

V-Wars

Obiettivo

V-Wars inizia come un gioco cooperativo, ma cambia appena i giocatori rivelano di essere vampiri o il virus si diffonde tra i giocatori infetti e li costringe a cambiare fazione a metà partita.

In V-Wars, i vampiri cercano di infiltrarsi nei governi mondiali, di controllare le città umane e contemporaneamente di influenzare la simpatia del pubblico apparendo come vittime di un'epidemia virale, non solo assassini a sangue freddo.

Nel frattempo, gli umani stanno cercando di arginare la marea vampira, combattendo contro i loro attacchi segreti e debellare le ribellioni.

I vampiri vincono immediatamente quando hanno raggiunto l'equilibrio tra controllo delle città e simpatia del pubblico nel punto in cui il loro segnalino Vittoria e il segnalino simpatia del pubblico si raggiungono nel tracciato vittoria dei vampiri o, in alternativa, impegnandosi nell'esecuzione di azioni abbastanza a lungo da esaurire tutte le carte giocatore. Gli esseri umani vincono mettendo sei città sotto legge marziale in diverse regioni del mondo o se i segnalini simpatia del pubblico per i vampiri sono ridotti a zero nel tracciato vittoria dei vampiri.

Set-up

1. I giocatori prendono una scheda personaggio. Ogni personaggio fornisce al giocatore un diverso bonus e una città di partenza. Dare ad ogni giocatore 1 gettone investigazione e un miniatura umana corrispondenza alla proprio personaggio. Ognuno pone la propria miniatura nella città di partenza come previsto dalla propria scheda personaggio. Il giocatore che ha donato il sangue più di recente gioca per primo.
2. Il gioco inizia con un certo numero di città controllate dai vampiri pari al numero di giocatori, ciascuna contenente 2 truppe vampire, e pari numero di città ancora controllate dagli umani ma contenenti 1 truppa Vampira ciascuna.

Per selezionare queste città:

-Mescolate il mazzo carte giocatore. Scoprire tante carte pari al numero di giocatori.

-Mettere 1 gettone controllo Vampiro in ogni città estratta. Se si ottengono due città uguali, eliminarla e pescare di nuovo.

-Mettere 2 truppe Vampire in ogni città controllata dai vampiri.

- Scoprire di nuovo tante carte giocatore pari al numero di giocatori nel gioco e mettere 1 truppa Vampira in ognuna di queste. Se una qualsiasi delle città pescate ha già il gettone controllo vampiro, o se si pesca due volte la stessa città, eliminarla e pescare di nuovo.

-Rimischiare tutte le carte pescate nel mazzo.

(Nota: se una città non ha truppe di alcuna fazione, si ritiene sotto controllo umano.)

3. Mettere 3 carte giocatore coperte in ciascuno dei 8 mazzi regione e 3 nel mazzo Rivolta. Mettere 2 carte giocatore scoperte negli spazi Now e Soon sulla plancia negli spazi rivolte.

4. Distribuire ad ogni giocatore 6 carte giocatore per formare la loro mano iniziale. Posizionare il restante mazzo coperto nella spazio designato sulla plancia.
5. Inserire una carta Evento scoperta sugli spazi Now e Soon sulla plancia nelle aree designate. Posizionare il mazzo Eventi rimanente coperto sul tabellone nello spazio designato.
6. Separare e mescolare le carte legge umana e legge vampira. Porre entrambi i mazzi coperti sul tabellone. Girare la prima carta di ogni mazzo.
7. In base a numero di giocatori, comporre un mazzo ruoli contenente le seguenti carte:

3 giocatori	2 umani, 1 vampiro
4 giocatori	2 umani, 1 vampiro, 1 infetto
5 giocatori	2 umani, 1 vampiro, 2 infetti

Mescolare il mazzo ruoli e distribuire casualmente una carta ad ogni giocatore. Ogni giocatore la guarda in segreto, e la pone coperta davanti a se. In questo modo il giocatore SA da che parte realmente sta giocando.

8. Posizionare il marcatore Vittoria sul tracciato vittoria Vampira sullo spazio corrispondente al numero di città sotto il controllo vampiro (all'inizio del gioco, il numero di città controllate è pari al numero dei giocatori.)
9. Posizionare tanti segnalini simpatia sul tracciato vittoria Vampira a seconda del numero di giocatori:

3 giocatori	8 segnalini simpatia (coprendo 9-16)
4 giocatori	7 segnalini simpatia (coprendo 10-16)
5 giocatori	6 segnalini simpatia (coprendo 11-16)

Chi è umano? Chi è un vampiro?

Ogni giocatore riceve una carta ruolo, di una delle seguenti categorie:

- *Umano. Non hai il virus. Giochi per la fazione umana.*
- *Vampiro. Hai il virus e giochi per la fazione vampira. Dovrai mantenere ciò segreto inizialmente nella speranza di sabotare gli umani prima di dichiararti pubblicamente loro nemico.*
- *Infetto. Hai il virus, ma stai ancora lavorando per la fazione umana. Tuttavia, questo può cambiare perché una volta che il giocatore vampiro è rivelato, può portarti nella sua fazione.*

(Nota per i giocatori infetti: se ritenete che i vampiri possano vincere, potreste decidere di iniziare a giocare segretamente in favore di quella fazione anticipatamente.)

Turno di gioco

Il turno di ogni giocatore si compone di cinque fasi. Quando il turno è completo il prossimo giocatore a sinistra svolge il suo turno. Le fasi in ordine sono:

1. Rivelazione (opzionale)

2. Eseguire 4 azioni

3. Risolvere l'Evento

4. Rivolte!

5. Nuove carte

1. Rivelazione (opzionale)

Il giocatore con la carta vampiro può girarla per rivelarsi vampiro!

Se lo fa, la fazione del vampiro perde la metà dei segnalini simpatia nel tracciato vittoria dei Vampiri, arrotondata per difetto. Il giocatore è ora un vampiro rivelato e segue le regole per i vampiri rivelati:

- *L'azione schierare una truppa gli fa piazzare truppe Vampire invece di truppe umane.*
- *I vampiri uccidono le truppe umane.*
- *I vampiri non possono entrare nelle città sotto legge marziale.*

Nota: I vampiri rivelati dovrebbero utilizzare il lato vampiro della loro scheda personaggio da qui in poi. Non dimenticare di cambiare la propria miniatura sulla plancia da umano a vampiro!

2. Eseguire 4 azioni

Eseguire qualunque di queste azioni in qualsiasi ordine. Tutte possono essere fatte più volte. Non è necessario utilizzare tutte le proprie azioni.

- Muoversi
- Schierare una truppa
- Posizionare una carta
- Uccidere una truppa
- Indagare (una volta per partita)
- Risvegliare (solo i vampiri rivelati)

Muoversi

Spostarsi in una città diversa *nella vostra regione* o una città in una *regione adiacente*. I giocatori devono sempre essere in una città, anche se molte loro azioni possono essere utilizzate per influenzare l'intera regione.

Nota: I vampiri rivelati non possono entrare nelle città sotto Legge marziale.

Schierare una truppa

Scartare una qualsiasi carta giocatore, coperta, e mettere una truppa della tua fazione in una qualunque città della regione dove si è.

Nota: Gli esseri umani, infettati, e vampiri non rivelati posizionano sempre truppe umane. I Vampiri rivelati posizionano solo truppe Vampire. Ciascuna città può avere massimo 6 truppe di ciascuna fazione.

Posizionare una carta

Mettere una carta giocatore dalla propria mano nel mazzo della regione dove si è o nel mazzo Rivolte. Ogni volta che si inserisce una carta, è necessario scegliere un giocatore della propria fazione che posizioni una sua carta nella stessa locazione. I giocatori vampiri o infetti nascosti possono utilizzare questa opportunità per giocare in segreto le carte negative alla causa della fazione umana.

Nota: Il Vampiro rivelato può posizionare una carta da solo se non c'è nessuno della sua fazione.

Uccidere una truppa

Rimuovere una truppa nemica dalla città in cui si è.

Gli esseri umani, infettati, e vampiri non rivelati tolgono sempre le truppe Vampire. I vampiri rivelati rimuovono truppe umane.

Indagare (una volta per partita)

Se non hai la carta ruolo Vampiro, puoi utilizzare il gettone indagine per investigare un altro giocatore per scoprire se è il vampiro.

Per investigare:

- Selezionare un giocatore su cui indagare.
- Se ha la carta ruolo Vampiro, la scopre e ora è un vampiro rivelato. Se ha una carta fazione umano o infetto, mantiene la sua carta fazione nascosta.
- Se riveli con successo un vampiro, rimuovi la metà dei segnalini simpatia dal tracciato vittoria dei Vampiri, arrotondata per difetto.
- Se non è il vampiro, un alleato è stato falsamente accusato, abbassando il morale per tutti! Aggiungi tanti segnalini simpatia nel tracciato vittoria dei Vampiri pari alla metà dei segnalini presenti, arrotondata per difetto.
- Scarta il tuo gettone investigazione dal gioco.

Una volta che il giocatore vampiro è rivelato, nessuna ulteriore azione investigazione può essere fatta.

Risvegliare (solo i vampiri rivelati)

Se un vampiro rivelato è in una città con un altro giocatore, può tentare di risvegliare il virus in lui per costringere quel giocatore a unirsi alla fazione dei vampiri.

Quando il vampiro rivelato esegue questa azione indica il giocatore bersaglio. Se quel giocatore ha la carta fazione infetto, viene attivato e deve scoprire la sua carta infetto, divenendo un vampiro rivelato.

Se ha una carta Umano, il tentativo non riesce e non succede nulla.

3. Risolvere l'Evento

Se non c'è una carta evento (perché il mazzo è esaurito), il gioco finisce e i vampiri vincono.

Risolvere l'evento nello spazio Now seguendo le istruzioni indicate nella carta.

Se un evento aggiunge truppe Vampire in una città umana portando ad **eccedere le 6 truppe**, **posizionare le truppe fino a sei e porre la città sotto il controllo Vampiro**. Se un evento aggiunge truppe Vampire ad una città vampira portando ad eccedere le 6 truppe, **posizionare le truppe fino a sei e quindi inserire un segnalino simpatia nel tracciato vittoria dei Vampiri**.

Nota: Se il testo della carta evento riporta 'Vampires Arise' occorre mettere truppe vampire nella città pari al numero di truppe vampire già presenti +1. Quindi se non ci sono truppe, metterne una. Se ce ne è una, metterne due. Se ce ne sono due, metterne tre.

Evento - Elezioni E Leggi

Gli eventi elettorali metteranno delle leggi in una regione sulla plancia. Selezionare la carta legge scoperta, del mazzo leggi della fazione vincente e aggiungerla alla regione designate. Scoprire una nuova carta legge in modo che entrambe le fazioni abbiano la carta scoperta in cima al mazzo leggi. Le leggi attive restano in vigore finché non vengono sostituite da una nuova legge.

Quando un evento elezione si verifica, il mazzo regione determina la fazione che fa passare la legge. Rivela tutte le carte del mazzo, e promuovi la legge della fazione col valore più alto di forza. Se c'è parità nessuna legge passa.

4. Rivolte

Non c'è bisogno di avere truppe in una città per avere delle Rivolte. Le truppe rappresentano la presenza militare visibile ma entrambe le fazioni del conflitto hanno numerose forze nascoste che operano in segreto.

Il vincitore di una rivolta è la fazione che raggiunge per prima in combattimento una forza *6 o superiore*. La forza in combattimento è la combinazione di truppe e valori indicati sulle carte giocatore nel mazzo della regione.

La fazione che controlla la città è il difensore, l'altra fazione è l'attaccante. (A meno che non ci sia l'indicatore di controllo vampiro sulla città, ogni città è considerata essere sotto controllo umano).

Le rivolte scoppiano anche se una o entrambe le fazioni cominciano con 6 truppe in città.

Inizia la rivolta

Prendere la carta giocatore dallo spazio Now e mischiarla nel mazzo della regione in rivolta. Rivela le carte, una alla volta, risolvendo ciascuna prima di rivelare la successiva. Conteggiare i numeri bianchi a favore della forza umana; conteggiare i numeri rossi a favore della forza vampira.

Posizionare scoperta la prima carta sul tavolo e poi:

Se la città contiene le truppe della fazione opposta alla carta giocatore scoperta:

La carta appena girata rimuove le truppe nemiche in città pari al numero della carta. Una volta che le truppe sono state rimosse, girare la carta a faccia in giù. **Se il numero è maggiore del numero di truppe in città, la forza in eccesso è sprecata.**

Esempio: Una forza Vampira 4 è sulla carta. Ci sono 3 soldati umani nella città. I tre soldati vengono rimossi e la carta viene girata a faccia in giù.

Se non ci sono truppe nemiche in città:

Lasciare la carta scoperta sul tavolo. Sommare il valore di tutte le truppe alleate in città per ogni fazioni alle carte scoperte per determinare la forza di combattimento.

Se la forza di combattimento di una fazione ammonta a 6 o più, quella fazione vince la rivolta **che termina immediatamente, anche se ci sono ancora carte coperte non giocate nel mazzo della Regione.** In caso contrario, girare la prossima carta.

Se tutte le carte in un mazzo sono state girate e nessuna delle due fazioni ha una forza totale di 6 o superiore, la rivolta cessa e non accade nulla. Saltare la fase prendere il controllo e procedere al punto 5. Nuove carte.

Prendere il controllo

Se l'attaccante vince la rivolta, e non è un massacro, prende il controllo della città, altrimenti il difensore lo mantiene.

Massacri

Se la parte vincente ha avuto una forza di combattimento di 6 o 7 ha vinto la rivolta con la giusta quantità di forza.

Se la parte vincente ha avuto una forza di combattimento di 8+ ha causato un massacro, che provoca un ritorno in simpatia del pubblico a favore della fazione sconfitta. (vedi la tabella per i dettagli)

Riots

TALLY	H.CITY	V.CITY
RED 8+	V control, +1VP, -1sym	
RED 6-7	V control, +1VP, +1sym	Penalty-free reveal or +2sym
ANY 0-5		
*WHITE 6-7	Martial Law or -2sym	H control, -1VP, -1sym
*WHITE 8+	*	H control, -1VP, +1sym*

*Check for news agency modifier

Recupero

Difendere una città senza causare una strage rappresenta un recupero per il difensore. Può avere così un grande recupero di simpatia del pubblico oppure la sua fazione può scegliere di utilizzare la potenza del recupero.

- *Umani difensori* - se gli umani recuperano in una regione senza segnalino Legge marziale, occorre mettere quella città sotto legge Marziale (se è il sesto segnalino legge marziale posizionato, essi vincono). In caso contrario, gli umani hanno un recupero di simpatia e tolgono due segnalini simpatia dal tracciato vittoria dei Vampiri.
- *Vampiri difensori* - se i vampiri recuperano in una regione e il vampiro è ancora nascosto, egli può scegliere di rivelarsi senza perdere simpatia. Se è già un vampiro rivelato può scegliere di provare a risvegliare un altro giocatore **ovunque sulla plancia** qualora infetto. In caso contrario, i vampiri hanno un recupero di simpatia e aggiungono due segnalini simpatia nel tracciato vittoria dei Vampiri.

Nota: Se una città è sotto legge marziale si applicano i seguenti effetti:

-mettere il segnalino legge marziale sulla plancia

-rimuovere tutte le truppe dalla città

-rimuovere tutte le truppe vampire dalla regione

-non ci saranno più combattimenti in quella città per il resto della partita

-nessuna truppa vampira potrà sorgere o essere posizionata in quella città

-nessun Vampiro dichiarato potrà entrare in quelle città.

Dopo il combattimento

Il giocatore attivo prende tutte le carte scoperte del combattimento e segretamente scarta coperta una delle carte nella pila degli scarti. Il giocatore attivo rimette quindi il resto delle carte coperte nella regione relativa. Per chiarezza, solo una carta viene scartata del mazzo della Regione. Il resto torna, non importa quindi il risultato del combattimento.

Il giocatore attivo non può fisicamente rivelare quale carta ha scartato e può trarre in inganno gli altri su quale carta è stata rimossa.

Vittoria?

Dopo che i risultati di una Rivolta sono stati completati, verificare le seguenti condizioni finali di gioco:

Vittoria umana	<ul style="list-style-type: none">• ci sono 6 città sotto la legge marziale in sei diverse regioni• <i>oppure</i> i vampiri hanno zero gettoni Simpatia nel tracciato vittoria dei Vampiri
Vittoria vampira	<ul style="list-style-type: none">• il segnalino vittoria vampira è nell'ultimo spazio visibile nel tracciato vittoria dei Vampiri (il segnalino Vittoria mostra quante città i vampiri attualmente controllano militarmente)• <i>oppure</i> se non c'è più una <i>carta evento</i> (perché il mazzo è esaurito)• <i>oppure</i> se non ci sono abbastanza <i>carte giocatore</i> per reintegrare la mano di

	un giocatore
--	--------------

I segnalini simpatia nel tracciato vittoria dei Vampiri mostrano la simpatia politica dei vampiri nel mondo.

Quando un segnalino simpatia viene messo sul tracciato vittoria copre il numero più alto visibile del tracciato, riducendo il numero di città controllate richieste ai vampiri per vincere la partita. (Vedi esempio).

5. Nuove Carte

-Eliminare le carte rivolta ed evento dagli spazio Now. Far scorrere le due carte dallo spazio Soon nello spazio Now

-Pescare la prima carta dal mazzo degli eventi e metterla nello spazio Soon.

-Mescolate il mazzo rivolte e pescare una carta da mettere nello spazio Soon.

-Pesca carte giocatore a reintegrare la tua mano fino a 6.

Se il mazzo giocatore si esaurisce, mischiare il mazzo degli scarti per fare un nuovo mazzo. Se non ci sono abbastanza carte da pescare per reintegrare a 6 la mano di un giocatore, i vampiri vincono.

Se nessuna delle due parti ha rivendicato la vittoria, inizia il turno successivo!

Nota: Sulla plancia ci sono 8 mazzi carte regione e 1 mazzo carte rivolte. Ogni mazzo parte con 3 carte; se in qualsiasi momento un mazzo si riduce a meno di 3 carte, pescare immediatamente le carte giocatore necessarie per tornare a 3.

Riepilogo bonus dei personaggi:

	UMANO	VAMPIRO
BRAD M.	Prima dell'elezione nella regione in cui sei, pesca 1 carta random dal mazzo di quella regione. Giocala o scartala.	Se sei in una regione dove la simpatia aumenta in favore dei vampiri, metti un segnalino simpatia aggiuntivo.
MIKU K.	Alla fine di un combattimento o elezione nella regione in cui sei, puoi prendere 1 qualunque carta scoperta del mazzo regione e sostituirla con una carta coperta dalla tua mano.	Alla fine di un combattimento o elezione nella regione in cui sei, puoi prendere una qualunque carta scoperta del mazzo regione e sostituirla con una carta coperta dalla tua mano.
LUCIUS S.	Alla fine del tuo turno, puoi pescare fino a 8 carte per poi scartarne 2.	Hai 5 azioni più una azione per ogni altro vampiro dichiarato.
RATI C.	Non devi chiedere ad un altro giocatore di mettere una carta con te quando ne piazzì una. Devi però metterne due.	Ogni volta che i giocatori mettono carte, puoi posizionare una tua carta nello stesso mazzo.
GRACE K.	Quando peschi dal mazzo rivolta alla fine del tuo turno, pescane 2, scartane una, e metti l'altra nello	Le truppe vampire non possono essere uccise nella regione in cui sei.

	spazio 'Soon'.	
GENERAL RONALD H.	Prima del combattimento nella tua regione, pesca 1 carta random dal mazzo regione. Giocala coperta o scoperta per iniziare quel combattimento.	Se sei in una regione in combattimento, piazza 2 truppe vampire prima che il combattimento inizi.
DR. EMILY T.	Quando peschi dal mazzo eventi al termine del tuo turno, pesca 2 carte, scartane una, e metti l'altra nello spazio 'Soon'.	Quando 'vampires arise' nella regione in cui sei, ogni città riceve un vampiro aggiuntivo.
JOAO S.	Puoi usare una azione per guardare una carta random dal mazzo della regione in cui sei e rimetterla in qualunque mazzo.	Puoi usare una azione per guardare l'intero mazzo della regione in cui sei, scegliere una carta, e rimetterla in qualunque mazzo.