card does NOT match the antidote).	ANTIDOTE X RUBIDUM TOXIC	+ YOUR LAST CARD 04 VIOLETTUM UNKNOWN	= -04 POINTS!

## STAI PER GIOCARE DI NUOVO?

Anche se muori, puoi giocare di nuovo! Tieni traccia del numero dei tuoi punti ogni partita.

Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti dopo 3 partite.

## REGOLE PER 2 GIOCATORI

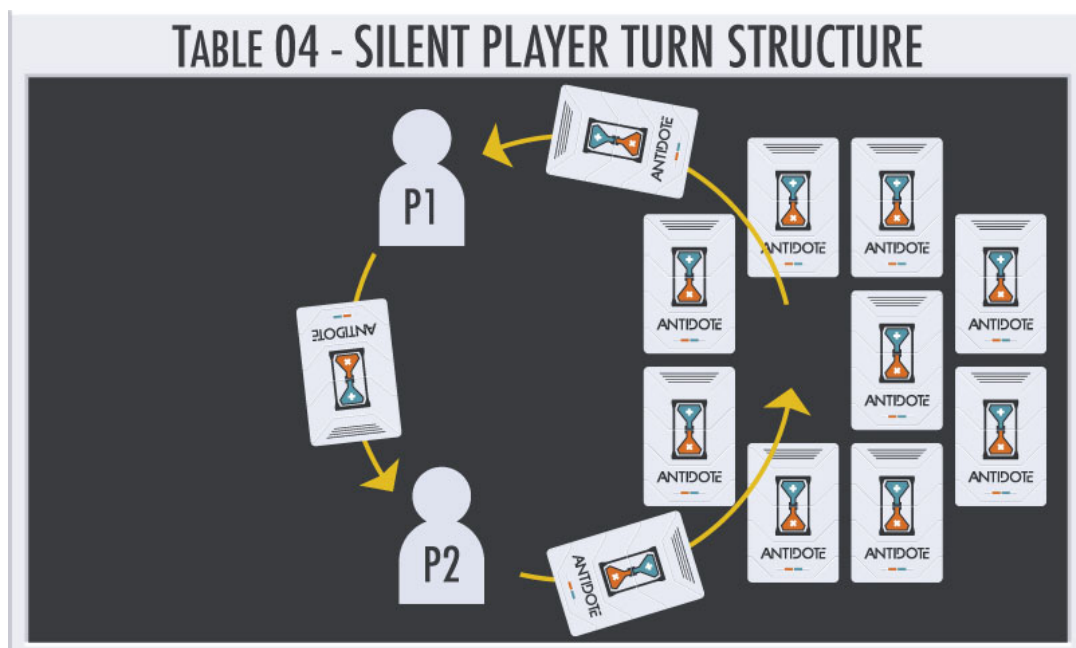
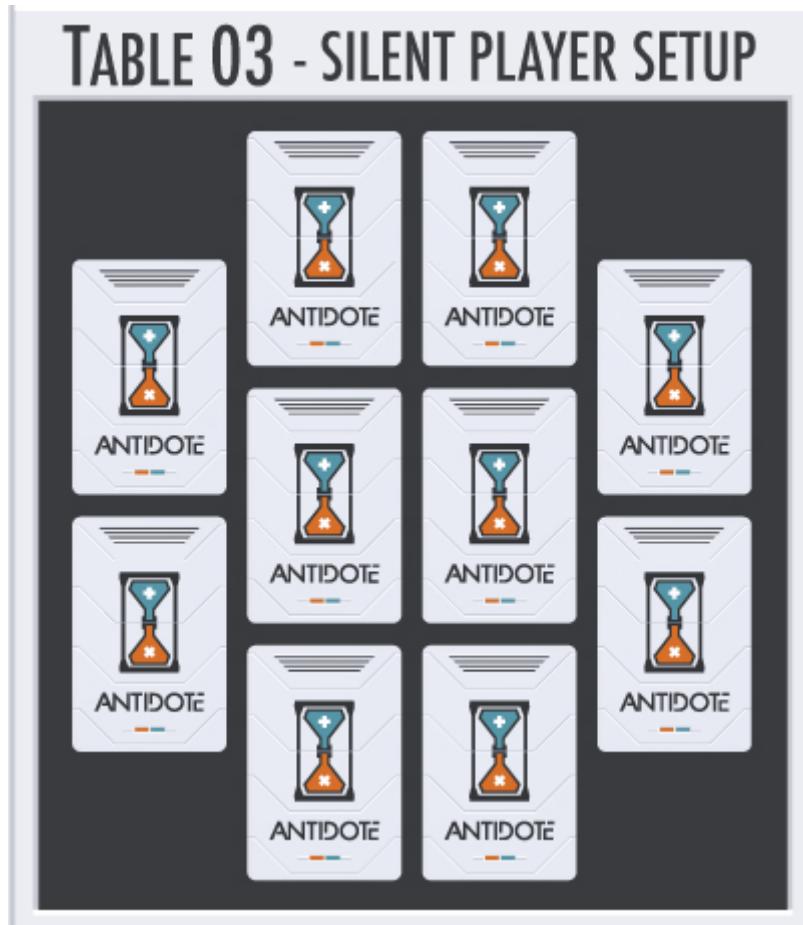
Per due giocatori, imposta il gioco in base alla configurazione a 3 giocatori (vedi TABLE 01). Posiziona tutte le carte dalla mano del terzo giocatore a faccia in giù sul tavolo usando il modello mostrato nella TABLE 03. Durante il gioco dovrai scambiare le carte con questo terzo "SILENT PLAYER" (giocatore fittizio). Decidi chi di voi è alla destra e alla sinistra del SILENT PLAYER.

Gioca come al solito con le seguenti eccezioni:

1. Ogni volta che scegli di scartare una carta, solo tu e il tuo avversario scartate una carta, il SILENT PLAYER non esegue alcuna azione. Nota: il SILENT PLAYER avrà sempre 10 carte e non parteciperà alla rivelazione dell'antidoto alla fine del gioco.



2. Ogni volta che scegli di passare una carta a sinistra o a destra, includi il SILENT PLAYER come segue: Se devi passare una carta al tuo avversario, scegli una carta da passare normalmente. Se devi ricevere una carta dal SILENT PLAYER, pesca una delle carte coperte dalla mano del SILENT PLAYER. Se devi passare una carta al SILENT PLAYER, riempi lo spazio nella mano del SILENT PLAYER che è stato lasciato libero quando il tuo avversario ha scelto una carta. Vedi TABLE 04
3. Non puoi completare scambi uno a uno con il SILENT PLAYER.
4. Se usi una carta SYRINGE per rubare dal SILENT PLAYER, posiziona la carta SYRINGE a faccia in giù al posto della carta che hai rubato.



# FAQ

D: Cosa succede in caso di pareggio?

R: Puoi scegliere arbitrariamente come far terminare la partita, ma ti consigliamo di risolvere il pareggio con un 4 ° (o 5 °) round!

## REGOLE PER LE ESPANSIONI

Le espansioni PLACEBO EFFECT e ROMANCE LAB sono componenti aggiuntivi separati per il gioco base e sono destinate solo a ricercatori esperti. Le espansioni non sono destinate al gioco con le regole per 2 giocatori.

## PLACEBO EFFECT

### Setup

Imposta il gioco come faresti normalmente, con le seguenti modifiche:

1. Mescola le carte mostrate nella TABLE 05 nel mazzo di Carte FORMULA numerate prima di distribuirle. (Ad esempio, in una partita a 4 giocatori, aggiungi 1 PLACEBO, 2 CLINICAL TRIAL e 1 SYRINGE al mazzo di carte FORMULA numerate.)
2. A meno che tu non stia giocando una partita a 7 giocatori, rimetti la carta ID BADGE per l'ottava formula (Agent-U) nella scatola del gioco.
3. Mischia le restanti 7 carte ID BADGE e distribuiscine 1 a faccia in giù a ciascun giocatore (metti le carte non scoperte nello scatolo). Questo è il tuo ID BADGE unico per il resto del round. Non puoi mostrare a nessuno l'ID BADGE che ti è stato dato fino alla fine del round.

**TABLE 05 - ADDED CARDS**

# of PLAYERS	# of PLACEBOS	# of CLINICAL TRIALS	# of ADDITIONAL SYRINGES
2 or 3	2	1	0
4	1	2	1
5	2	2	1
6	3	3	0
7	3	3	1

## Il Placebo

Ogni volta che scarti una carta, puoi scartare una carta PLACEBO a faccia in giù. Nel turno successivo, se un altro giocatore ruba la carta PLACEBO usando una carta SYRINGE o una carta CLINICAL TRIAL, annuncia al tavolo: "Era un Placebo". È quindi possibile scambiare immediatamente qualsiasi carta in mano con qualsiasi carta nella propria Workstation.

## Trial Clinico

Le Carte CLINICAL TRIAL vengono attivate quando vengono scartate. Devono essere scartate a faccia in su. Ogni volta che scarti una carta CLINICAL TRIAL, annuncia "Si sta verificando un trial clinico". Tutti i giocatori devono quindi condurre il trial clinico pescando una carta dalla Workstation del giocatore alla propria sinistra, a destra o dalla propria Workstation. Il giocatore che ha annunciato il trial clinico decide da quale direzione tutti i giocatori sceglieranno una carta (cioè tutti da sinistra, tutti da destra o tutti dalla propria Workstation). Qualsiasi carta può essere scelta durante un trial clinico, ad eccezione di una carta CLINICAL TRIAL.

Esempio: Mike, Laura e Janelle stanno giocando. Mike dice a tutti i giocatori di scartare una carta. Dunque Laura scarta una carta CLINICAL TRIAL e ordina a tutti i giocatori di pescare una carta dalla propria Workstation. Mike pesca una carta dalla sua Workstation, Janelle pesca una carta dalla sua Workstation e Laura pesca una carta dalla sua Workstation.

## Trial Clinico annullato

Se due o più carte CLINICAL TRIAL vengono scartate contemporaneamente, il trial clinico viene "annullato" e nessun giocatore può pescare alcuna carta. Le carte CLINICAL TRIAL scartate rimangono nella pila degli scarti.

## Badge identificativi

Esiste una carta ID BADGE per ogni formula presente nel gioco. Il ricercatore per la formula indicata sulla carta ID BADGE che ti viene data rappresenta la tua identità. Se la formula mostrata sul tuo ID BADGE viene scoperta come antidoto, perdi 1 punto per ogni giocatore che non l'ha bevuto. Se la formula sul tuo ID BADGE non è l'antidoto, perdi 1 punto per ogni giocatore che beve la tua formula. In entrambi i casi se vivi, il tuo punteggio non può scendere al di sotto dello zero. Alla fine del gioco, rivela la tua carta ID BADGE e fai riferimento ad essa quando calcoli il tuo punteggio.





# LAB ROMANCE

C'è un sacco di "amore" in laboratorio! Sospetti che alcuni degli altri scienziati abbiano condiviso relazioni speciali, ma non lo sai per certo. In un giorno normale, le relazioni di laboratorio non sono poi così male, ma ora che siete stati tutti esposti a una tossina mortale, temete che queste relazioni possano sfociare in una pericolosa forma di favoritismo. Inoltre, hai sentito che alcune relazioni sono andate male. L'"amante disprezzato" userà questo come un'opportunità per vendicarsi?

## Lab Romance Setup

Imposta il gioco come faresti normalmente. Inoltre, mescola tutte e otto le carte LAB ROMANCE e mettile in una pila a faccia in giù al centro del tavolo.

## Lab Romance Gameplay

Il gioco si svolge normalmente con un'opzione aggiuntiva. Nel tuo turno, invece di eseguire le altre azioni del turno, puoi invece pescare una Carta LAB ROMANCE dalla pila coperta. Puoi eseguire questa azione una sola volta per partita. Devi conservare la carta che hai pescato e non puoi mostrarla a nessun altro giocatore. Tale carta ti dà un nuovo obiettivo da completare per vivere. Alla fine del gioco, rivela la tua carta LAB ROMANCE e fai riferimento ad essa per calcolare il tuo punteggio.

Nota: ogni volta che "vivi" ottieni sempre punti pari al numero sulla carta FORMULA che "hai bevuto", più o meno tutti i bonus indicati sulla tua carta LAB ROMANCE. Allo stesso modo, ogni volta che "muori" perdi sempre punti pari al numero sulla carta FORMULA che "hai bevuto", più o meno tutti i bonus indicati sulla tua carta LAB ROMANCE. In questa espansione non dovrai necessariamente "bere" la formula sull'ultima carta. Presta molta attenzione alle istruzioni sulla tua carta LAB ROMANCE!

## CARTE LAB ROMANCE



### Romeo / Giulietta

Il tuo nuovo obiettivo è che tu e il tuo amante (il giocatore alla vostra destra / sinistra) beviate l'antidoto. Se il tuo amante non beve l'antidoto, il tuo cuore si spezza e muori anche tu. Se vivete entrambi, aggiungi i punti sulla tua carta finale e sulla carta finale del tuo amante per il tuo punteggio.

### Ermia / Lysander

Il tuo nuovo obiettivo è che il tuo amante beva l'antidoto. Il tuo amante "condivide" la tua carta finale con te da bere. Vivrai e segnerai il numero di punti sulla loro carta finale +2 se la carta finale del tuo amante è l'antidoto o muori e perdi i punti sulla loro carta se non lo è.



## Antonio

Sei un membro altruista del laboratorio. Devi bere l'antidoto per vivere, ma guadagni +1 punto per ogni altro giocatore che vive. Condividi le tue informazioni liberamente con gli altri ricercatori, ma ricorda che non puoi rivelare le carte in mano!

## Iago

Sei un membro disprezzato del laboratorio. Devi bere l'antidoto per vivere, ma stai cercando vendetta e guadagni +1 punto per ogni altro giocatore che muore.

## Othello

Sei un amante geloso. Devi bere l'antidoto per vivere, ma guadagnerai +1 punto per ogni giocatore (te incluso) in partita se sopravvivi SOLO tu e il tuo amante (qualsiasi altro giocatore).

## Shylock

Inganneresti l'intero laboratorio per ottenere ciò che desideri. Alla fine del gioco, prima di vedere l'antidoto o la carta finale di qualsiasi giocatore, pesca una carta qualsiasi dalla tua Workstation. Questa è la carta che bevi. Indica chiaramente a tutti i giocatori la carta che hai pescato. Guadagni +1 punto per ogni altro giocatore che ha bevuto la stessa formula dell'ultima carta che hai in mano (NON la carta che hai pescato dalla tua Workstation).

## Esempio di LAB ROMANCE

Mike, Tyler, Laura e Janelle stanno giocando. Mike ha la carta di IAGO e Laura quella di LYSANDER. Janelle e Tyler non hanno una carta LAB ROMANCE. Alla fine del gioco, viene rivelato che l'antidoto è la formula rossa (M3-SUN)! L'ultima carta di Mike è il M3-SUN 4; L'ultima carta di Janelle è il M3-SUN 3; L'ultima carta di Laura è la PURPLE 4; L'ultima carta di Tyler è la W2ROSE 2. Janelle vive e segna 3 punti. Dato che Janelle è seduta alla sinistra di Laura, anche Laura beve l'antidoto e vive (anche se la sua carta finale non era l'antidoto) poiché ha la carta LYSANDER. Laura segna i punti sulla carta finale di Janelle più 2 per un totale di 5 punti. Tyler muore e segna -2 punti. Mike vive e segna 4 punti più 1 punto perché un altro giocatore è morto (Tyler), per un totale di 5 punti.

Nota: se giochi con entrambe le espansioni ROMANCE LAB e PLACEBO EFFECT, calcola prima il bonus dalla tua carta ROMANCE LAB, prima di calcolare qualsiasi perdita di punti dal tuo ID BADGE.