

ITALIANO

BENVENUTI A



UN GIOCO DI CARTE DI
NEGROMANZIA A
CUOR LEGGERO

Questo nuovo gioco degli editori di
Rocket Race & Halfling Feast è stato lanciato
su Kickstarter il 23 novembre del 2015.

Traduzione a cura di Gilbert Gallo



PRESENTAZIONE

Per la realizzazione del gioco di carte Cadaver, la Triple Ace Games ha stretto una collaborazione con il designer di talento Kedric Winks. Rapido da imparare e altrettanto rapido da giocare, Cadaver è un mini gioco che unisce la raccolta di risorse all'azione giocatore contro giocatore. Il tutto è stato bilanciato alla perfezione con oltre sessanta playtest ciechi.

COS'È CADAVER?

Cadaver è un gioco di carte in cui i giocatori devono utilizzare una varietà di ingredienti arcani per rianimare una serie di cadaveri. Un singolo mazzo può essere utilizzato da un massimo di 3 giocatori. L'aggiunta di un secondo mazzo consente fino a 6 giocatori di competere per il titolo di miglior negromante! Ogni giocatore pesca un numero di carte da un unico mazzo e cerca cadaveri da rianimare mentre colleziona ingredienti arcani, aiutanti, serrature per le bare, chiavi o ghouls terrificanti. Il giocatore che riesce a rianimare il maggior numero di cadaveri entro l'alba vince la partita!

LA CARTE

I CADAVERI



James Darkwell. Lo sfortunato criminale la cui morte è arrivata quando il suo impeto di furioso assassino avvelenatore ha avuto una brusca fine in fondo a un cappio! Il suo corpo fresco con l'aggiunta di un paio di bulloni sul collo farà di James una utile pedina per ogni aspirante negromante.



Priscilla Deravin. La signorina Deravin era una donna di mondo la cui morte è stata ampiamente documentata dalla stampa. Alcuni credono che lei abbia semplicemente avuto la sfortuna di essere al posto sbagliato nel momento sbagliato e che sia stata uccisa nientemeno che da Jack lo Squartatore in persona. Sicuramente questo non è nello stile dello Squartatore, una donna di mondo benestante non rientra nei suoi target abituali e il suo cadavere

è in buone condizioni senza segni di violenza!



Jebediah Whateley. Nonostante l'avanzato stato di decomposizione, Jebediah può ancora essere utile. La sua morte è arrivata quando l'ossessione di Whateley per la magia arcaica lo ha portato a scoprire un antico tomo. Dopo molte ore di studio egli ha scoperto un rituale arcano che evocò un potente demone. Purtroppo Whateley non fu in grado di controllare il demone che divorò la sua anima.



L'Abominio. Talvolta un cadavere ha bisogno di un certo numero di parti del corpo "adatte" per poter funzionare. Mettere assieme le singole parti richiede una notevole abilità, ma nel mondo della negromanzia molte cose sono possibili. Questo mostro è una creatura pericolosa. Non del tutto umano e neppure del tutto bestia, esso può essere un potente alleato o un errore mortale!

LE RISORSE



Cervello. Ogni cadavere ha bisogno di un cervello, ad eccezione di Jebediah Whateley, che sembra essere intriso di una maggior quantità di potere magico rispetto agli altri cadaveri. Se avete bisogno di un cervello, più è fresco meglio è ovviamente!



Pozioni. Che cos'è questo forte odore di formaldeide? Nessuno sa con certezza cosa renda queste pozioni così potenti. Molti sostengono che siano state rubate direttamente dal laboratorio del dottor Jekyll.



Incantesimi. Un incantesimo di resurrezione sembra così "vecchio stile", ciò non ostante queste pergamene racchiudono potenti incantesimi e sono molto preziose per ogni aspirante negromante

REGOLE E PACCHETTO DI BENVENUTO COMPLICI DIABOLICI



Il Dottor Strega. Un potente sacerdote voodoo che trae i suoi poteri da antiche usanze tribali. Ritenuta un tempo il cuore della magia voodoo, Haiti non ha più alcun interesse per lo stregone che è venuto in Europa nella ricerca di cervelli più interessanti! Vi aiuterà a raccogliere i cervelli migliori per i vostri servitori non morti.



Professor Victor Drax. Uno scienziato pazzo di notevole potere e influenza. Le sue pozioni vanno a ruba, grazie al suo aiuto avrete un rifornimento costante di queste magiche tinture.



Lo Studioso Cieco. La storia dello studioso sconosciuto è carica di dolore e sofferenza. Lo studio di antichi testi magici è un lavoro pericoloso come lo stesso Jebediah Whateley ha scoperto. Anche lo Studioso Cieco ha seguito questa strada e dopo aver firmato un patto con un potente demone ha scambiato la sua vista per la conoscenza della negromanzia. Alleatevi con lui per decifrare le antiche pergamene.



Coperchio della Bara. Bloccano l'accesso a un corpo e sono mantenuti chiusi da una potente magia.



Chiavi della Bara. L'unico modo per sbloccare un Coperchio della Bara. Questi oggetti magici sono rari ma preziosi.



Ghoul. Queste creature orribili abitano cimiteri soprattutto se provvisti di ossario. I negromanti sono in grado di comandare queste creature per rubare i corpi e sono anche utili nel contrastare negromanti rivali!

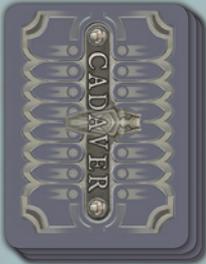
REGOLE DEL GIOCO

‘Cadaver’ è un gioco di carte per 2 - 3 negromanti o 2-6 giocatori con un secondo mazzo di carte, dove bisogna competere per rianimare il maggior numero di morti possibile prima della dell'alba. Corpi diversi richiedono tipi diversi di risurrezione così negromanti devono utilizzare una vasta gamma di risorse arcane e di complici per portare a compimento le loro vili azioni

INIZIARE

Per preparare il gioco bisogna prelevare due carte per ogni tipo di risorsa (pozioni magiche, pergamene e cervelli) e metterli al centro del tavolo in tre piccoli “Mazzi Risorse”: Pozioni, cervelli e pergamene. Ora mischiate il mazzo rimanente e date in mano ad ogni giocatore cinque carte. Il giocatore che è più vicino alla morte comincerà a giocare.

Tavola Impostare



Mazzo



Mazzi Risorse

TURNI

Il turno di ogni giocatore ha tre fasi che devono essere seguite in un preciso ordine: Piazzamento, Pesca e Scambio. Una volta eseguite le tre fasi nel giusto ordine, il turno del giocatore è finito e il gioco passa in senso orario al giocatore successivo.

PIAZZAMENTO

Il giocatore può piazzare fino a due carte. Come e dove il giocatore può piazzare le carte dipende dal tipo di carta. Il giocatore può scartare le carte, ma questo conta come piazzamento

REGOLE E PACCHETTO DI BENVENUTO



I **CADAVERI** vengono piazzati nella zona di fronte al giocatore. Le carte presenti in questo settore sono di proprietà del giocatore che le ha piazzate. Ogni cadavere richiede tre Risorse per essere rianimato, che vengono indicate dai simboli nella parte superiore della salma.



Le **RISORSE** vengono piazzate sui cadaveri. Quando le tre risorse corrette vengono piazzate sul cadavere, quest'ultimo viene considerato rianimato. I cadaveri

rianimati vengono girati di lato per mostrare che non sono più in gioco e vengono impilati in un "Mazzo Punteggio" che sarà utile a fine partita. Le risorse utilizzate per rianimare il cadavere vengono posizionate sul fondo dei Mazzi Risorse.



I **COMPLICI** sono persone dubbie che permettono di pescare dai Mazzi Risorse. Quando i giocatori piazzano un complice lo fanno davanti a loro per mostrare

che lo possiedono. Durante la fase di Pesca qualsiasi giocatore che possiede una carta Complice può scegliere di pescare dal mazzo di risorse che corrisponde alla risorsa mostrata dal complice.



I **GHOUL** sono dapprima piazzati dal giocatore e poi subito scartati. Piazzare un Ghoul permette al giocatore di prendere qualsiasi Cadavere o Complice posseduto da un avversario e metterlo di fronte a se stessi per dimostrare che ora lo si possiede. Tutte le risorse o i

Coperchi presenti seguono la carta.



I **COPERCHI** possono essere piazzati su di un cadavere, su di complice o su di un Mazzo Risorse. Un Coperchio impedisce a tutti i giocatori di usare le carte sotto di esso fino a quando non viene rimosso.



Le **CHIAVI** vengono piazzate sopra i Coperchi della Bara, poi entrambe le carte vengono scartate.



L'AMULETO viene utilizzato come una risorsa "jolly". Es: puoi scartare l'amuleto per sostituire una carta pozione, pergamena o cervello. Inoltre è possibile porre un amuleto al di fuori del proprio turno per fermare l'effetto di un Ghoul. Scartare entrambe le schede.

PESCA

Se dopo il piazzamento un giocatore ha meno di cinque carte in mano, può pescare carte dal mazzo, o dai Mazzi Risorse (se hanno il giusto Complice), fino a raggiungere cinque carte in mano.

SCAMBIO

Alla fine del turno di un giocatore può scambiare alcune carte, dalla propria mano, con un altro giocatore che accetti lo scambio.

DIMENSIONE DELLA MANO

Si possono avere più di cinque carte in mano dopo la fase di scambio. Non si possono pescare altre carte fino a quando si è al di sotto di 4 carte.

SCARTARE

Puoi scartare fino a 2 carte nel tuo turno. Un scarto ti costa un piazzamento. Es: se hai scartato una carta puoi piazzare solo 1 carta dalla tua mano. Se hai scartato 2 carte dalla tua mano non puoi piazzare carte. Dopo aver scartato puoi eventualmente pescare fino a tornare con 5 carte in mano.

ALBA

Quando si pesca l'ultima carta del mazzo, è giunta l'alba. I giocatori hanno ora un solo turno ogni rimanente. Durante questo ultimo turno i giocatori possono scambiare carte PRIMA di piazzarle, per poi poter piazzare quante carte vogliono e poi sono fuori dal gioco.

PUNTEGGIO

I giocatori dispongono i morti rianimati nel loro Mazzo Punteggio in "gruppi" ordinati in base al valore in punti. Nessun cadavere può essere in più di un gruppo. Il giocatore che accumula più punti vince il gioco.

REGOLE E PACCHETTO DI BENVENUTO

Un set di tre differenti tipi di cadaveri vale 7 Punti.



Un set di tre cadaveri uguali vale 5 punti.



Un Abominio vale 3 Punti.



Un cadavere singolo vale 1 punto.



KEDRIC WINKS

Kedric Winks è un game designer indipendente che sta trovando la sua dimensione. Avendo scoperto il mondo dei giochi poco prima dei trent'anni, è passato quasi subito dal lato dei giocatori a quello dei creatori di giochi. Un tempo era ispirato a scrivere giochi per sfidare le convenzioni del settore, ora Kedric è costretto a scrivere giochi per evitare che le numerose idee conquistino tutto il suo angusto spazio mentale.