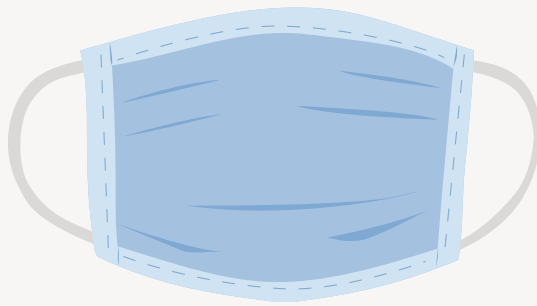


# LA PESTE



Gioco di ruolo  
Halloween 2020

# REGOLAMENTO

1. Prima di iniziare il gioco, le carte vengono stampate. I giocatori si siedono in un cerchio. A loro vengono assegnati un personaggio e dati \$200.00.
2. Tutti i giocatori si comprano un oggetto (scelta libera) e pescano una carta azione (casualmente).
3. Il giustiziere mascherato è sempre il primo a muoversi. Se il suo oggetto comprato si abbina alla sua carta azione, può scegliere di usarlo. Se no, può scegliere di comprare un altro oggetto o saltare il turno. Gioca poi il giocatore alla destra.
4. Il prossimo giocatore pesca una carta azione. Se si abbina all'oggetto che aveva comprato, può scegliere di usarlo. Se no, può comprarsi un altro oggetto o saltare il turno.
5. Il gioco procede in questo modo, passando sempre da un giocatore a quello a sua destra. In un solo turno, il giocatore ha la possibilità di comprare un solo oggetto e di pescare una sola carta azione. Se non riesce a giocare con le carte che ha in mano, dovrà saltare il turno.

# REGOLAMENTO

Gli oggetti comprati servono da armi da usare contro i nemici. Il nemico naturale del giustiziere mascherato è la creatura della palude. Il nemico naturale del medico alato è l'assassino cieco. Se un giocatore sceglie di comprarsi un altro giocatore, può usare anche lui come arma contro i suoi nemici, ma solo adoperando le carte azione "chiama" e "avvicinarsi." Può anche scegliere di combinare un giocatore comprato con un oggetto comprato in un solo turno (esempio: armare l'assassino cieco con i microbi e farlo avvicinare al giustiziere mascherato).

L'obiettivo del giustiziere mascherato è di neutralizzare la possibilità di contagio minacciata dalla creatura della palude. L'obiettivo della creatura della palude è di contagiare il più grande numero di giocatori possibili. L'obiettivo dell'assassino cieco è di rimanere vivo senza badare agli altri giocatori. L'obiettivo del medico alato è di curare il più grande numero di giocatori contagiati. Vincerà chi arriva per primo al suo obiettivo.

# REGOLAMENTO

Il gioco continua fino all'esaurimento dei soldi, degli oggetti e delle carte azioni.

Questo gioco funzionerà solo se ogni gruppo di personaggi (giustiziere mascherato, medico alato, creature della palude e assassino cieco) vengono rappresentati.

Listino prezzi altri giocatori:

Medico alato -- \$100.00

Giustiziere mascherato -- \$40.00

Assassino cieco -- \$25.00

Creatura della palude -- \$10.00

## GIOCO ALTERNATIVO:

Seguire l'esempio dato nelle schede 1-3 per creare una propria storia usando il metodo role-play (gioco di ruolo).

# SCHEDA 1

1. Tutti i giocatori si comprano un oggetto.
2. La creatura della palude si alza.
3. Se il giustiziere mascherato si è comprato i guanti, andare al numero 4. Se il giustiziere mascherato si è comprato il sapone, andare al numero 5. Se si è comprato il giornale, andare al numero 6. Se si è comprato un membro di un'altra squadra, andare al numero 11.
4. Il giustiziere mascherato rimane molto fermo. La creatura della palude pesca una carta "azione" (Scheda 3; 2).
5. Il giustiziere mascherato si lava le mani con il sapone, proteggendosi dalla creatura della palude. La creatura della palude si siede. Il giustiziere mascherato pesca una carta AZIONE (Scheda 3; 1).
6. Il giustiziere mascherato cerca di abbattere la creatura della palude con il giornale. La creatura della palude resiste (resta in piedi), ma non si sposta. Andare al numero 7.

# SCHEDA 2

7. La creatura della palude si compra un oggetto e si avvicina al giustiziere mascherato. Se compra uno starnuto o una tosse, andare al numero 8. Se compra i microbi, andare al numero 9.

8. Starnutisce o tosse sul giustiziere mascherato. Il giustiziere mascherato indifeso cade per terra. Andare al numero 10.

9. La creatura della palude si avvicina all'assassino cieco e lo copre di microbi. L'assassino cieco pesca una carta AZIONE (Scheda 3; 2).

10. Il medico alato viene convocato per curare il giustiziere mascherato. Si compra un oggetto e poi pesca una carta AZIONE (Scheda 3; seguire esempio).

11. Se il giustiziere mascherato si è comprato il medico alato, andare al numero 12. Se si è comprato la creatura della palude, andare al numero 13. Se si è comprato l'assassino cieco, andare al numero 14.

12. Il medico si compra un oggetto e poi pesca una carta AZIONE (Scheda 3; seguire esempio).

13. Andare al numero 7.

14. L'assassino cieco pesca una carta AZIONE (Scheda 3; seguire esempio).

# SCHEDA 3

1. Se pesca "spruzza," spruzza il sapone sulla creatura della palude e la neutralizza momentaneamente (La creatura della palude dovrà saltare il turno). Se pesca "spalma" ed è senza guanti, la creatura della palude pesca una carta azione. Se, invece, pesca "chiama," il giustiziere mascherato può chiamare un alleato per aiutarlo. Se pesca "compra," si può comprare un altro oggetto. Se pesca "avvicinarsi," può scegliere di avvicinarsi a qualsiasi giocatore. Andare al numero 4.
2. Se pesca "spruzza" o "spalma", spruzza o spalma il suo oggetto comprato verso il giustiziere mascherato. Se si era comprato uno starnuto, dei microbi, o la tosse, neutralizza il giustiziere mascherato, il quale rimane fermo. Se si era comprato sapone o guanti, si auto-neutralizza e salta il turno. Se si era comprato il giornale o un altro giocatore, non succede niente. Se pesca "chiama", può chiamare un alleato per aiutarlo. Se pesca "avvicinarsi", può scegliere di avvicinarsi a qualsiasi giocatore con il suo oggetto comprato.