

PRIMA DI INIZIARE

- 2 GIOCATORI -

Questo gioco di **150 Card** collezionabili è ispirato alla serie *Il mistero della nave da crociera*, la seguitissima serie Youtube di Lyon Gamer.

Le Card sono suddivise in **89 Card Personaggio** (Lyon, Anna, Cico e tanti altri...),

26 Card Oggetto (spada, chiave, teschio...), **8 Card Abilità** dalle proprietà speciali

(impostore, sortilegio, furto...), **27 Card Stanza** che ti permetteranno di sfidare il tuo avversario, avanzare di livello e vincere la partita!

Tra queste si possono trovare le **Common** (Normali), le **Special** (Metal Hybrid), le **Rare** e le **Ultra Rare** (Holo Hybrid).

REGOLAMENTO DI GIOCO

1 - CONCETTI DI BASE

1.1 - Cosa serve

• **1 Mazza Gioco** da **40 Card**: composto in modo strategico con Card Personaggio, Card Oggetto e Card Abilità;

• **1 Mazza Sfida** da **10 Card Stanza**.

Ogni giocatore si crea il proprio **Mazza Gioco** di **40 card**, in base alla propria strategia.

NON è possibile inserire più di **3 Card** uguali nel mazzo (massimo 1 nel caso delle Ultra Rare).

TUTTE le Card giocate vanno poi scartate. Al termine di ogni turno di gioco **NON** si possono avere più di **7 Card** in mano. Quelle in più, a propria scelta, vanno scartate nel **Mazza Scarti**.

1.2 - Come si vince

Si gioca in 2 e vince chi arriva prima a **10 Livelli Sfida**.

Un **Livello Sfida** viene vinto quando si sconfigge l'avversario in una **Sfida Stanza**.

2 - CARD

2.1 - Rarità

Le Card sono classificate per rarità: Card Common □ - Card Special Metal Hybrid × (S) - Card Rare Holo Hybrid * (R) - Card Ultra Rare Holo Hybrid ⊕ (UR)

2.2 - Tipologia

• **Card Personaggio**

Puoi trovare: **Card Common** - **Card Special Metal Hybrid (S)** - **Card Rare Holo Hybrid (R)** **Card Ultra Rare Holo Hybrid (UR)**.

Ogni **Card Personaggio** ha un **Valore Forza** col quale sfidare l'avversario, oltre ad un simbolo "oggetto" che la associa a determinate **Card Oggetto** aumentandone ulteriormente la forza (vedi punto 2.3 - A).

• **Card Oggetto**

Puoi trovare: **Card Common** - **Card Special Metal Hybrid (S)** - **Card Rare Holo Hybrid (R)** **Card Ultra Rare Holo Hybrid (UR)**.

Ogni **Card Oggetto** ha un **Valore Somma Forza** da aggiungere al **Valore Forza** di qualunque **Card Personaggio**.

Ha inoltre un simbolo "oggetto" che la combina a determinate **Card Personaggio** aumentandone ulteriormente la forza (valore indicato sulle Card Personaggio).

• **Card Abilità**

Puoi trovare: **Card Common** - **Card Special Metal Hybrid (S)** - **Card Rare Holo Hybrid (R)**.

Su ogni Card ci sono scritte le proprie caratteristiche di gioco.

Le Card sono:

Card Chiaroveggenza: Puoi guardare le prime tre carte del tuo mazzo e prendere quella che preferisci. Può essere giocata durante tutto il turno di gioco.

Card Sortilegio: Paralizza l'avversario per un turno, facendogli saltare un giro. Non può essere giocata durante una **Sfida Stanza**.

Card Furto: Puoi prendere una Card a caso tra le Card in mano all'avversario. Può essere giocata durante tutto il turno di gioco.

Card Fantasma: Puoi tornare in vita nel caso perdessi una **Sfida Stanza**, capovolgendo le sorti della sfida stessa. Non ha potere contro la **Card Impostore**. Può essere giocata a termine di una **Sfida Stanza**.

Card Blackout: Quando è il tuo turno peschi due carte in più oltre a quella che ti spetta. Non può essere giocata durante una **Sfida Stanza**.

Card Meeting di Emergenza: Convoca una riunione di emergenza e chiedi all'avversario se è un **IMPOSTORE**. Se questo possiede la **Card Impostore**, tra quelle in mano, è costretto a dire di sì e a darti la sua **Card Impostore**. Può essere giocata durante tutto il turno di gioco.

Card Impostore: Questa Card ha il potere di vincere qualunque **Sfida Stanza**, a prescindere dai punti forza dell'avversario. Può essere giocata per vincere l'ultimo Livello.

Card Avanza di Livello: Scartando questa Card puoi avanzare di **1 Livello**. Non puoi usare questa Card per vincere il gioco conquistando l'ultimo Livello. Quando usi questa Card non puoi compiere altre giocate e passi il turno all'avversario.

• **Card Stanza**

Puoi trovare: **Card Special Metal Hybrid (S)** - **Card Rare Holo Hybrid (R)**.

Quando decidi di pescare e giocare una di queste Card sfidi in automatico l'avversario.

2.3 - Composizione

A CARD PERSONAGGIO



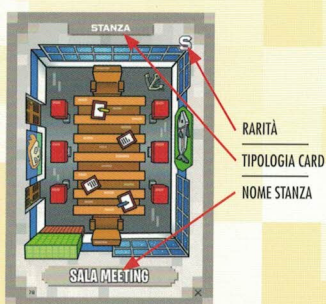
B CARD OGGETTO



C CARD ABILITÀ



D CARD STANZA



3 - COME SI GIOCA

Entrambi i giocatori mescolano accuratamente il **Mazza Gioco** e lo posizionano davanti a loro, con il dorso rivolto verso l'alto. A fianco dispongono il **Mazza Sfida** di **10 Card Stanza**, con il dorso rivolto verso il basso. **Pescano le prime 7 Card** dal proprio **Mazza Gioco** e iniziano così la Sfida!!

3.1 - Turni di gioco

Inizia il primo turno il giocatore più giovane, pescando la prima Card dal proprio **Mazza Gioco**. Dopo aver pescato la Card dal Mazza può scegliere tra le seguenti giocate:

1 - Se non ha la possibilità o la voglia di sfidare l'avversario o di giocare una **Card Abilità**, può scartare una qualunque Card nel proprio mazzo scarti, per rimanere con **7 Card** in mano, e passare il turno.

2 - Può giocare una o più **Card Abilità** che ha in mano (Es: Gioca la **Card Blackout** e pesco altre due Card dal Mazza) e passare il turno all'avversario.

3 - Può giocare una o più **Card Abilità** e continuare il proprio turno pescando una Card dal **Mazza Sfida**, sfidando così l'avversario:

a) Una Sfida ha inizio quando uno dei due giocatori decide di giocare una **Card Stanza**, prendendola dal relativo mazzo.

b) Per partecipare alla sfida è necessario avere una **Card Personaggio**. Se l'avversario è privo di una **Card Personaggio**, il giocatore che ha lanciato la sfida vince automaticamente **1 Livello Sfida**.

c) Se l'avversario possiede una **Card Personaggio**, la Sfida avviene confrontando i valori Forza sulle **Card Personaggio** giocate dai due giocatori: entrambi gli sfidanti metteranno sul tavolo, a faccia scoperta, la propria **Card Personaggio** scelta.

d) Il giocatore con il valore Forza più basso ha diritto a giocare un'eventuale **Card Oggetto** in grado di potenziare la propria **Card Personaggio**.

e) Possono essere usate tutte le **Card Oggetto** che si vuole oltre ad alcune **Card Abilità** che possono condizionare l'esito della sfida.

f) Durante una sfida si gioca sempre una alla volta, secondo la regola del "botta e risposta", fino a quando lo si ritiene necessario.

g) Chi raggiunge il valore complessivo più alto vince la sfida, quindi **1 Livello**.

4 - Se al termine delle giocate si resta con **massimo 7 Card** si può passare il turno all'avversario dicendo "PASSO".

5 - Chi arriva per primo a **10 Livelli vinti** è il campione della sfida!

