

ASGARD



4-8



10-20



12+



Soon on
gamefound



TIPI DI CARTE

Le carte di questo modulo sono divise in due fazioni:
ASPETTI DI LOKI e ASPETTI DIVINITÀ.

Di seguito sono elencate le carte che fanno parte di ogni fazione.

ASPETTI LOKI



1x



1x



1x



1x



1x



1x



1x



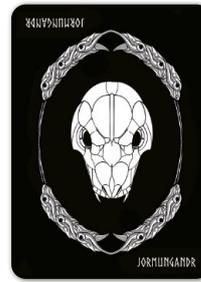
1x



1x



1x



1x



1x



1x



1x



1x



1x

ASPETTI DIVINITÀ



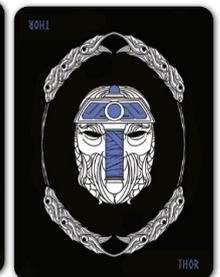
1x

1x



1x

1x



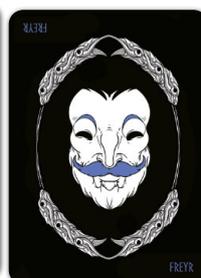
1x

1x



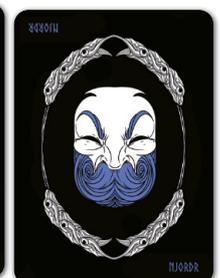
1x

1x



1x

1x



1x

1x



1x

1x



1x

1x

PREPARAZIONE GIOCO

Le carte di **Asgard** rappresentano le divinità e gli aspetti di Loki, ognuna di esse ha una versione a colori (**ROSSO** per gli Aspetti di Loki, **BLU** per le divinità) e una monocromatica.

Per preparare il mazzo di gioco è necessario scegliere un numero di carte pari al numero di giocatori. E' fondamentale che in gioco siano **SEMPRE PRESENTI** le carte **Loki e Fenrir**.

Una volta composto il mazzo, bisogna comporre un altro mazzo con le relative carte monocromatiche.

In caso di giocatori pari il numero di Divinità in gioco e il numero di Aspetti di Loki sarà uguale. Esempio in una partita a 4 giocatori il mazzo sarà sicuramente composto da Loki, Fenrir, due **Divinità**.

In caso di giocatori dispari il numero di Divinità in gioco deve essere maggiore. Esempio in una partita a 5 giocatori il mazzo sarà sicuramente composto da **Loki, Fenrir, due Divinità e un ulteriore aspetto di Loki**.

Tutte le carte in bianco e nero vengono poste scoperte al centro del tavolo, visibili a tutti i giocatori. Le carte a colori vengono mischiate e distribuite singolarmente ad ogni giocatore, coperte.

Ogni giocatore osserva e tiene segreta la carta ricevuta.

Determinare casualmente il primo giocatore.

FASE DOMANDA

A turno, in senso orario a partire dal primo giocatore, ogni giocatore farà una domanda ad un qualsiasi altro giocatore presente al tavolo.

Quest'ultimo dovrà rispondere alla domanda posta, ricordando di seguire queste regole fondamentali:

- La risposta dovrà obbligatoriamente fare riferimento alle caratteristiche della propria carta, come elencate nella tabella di riferimento a pagina 3.
- Questi spunti possono essere utilizzati in qualsiasi modo e momento dell'interazione, anche subito prima della domanda o subito dopo la risposta.

Un giocatore è costretto a fare riferimento alla propria divinità ma allo stesso tempo **deve dare una risposta che non riveli qual'è la divinità che impersona.**

Le risposte attinenti ma vaghe o risposte che facciano riferimento a spunti di più divinità (compresa la propria) sono considerate valide.

Utilizzate tutta la vostra creatività per onorare il vostro dio senza far capire subito chi siete!

Un giocatore può ricevere più domande durante un turno, da avversari diversi. Quando ogni giocatore al tavolo ha compiuto una domanda, si passa alla fase successiva.

FASE DI SCOPERTA

A questo punto si mischiano le carte bianche presenti a terra e si distribuiscono casualmente, coperte, ai vari giocatori presenti.

Ogni giocatore guarda la carta appena ricevuta.

Può decidere se metterla coperta al centro del tavolo o di affibbiarla, sempre coperta, ad un altro giocatore. **Un giocatore può ricevere più carte in questa fase.**

Alla fine ogni giocatore la cui Divinità o Aspetto di Loki combaci con una delle carte ricevute rivela le due carte ed è eliminato, altrimenti si mischiano nuovamente le carte senza rivelare quelle distribuite e si comincia un nuovo giro.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Se ad inizio turno a terra sono presenti una o nessuna carta legata alle divinità, gli aspetti di Loki hanno vinto altrimenti, se rimangono a terra solo carte delle divinità, sono quest'ultime ad aver vinto.

ASPETTI DI LOKI

Loki	Deve Mentire almeno una volta in ogni risposta
Fenrir	Deve fare riferimenti a violenza, sangue o al Colore Rosso.
Hag	Deve fare riferimento all'età e al Colore Grigio.
Hela	Deve fare riferimento alla morte, tristezza o al Colore Nero.
Fly	Deve fare riferimento al piccolo, fastidio o accentuare una Z.
Horse	Deve fare riferimento al lavoro manuale, alla fatica o al Colore marrone.
Sigyn	Deve dire qualcosa di poco credibile ma non per forza falsa
Jörmungandr	Deve fare riferimento alla fame, al grande o al Colore Verde.

DIVINITÀ DI ASGARD

Freyja	Deve fare riferimenti ad Amore, Passione o colore Rosso.
Heimdall	Deve fare riferimento a ciò che vede mentre da la risposta
Thor	Deve fare riferimenti alla Guerra, Alcool o al colore Nero
Tyr	Deve fare riferimenti al Sacrificio, Equilibrio o Colore Marrone
Balder	Deve fare riferimenti all'Affetto o all'Invulnerabilità
Skadi	Deve fare riferimenti a Natura, Freddo o al Colore Verde
Njord	Deve fare riferimenti a Mare, al Sale o al colore Blu
Freyr	Deve fare riferimenti a Cibo, Sesso o Maiali

GIOCHI DI POTERE

ESPANSIONE



4-8



10-20



12+

YSTBI • FNDPR < XPNTIS P
CPNHSJCYSTBI • FNDPR
YSTBI • FNDPR < XPNTIS P
CPNHSJCYSTBI • FNDPR
YSTBI • FNDPR < XPNTIS P
CPNHSJCYSTBI • FNDPR
YSTBI • FNDPR < XPNTIS P
CPNHSJCYSTBI • FNDPR
YSTBI • FNDPR < XPNTIS P
CPNHSJCYSTBI • FNDPR

ASPETTI LOKI



1x



1x



1x



1x



1x



1x



1x



1x



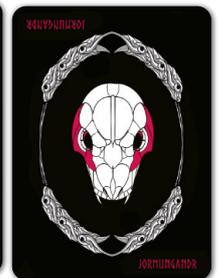
1x



1x



1x



1x



1x



1x



1x



1x

ASPETTI DIVINITÀ



1x



1x



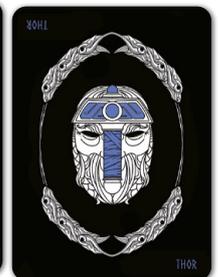
1x



1x



1x



1x



1x



1x



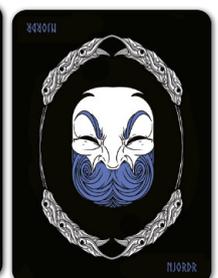
1x



1x



1x



1x



1x



1x



1x

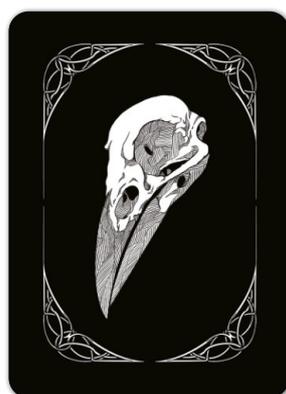


1x

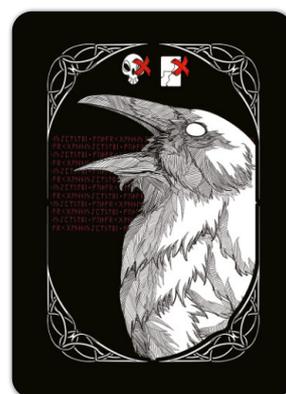
CARTE COMLOTTO



8x



10x



10x

PREPARAZIONE GIOCO

Come il Modulo Asgard.

In aggiunta, mischiare tutte le carte Lupo, Omen e Teschio , d'ora in avanti definite "Carte Complotto" e distribuirne casualmente ai giocatori.

Decidere all'inizio della partita quante carte saranno date ad ogni giocatore.

1 carta per un gioco semplice e fino a 3 carte per un gioco più complesso.

Mettere le carte rimanenti nella scatola.

Ogni giocatore pone queste carte scoperte davanti a sé, qualsiasi carta extra viene riposta nella scatola.

REGOLAMENTO

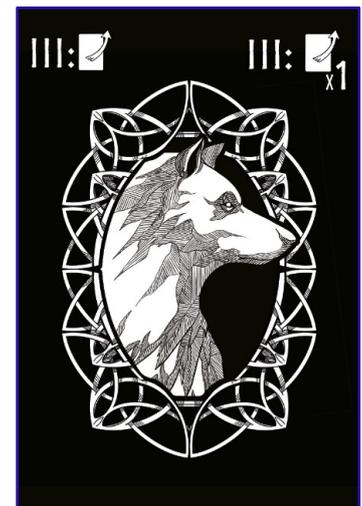
Ogni Carta Complotto ha un potere e uno specifico momento di utilizzo.

Una volta utilizzata, una carta complotto deve essere riposta nella scatola.

LUPO

Usare prima di rispondere ad una domanda.

Il giocatore può rifiutarsi di parlare e quindi rispondere. Se viene fatto parlare prima del passaggio di turno per qualsiasi motivo, l'effetto termina e il giocatore dovrà rispondere alla domanda. È comunque costretto a scartare la Carta Complotto.



OMEN

Usare prima della fine della propria azione.

Il giocatore può compiere un'ulteriore domanda verso lo stesso bersaglio verso cui ha appena posto la domanda precedente.

Questa domanda può essere posta subito dopo la prima o immediatamente dopo la risposta data alla prima.

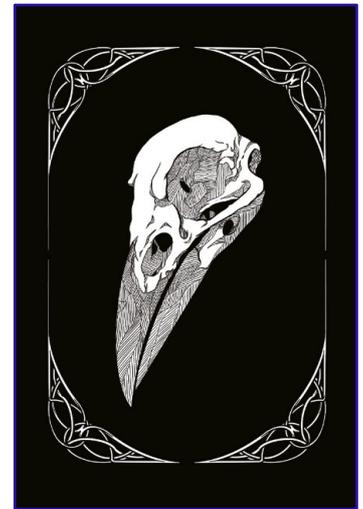


TESCHIO

Usare nella parte finale del turno, nella fase di distribuzione delle carte bianche.

Un giocatore può usare questa carta durante questa fase per ignorare una qualsiasi carta assegnatagli, che andrà posta, coperta, al centro.

Questo può permettere ad un giocatore di non essere eliminato per quel turno.



PARTY GAME!

Al momento dell'eliminazione di un giocatore, colui che gli ha dato la carta (e che conseguentemente l'ha eliminato) deve imporgli un pegno specifico, ovvero una azione che la persona eliminata sarà costretta a compiere.

Durante la dichiarazione del pegno il giocatore deve fare riferimento alla propria divinità, sempre seguendo gli spunti delle tabelle. Nel caso un giocatore abbia ricevuto più carte, può chiedere chi è stato ad affibbiargliele e decidere chi sarà a dichiarare il pegno.

Esempio A

Un giocatore che ha in mano la carta della Vecchia ha eliminato un altro giocatore. A quel punto decide che egli dovrà rimanere con la schiena piegata per tutta la partita (come farebbe una vecchia, anche se questo dettaglio specifico non andrà dichiarato, per ovvi motivi).

Esempio B

Un giocatore che ha in mano la carta di Loki ha eliminato un altro giocatore. Decide che il giocatore eliminato dovrà chiamare un loro amico comune per avvertirlo che da domani entrambi dovranno iniziare una dieta pesantissima insieme (quindi lo fa mentire... e allo stesso tempo parla di sacrificio, la dieta, confondendo le acque se Tyr è presente in gioco)