

SPOOK MANOR

REGOLAMENTO



GAME BY:
DAVID BRUGLIA
DRAKE VILLAREAL

ART BY:
THE MICO

INTRODUZIONE

Sono passati cinquant'anni da quando Startleton è stato terrorizzato dai mostri nelle carrozze a motore. Da allora, Spook Manor è rimasto vuoto e caduto in rovina. Di recente, i bambini del posto hanno esplorato il maniero, e hanno deciso che "non c'è nulla di cui aver paura". Hai sentito, per caso, che un gruppo di ragazzi coraggiosi ha intenzione di passarci la notte: questa è l'occasione perfetta per riportare Spook Manor al suo antico splendore e mostrare loro quanto si sbagliano!



COMPONENTI

- ▶ Questo regolamento
- ▶ 16 carte Atrio fronte-retro
- ▶ 156 Carte Stanza
- ▶ 52 Mostrilli -13 in ogni colore (viola, rosso, verde, arancione)

PREPARAZIONE PER 2-6 GIOCATORI

1. Posiziona i 52 Mostrilli a portata di mano di tutti i giocatori.
2. Mescola le 16 carte Atrio e distribuiscine 2 a ciascun giocatore.
 - ▶ Mettine 1 Sinistra e 1 Destra e posizionale vicine davanti a te, a formare il proprio **Atrio**
3. Mescola le 156 carte Stanza.
 - ▶ Distribuiscine 23 coperte a ciascun giocatore.
 - ▶ Rimetti le carte rimanenti nella scatola.
4. Ogni giocatore pesca una mano di 4 carte dalla cima della propria pila



SVOLGIMENTO

The game takes place over 20 rounds. After each player plays their 20th card, and their deck is empty, the game ends immediately.

FASE 1A - SCEGLI E GIOCA

Seleziona 1 carta dalla tua mano di 4 carte e giocala.

- A. Le carte devono essere posizionate ortogonalmente adiacenti a una carta esistente.
- B. Non puoi posizionare una carta in uno spazio se non è presente alcuna carta al di sotto di essa, a meno che non si trovi al **Piano Terra** (*Ground Floor*).

★ Il Piano Terra è l'**intera riga** che include il proprio Atrio.

- C. Non puoi posizionare carte **sotto** il proprio piano terra.



Per ogni icona Invito  su una carta giocata, piazza immediatamente 1 segnalino Mostro dello stesso colore nel tuo Atrio.

FASE 1B - CAMBIA POSTO!

Puoi spostare i segnalini Mostrillo tra gli spazi  del proprio Atrio e della Sala Intrattenimen*ti* .

Uno spazio  Intrattenimento colorato può contenere solo un mostro dello stesso colore

Non puoi piazzare un Mostrillo in uno spazio  Intrattenimento se viola la regola stampata sulla carta (come “≠/=” che significa solo Mostrilli di colore diverso)

FASE 2 - PASSA E PESCA

Passa in senso orario al giocatore adiacente, le 3 carte rimanenti nella propria mano, poi pesca 1 carta dal proprio mazzo, in modo da avere 4 carte in mano e ripartite dalla

Fase 1A. Se non puoi pescare una carta, la partita termina e procedi immediatamente a verificare il **Punteggio**.



PUNTEGGIO

I criteri di Punteggio vengono elencati in ordine di apparizione sul foglio di punteggio.



Ottieni PV mostrati nell'angolo in alto a sinistra delle carte

Ottieni PV dai segnalini Mostrillo sulle carte 

Sala Intrattenimento.

Vedi la prossima pagina per ulteriori esempi.

Alcune carte conferiscono PV in base al numero totale di Mostrilli su di esse (come mostrato nell'esempio). Per ogni Mostrillo sulla carta, conta uno spazio da sinistra verso destra e ottieni il punteggio indicato.

Altre carte assegnano VP per ogni Mostrillo su di esse, con un punteggio più alto per un particolare colore.



Ottieni PV dalle adiacenze delle carte  Stanza dei Ritratti.



Guadagna PV per ogni spazio vuoto adiacente.



Ottieni PV per ogni carta stanza adiacente del tipo indicato.



Ottieni PV per ogni icona e/o Segnalino Mostrillo in una stanza adiacente.





Guadagna PV per il posizionamento di specifici Mostrilli dello stesso colore.



Otteni 1 PV per il piazzamento di un Mostrillo qualsiasi, o 3 PV per uno specifico Mostrillo.



Otteni PV per il posizionamento di Mostrilli non specifici, ma di colore diverso.



Guadagna PV per il posizionamento di coppie di Mostrilli non specifiche ma corrispondenti.



Ottieni PV dalle icone Luce nelle carte del proprio Atrio e Stanza Luci.

- Piazza i segnalini Mostrillo sul Segnapunti Luci a coprire ogni simbolo che possiedi
- Poi, somma i totali di ogni riga e colonna.
- Possedere multipli della stessa icona non conferisce benefici aggiuntivi.

Per ogni **icona**, guadagni 2/5/9 PV se hai 2/3/4 *colori* unici di quell'icona

Per ogni **colore**, guadagni 2/5/9 PV se hai 2/3/4 *icone* uniche di quel colore.

Ottieni PV dalle colonne costruite a partire alte 6 o più (mostrato nell'Atrio).

Guadagni 3/7/13 VP per 1/2/3+ colonne alte 6 o più. L'altezza si riferisce alla quantità totale di carte posizionate verticalmente in una singola colonna, incluse le tue carte Atrio.

Perdi PV per i Mostrilli rimasti nel proprio Atrio (mostrato nell'Atrio).

Perdi 1/4/9/16 PV per 1/2/3/4+ Mostrilli rimasti nel proprio Atrio.

Il Giocatore con il maggior numero di PV è il vincitore! Se ci sono giocatori in parità, vince il giocatore in parità che ha ottenuto più PV dal proprio Atrio. Se c'è ancora un pareggio, tutti i giocatori in parità condividono la vittoria.

CREDITI

Designed by: David Bruglia and Drake Villareal

Developed by: Drake Villareal and Jonny Pac

Art by: Mihajlo Dimitrievski - The Mico

Graphic Design by: Bojan Drango

Rules Written by: Drake Villareal

Rules Edited by: Jonathan Bobal

Rulebook Layout & Design by: Jim Garner

Published by: Final Frontier Games

Traduzione: Mirko Biagi

Playtesters: Justin Bird, Heather Bruglia, Brandon Davis, Tarah Dessem, Tony Eakes, Carlos Galvan, Ananda Guneratne, Carla Kopp, Nick Kopp, Bianca Noelle, Floyd Lu, Ednel Penzkover, Michael Penzkover, Skyler Villareal



Special Thanks: Heather Bruglia, Leah Garner, and Skyler Villareal for their never-ending support and inspiration.



SOLO RULES

PREPARAZIONE

1. Tieni i 52 segnalini Mostrillo a portata di mano.
2. Mescola le 16 carte Atrio e prendine 2 casualmente.
 - ▶ Mettine 1 Sinistra e 1 Destra e posizionale vicine davanti a te, a formare il proprio Atrio personale.
3. Mescola le 156 carte Stanza e crea 2 Mazzi di Pesca. Per creare i **Mazzi di Pesca**:
 - ▶ Distribuisci 20 carte in 2 pile copertes (40 carte totali).
 - ▶ Dalla cima di ogni mazzo, gira 2 carte e mettile a scoperte sotto al mazzo da cui sono state prese.

SVOLGIMENTO

Si applicano le normali regole, a eccezione di ciò che segue. Inoltre, non hai una mano di carte in questa modalità.

1A Scegli e Gioca

- ▶ Seleziona 1 dei 2 Mazzi di Pesca, poi gioca 1 carta come al solito.

1B. Cambia Posto!

- ▶ Questo passaggio è lo stesso delle regole in più giocatori (vedi pagina 2)

2. Rifornisci la Riserva (esegui questo passaggio invece del passaggio 2. Passa e Pesca.)

- ▶ Scarta la carta rimasta dal Mazzo di Pesca scelto durante il Passo 1A.
- ▶ Scopri le prime 2 carte di quel Mazzo ,per rifornire la Riserva.
- ▶ Se un mazzo termina, non sarà più disponibile il resto della partita.
- ▶ Se entrambi i Mazzi di Pesca sono terminati, la partita finisce e si procede a verificare il Punteggio.



SOLO RULES

Continua

PUNTEGGIO

Controlla il punteggio (colonna di sinistra) qui sotto per vedere com'è andata.

PUNTEGGIO

≤69

70-79

80-89

90-99

100-109

110+

INFESTOMETRO

"Visto? non eraspaventoso!"

Raccapricciante

Inquietante

Spettrale

Spaventoso

Terrificante

PUNTEGGIO BIG MANOR

≤99

100-114

115-129

130-144

145-159

160+

VARIANTE - BIG MANOR

Crea un mazzo aggiuntivo di 20 carte e accompagnato da un Draft Comune. Ciò permette di giocare 30 carte in totale invece di 20. Quando controlli il punteggio, usa la colonna a destra invece di quella a sinistra.