

EFFETTI DELLE CARTE



Musicista (blu)

Il Musicista trae ispirazione dagli altri.

Copia l'effetto di 1 carta a faccia in su

Il giocatore può copiare l'effetto di una qualsiasi carta a faccia in su (con il lato dei Teschi visibile) propria o degli altri giocatori.



Sposa (grigio)

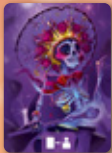
La morte le ha strappato il suo amato e ora lei disprezza i vivi.

Cedi 1 carta a un altro giocatore

Il giocatore deve avere almeno 1 altra carta davanti a sé per poter applicare questo effetto. Il giocatore sceglie e dà 1 delle sue carte (a faccia in su o a faccia in giù) a un altro giocatore. Il giocatore che la riceve la posiziona davanti a sé senza girarla (quindi mantenendola a faccia in su o a faccia in giù).



Importante: se hai ricevuto 1 carta a faccia in giù da un altro giocatore puoi guardarla in qualsiasi momento, ma non mostrarla agli altri giocatori.



Re del Carnevale (viola)

Non c'è potere maggiore di quello del Re del Carnevale: ogni suo desiderio è un ordine!

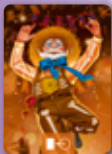
Ruba 1 carta a un altro giocatore

Il giocatore sceglie e prende 1 carta (a faccia in su o a faccia in giù) da un altro giocatore e la posiziona davanti a sé senza girarla (quindi mantenendola a faccia in su o a faccia in giù).



Importante: se hai rubato 1 carta a faccia in giù a un altro giocatore puoi guardarla in qualsiasi momento, ma non mostrarla agli altri giocatori.





Contadino (arancione)

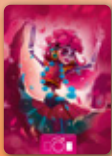
Se il raccolto sarà buono, il Contadino raccoglierà i frutti del suo duro lavoro!

Prendi 1 carta dal cerchio

Il giocatore prende una qualsiasi altra carta dal cerchio e la posiziona a faccia in giù davanti a sé (può guardarla in qualsiasi momento, ma non può mostrarla agli altri giocatori). Quando il giocatore prende 1 carta sfruttando questo effetto, non può risolvere la Reazione a catena. La Reazione a catena si risolve solo a partire dalla carta rivelata nella fase 1 (può esserci solo 1 Reazione a catena per turno).



Esempio: il giocatore ha rivelato la carta arancione ("Prendi 1 carta dal cerchio"). Sceglie di prendere la carta nera e la posiziona davanti a sé. Nonostante ci siano 2 carte rosa adiacenti non risolve la Reazione a catena e il giocatore **NON** prende quelle 2 carte rosa. Tuttavia, durante la fase 3, quando prende la carta arancione, prende anche le 2 carte blu adiacenti.



Ballerina (rosa)

La Ballerina si muove sinuosamente tra i presenti.

Sposta 1 carta in un altro punto del cerchio

Il giocatore sposta 1 carta da un punto a un altro del cerchio (la rimuove da una posizione nel cerchio e la inserisce tra altre 2 carte nel cerchio).



Importante: l'effetto della carta può essere applicato alla carta stessa.



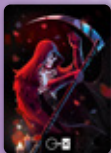
Quando il giocatore sposta una carta sfruttando questo effetto, non può risolvere la Reazione a catena. La Reazione a catena si risolve solo a partire dalla carta rivelata nella fase 1 (può esserci solo 1 Reazione a catena per turno).



Esempio: il giocatore ha rivelato 1 carta rosa (“Sposta 1 carta in un altro punto del cerchio”). Sceglie di spostare 1 carta grigia ma, nonostante la carta spostata fosse adiacente a 2 carte arancioni, non risolve la Reazione a catena e il giocatore **NON** prende quelle 2 carte arancioni. Tuttavia, quando prende la carta rosa, dopo averne usato l'effetto, prende anche le 2 carte blu adiacenti e poi le 2 carte arancioni adiacenti.



Esempio: il giocatore ha rivelato 1 carta rosa (“Sposta 1 carta all'interno del cerchio”). Sceglie di spostare la stessa carta rosa e poi la prende. In questo modo provoca la Reazione a catena e prende anche le 2 carte arancioni adiacenti.



Tristo Mietitore (nero)

Quando il tuo tempo terminerà, il Tristo Mietitore verrà a prenderti.

Scarta 1 carta dal cerchio

Il giocatore sceglie una qualsiasi altra carta dal cerchio, la guarda in segreto e la rimuove dal gioco lasciandola a faccia in giù.



Importante: l'effetto della carta non può essere applicato alla carta stessa.



Quando il giocatore scarta 1 carta sfruttando questo effetto non risolve la Reazione a catena. La Reazione a catena si risolve solo a partire dalla carta rivelata nella fase 1 (può esserci solo 1 Reazione a catena per turno).



Esempio: il giocatore ha rivelato 1 carta nera ("Scarta 1 carta dal cerchio"). Sceglie di scartare 1 carta grigia: nonostante la carta si trovasse adiacente a 2 carte arancioni non risolve la Reazione a catena e il giocatore **NON** prende quelle 2 carte arancioni. Tuttavia, quando prende la carta nera dopo averne usato l'effetto, prende anche le 2 carte viola adiacenti e poi le 2 carte blu adiacenti.



Autori: Anne-Louise Agnès
e Stéphane Villiellm
Illustrazioni: Julia Paramonova
Responsabile: Polina Basalaeva
Revisione: Maria Kravchenko

Direzione editoriale: Anastasia Durova
Grafica: Arthur Burlakov
Supervisione: Kristina Balakirova
Un ringraziamento speciale a Alexander Peshkov e Ekaterina Pluzhnikova.

La Danza dei MORTI

LA DANZA DEI MORTI è iniziata. A ogni turno il giocatore attivo rivela 1 carta dal centro del tavolo, ne applica l'effetto (se lo desidera) e poi la prende per sé. Se le 2 carte adiacenti alla carta rivelata sono dello stesso colore, il giocatore prende anche quelle.

È pertanto possibile che si verifichino delle Reazioni a catena.

Collezionate i **Teschi chiari**  sulle carte che prendete, ma non esagerate: non sempre è vantaggioso prendere più carte. Su alcune carte sono presenti **Teschi scuri**  che vi faranno perdere punti Vittoria a fine partita.

COMPONENTI

• 36 carte Personaggio

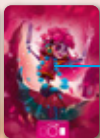
• 6 carte Riassuntive

Teschi conferiti dalla carta

Effetto della carta (corrisponde al colore della carta)



Fronte



Retro

Personaggio (corrisponde al colore della carta)



Distribuzione dei Teschi / Effetti delle carte

Importante: alcune carte presentano dei Teschi chiari che fanno ottenere punti Vittoria, mentre altre presentano Teschi scuri che, invece, ne fanno perdere. Altre carte ancora non hanno nessun Teschio (tali carte non influenzano il punteggio di gioco).

OBBIETTIVO DEL GIOCO

Collezionare il maggior numero di punti Vittoria prendendo carte dal cerchio al centro del tavolo e applicandone gli effetti.

PREPARAZIONE

- 1 Inizia la partita l'ultimo giocatore che ha ballato. Ogni giocatore prende 1 carta Riassuntiva.
- 2 Mischiate le carte e posizionatele in cerchio a faccia in giù sul tavolo. Assicuratevi che ogni carta sia chiaramente visibile.



Esempio di preparazione per 4 giocatori



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Ogni turno di un giocatore consiste di 3 fasi:

1. Rivelare 1 carta dal cerchio
2. Applicare l'effetto della carta (facoltativo)
3. Prendere la carta e risolvere la Reazione a catena (se si verifica)



1. Rivelare 1 carta dal cerchio

Il giocatore di turno sceglie 1 carta dal cerchio, quindi la gira a faccia in su, **lasciandola nella sua posizione**. Ora, tutti i giocatori dovrebbero essere in grado di vedere il numero e il colore dei Teschi sulla carta.



Attenzione: in questa fase la carta **NON** va rimossa dalla sua posizione.

Consiglio: la distribuzione dei Teschi sulle carte è mostrata su un lato della carta Riassuntiva. Le carte di determinati colori hanno più Teschi chiari di altre. Controllate le carte che sono già state prese, guardate sul tavolo quali non sono più presenti nel cerchio e basate la vostra scelta su queste informazioni!

2. Applicare l'effetto della carta (facoltativo)

Dopo aver rivelato la carta scelta, il giocatore può applicarne l'effetto, se lo desidera.



Importante: ognuno dei 6 colori delle carte corrisponde a uno specifico effetto (vedere pagine 7-10).



***Esempio:** il giocatore ha rivelato una carta rosa che gli permette di spostare 1 carta da un punto a un altro del cerchio. Decide di spostare una carta viola.*

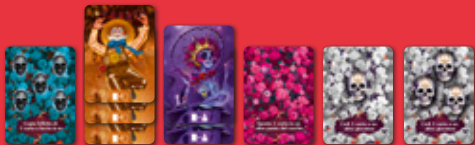
3. Prendere la carta e risolvere la Reazione a catena

Il giocatore prende la carta scelta nella fase 1 e la posiziona a faccia in su davanti a sé, **indipendentemente dal fatto abbia o meno applicato il suo effetto.**

Reazione a catena: se le 2 carte adiacenti allo spazio vuoto lasciato dalla carta presa **sono dello stesso colore**, il giocatore le prende e le posiziona a faccia in giù davanti a sé. Il giocatore può guardarle in qualsiasi momento, ma non deve mostrarle agli altri giocatori. Se le 2 carte adiacenti successive sono tra di loro dello stesso colore, il giocatore prende anche queste, e così anche per le seguenti. La Reazione a catena termina quando le carte a sinistra e a destra dello spazio vuoto non sono più dello stesso colore.



***Esempio:** il giocatore ha rivelato e preso la carta rosa. Prende anche le 2 carte grigie che ora sono adiacenti, poi prende anche le 2 carte viola. La Reazione a catena termina qui, dato che le 2 carte adiacenti successive sono 1 carta arancione (a sinistra) e 1 carta rosa (a destra).*



Carte del giocatore

Attenzione: tenete le vostre carte (sia quelle a faccia in su che quelle a faccia in giù) sempre davanti a voi, così che gli altri giocatori possano sempre vederne il colore e la quantità.

Ora il turno del giocatore termina ed è il turno del giocatore successivo in senso orario.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando non ci sono più carte nel cerchio. I giocatori rivelano tutte le proprie carte (anche quelle tenute a faccia in giù fino a questo momento) e procedono con il conteggio dei punti.



+1 Ogni Teschio chiaro fa ottenere 1 punto Vittoria.



-1 Ogni Teschio scuro fa perdere 1 punto Vittoria.

Il giocatore con il maggior numero di punti Vittoria vince la partita. In caso di pareggio, vince il giocatore con il minor numero di carte. Se la partita persiste, i giocatori in pareggio condividono la vittoria.



***Esempio:** il giocatore ha 15 Teschi chiari e 9 Teschi scuri sulle proprie carte. Il suo punteggio finale è quindi 6 punti Vittoria (15-9= 6).*



Nota: dopo la prima partita, una volta presa dimestichezza con le regole, consigliamo di giocare 3 partite di seguito. Il giocatore con il punteggio totale più alto alla fine della terza partita sarà il vincitore.



Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com

edizioni@gateongames.com

Per reclami su questo prodotto,
contattare reclami@gateongames.com

Responsabile di produzione:

Margherita Cagnola

Impaginazione: Martina Marzulli

Traduzione: Florian D'Anna

Correzione bozze: Giulia Bazzurro

Revisione: Gabriele Manzi, Alberto Decostanzi

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di Dungeondice.it

GateOnGames.com e Dungeondice.it

sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.



Vuoi rimanere
aggiornato
sul regolamento?

