



REGOLAMENTO

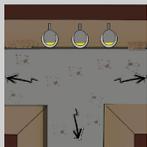
INDICE

Contenuto	3
Cos'è The Pub?	5
Panoramica del Gioco	7
Scopo del Gioco	7
Svolgimento del Gioco	8
Turno di Gioco	9
Posizionamento del Percorso	9
Consumare un Drink	10
Blackout	11
Utilizzare i Bagni	11
I Drink	12
Gli Eventi	15
Parole Chiave	16
Regole Speciali	18
Attivazione Percorsi Speciali	19

CONTENUTO

38 Tessere Percorso

Iniziale



Uscite x3



Drink x14



Bagno x8



Evento x6



Pub x6

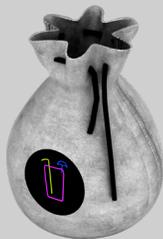


Dadi x6



Sacchetti x3

Shaker



Shot x8

Drink x40

Indigesti x9



D'Asporto x23

Sacchetto Eventi



Eventi x10

SegnaPiscio x6



Sacchetto Uscite Personali



Uscite personali x9

Finestra x3

Siepe x3

Condotto x3



COS'È THE PUB?

In The Pub, i giocatori interpretano degli sbandati che, dopo essersi incontrati durante una sosta al bagno, scommettono su chi sarà il primo ad uscire dal locale. Appena aperta la porta, vedono il posto completamente cambiato. Chi sarà il primo a uscire?

The Pub è un **party game competitivo** da **3 a 6 giocatori** ambientato in un *Ruin Pub* di Budapest, dalla durata media di **30-45 minuti**.

In The Pub i giocatori posizioneranno **Percorsi**, consumeranno **Drink** e parteciperanno a **Eventi** per arrivare per primi alla propria uscita.

PREPARAZIONE

1. Suddividete le tessere e inseritele nei rispettivi sacchetti secondo il seguente ordine:

- **Drink** nello *Shaker* ;
- **Eventi** nel *Sacchetto Eventi* ;
- **Uscite Personali** nel *Sacchetto Uscite Personali* .



PANORAMICA DEL GIOCO

Scopo del Gioco

L'obiettivo del gioco è **Uscire dal Pub**, ovvero raggiungere l'uscita indicata sulla propria **Uscita Personale**. I giocatori devono piazzare le tessere per costruire un percorso per arrivare alla propria uscita.



Le uscite del Pub restano **nascoste** fino a quando non si posiziona una tessera adiacente ad un **Percorso Uscita**. Appena un giocatore piazza un **Percorso** adiacente ad un **Percorso Uscita**, **TUTTI** i Percorsi Uscita vengono **rivelati**.



Il primo giocatore che raggiunge il suo Percorso Uscita **vince**.



Svolgimento del Gioco

Tutti i giocatori, all'inizio del gioco, posizionano il proprio dado con la faccia "1" rivolta verso l'alto sul **Percorso Iniziale**.

Il dado, oltre ad avere la funzione di "pedina", con la faccia superiore indica il **Tasso Alcolemico** che il giocatore ha raggiunto.

Il valore del Tasso Alcolemico del giocatore NON può scendere sotto l'1.

Quando un giocatore si ferma su un **Percorso Drink** deve pescare un **Drink**. Se pesca un **Drink Shöt o Indigesto**, il suo **Tasso Alcolemico** aumenta di quanto indicato su di esso e aggiorna il numero indicato sul **Dado**.

Esempio: se il giocatore, che ha il Tasso Alcolemico di 1, pesca un Drink che dà +2 di Tasso Alcolemico, deve girare il dado fino a 3.

Dopodiché, il giocatore deve controllare sul **Menu** l'effetto del **Drink** che ha consumato.



Esempio: *il Bloody Mary si trova nella sezione Shöt del Menu.*

Bloody Mary +4 TA

Spostati al Percorso Bagno più vicino collegato da una via percorribile. Se più Percorsi Bagno sono alla stessa distanza, puoi scegliere quella che preferisci.

Turno di Gioco

Il giocatore che più di recente ha fatto danni da ubriaco inizia per primo; successivamente si prosegue in senso orario.

Un giocatore può effettuare, nell'ordine che preferisce, due azioni a scelta tra quelle elencate:

- Muovere il proprio dado (se possibile);
- Pescare e posizionare un Percorso;
- Consumare un Drink D'Asporto (se si possiede);
- Utilizzare un Bagno (se ci si trova sopra).

È possibile ripetere la stessa azione due volte.

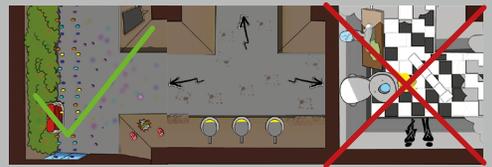
Posizionamento del Percorso

I Percorsi si pescano **randomicamente** dalla scatola di gioco.

Il giocatore può posizionare un Percorso **SOLO** se adiacente a un Percorso già esistente oppure se adiacente al Percorso Iniziale.

Per poter posizionare un Percorso, le vie su di esso devono essere **TUTTE** collegate correttamente alle vie dei Percorsi adiacenti, **rispettando la griglia 5x7**.

N.B. Il Percorso a sinistra può essere posizionato anche se le sue vie danno sul bordo della griglia.



Consumare un Drink

Per pescare un **Drink** dallo *Shaker*, bisogna fermarsi su un **Percorso Drink**.

L'attivazione di un **Drink** segue questa sequenza:

- 1) Il **Drink** viene **consumato**;
- 2) Viene **incrementato** il proprio **Tasso Alcolemico**;
- 3) Viene **attivato** l'effetto del **Drink**;
- 4) Il **Drink** viene messo in una Pila degli Scarti.

Se lo Shaker è vuoto, rimescola nello Shaker la Pila degli Scarti.



I **Drink** si suddividono in **tre tipi**, ciascuno con regole specifiche:

Shöt : il giocatore consuma **immediatamente** il Drink e poi lo scarta;

D'Asporto : il giocatore **conserva** il Drink. Potrà consumarlo in un momento a sua scelta durante un proprio turno. Ogni giocatore può tenere fino a 2 Drink D'Asporto in mano. **Se ne viene pescato un terzo, il giocatore è obbligato a berne uno dei tre.** Una volta risolto l'effetto, il giocatore lo scarta;

Indigesto : Il giocatore aumenta il proprio Tasso Alcolemico della quantità indicata e conserva davanti a sé il Drink. L'effetto, scritto sul Menù, si attiva e **rimane in gioco** fino a quando:

- Il giocatore raggiunge il Blackout;
 - Il giocatore pesca un altro Drink Indigesto, che sostituisce il precedente.
- Quest'ultimo viene scartato il Drink.

Blackout

Consumando un Drink, il giocatore **incrementa il proprio Tasso Alcolemico** del valore corrispettivo e tiene traccia di esso tramite il dado. Quando il proprio Tasso Alcolemico supera il livello **6**, il giocatore finisce in **Blackout**.

Finire in Blackout comporta:

- 1) Il giocatore torna nell'**ultimo Bagno utilizzato** riportando il proprio **Tasso Alcolemico a 1**. Se non si è utilizzato nessun Bagno, il giocatore che va in Blackout torna al **Percorso Iniziale**;
- 2) Il giocatore **rimette** il proprio Drink Indigesto nell'apposito sacchetto, se ne possiede uno;
- 3) Il giocatore **passa il turno**.

Utilizzare i Bagni

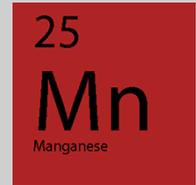
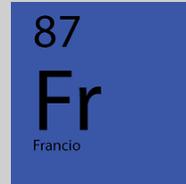
All'interno del gioco sono presenti **due tipi di bagni**:

Percorso iniziale: è il bagno da cui tutti i giocatori **partono**. Se un giocatore si ferma in questo bagno e usa un'azione per sostarci, il suo tasso alcolemico **si azzer**a.

Bagni: sono i bagni sparsi nella mappa. *Probabilmente non sono realmente bagni, ma i giocatori li percepiscono come tali*. Se un giocatore si ferma in questo bagno e usa un'azione per sostarci, il suo tasso alcolemico **diminuisce di 3**.

Ogni giocatore ha a disposizione un **SegnaPiscio** dello stesso colore del suo dado; questo va posizionato sull'ultimo **Bagno utilizzato**.

In questo modo, i giocatori potranno ricordare facilmente l'ultimo Bagno in cui hanno "sostato".



I DRINK

- **Acqua(?)**: dopo aver consumato questo Drink, il tuo **Tasso Alcolemico diminuisce di 2**;



- **Jin Lemon**: **scambia** la tua **Uscita Personale** con quella di **un altro giocatore** a tua scelta;



- **Mojito**: **vedi o scambia** la posizione di un **Percorso Uscita**;



- **Bloody Mary**: **spostati** al **Percorso Bagno** più vicino collegato da una via percorribile. Se più Percorsi Bagno sono alla stessa distanza, puoi scegliere quello che preferisci;



- **Birra:** subito dopo averlo consumato, puoi **muoverti di un massimo di 2 caselle** senza dover utilizzare un'ulteriore azione;



- **Negroeni:** pesca **3 Percorsi** e sceglينه uno da **posizionare**. Dopo averlo fatto, rimetti nella scatola quelli che non hai posizionato;



- **Fröccs Spritz:** se consumando questo Drink si finisce in Blackout, **non si perde il Drink Indigesto posseduto**;



- **Sex on the Beach:** **scambia** la tua **Uscita Personale** con quella di un altro giocatore a tua scelta;



- **VödkaBull:** subito dopo averlo consumato, puoi **muoverti di un massimo di 3 caselle** senza dover utilizzare un'ulteriore azione;



- **Jager:** subito dopo averlo consumato puoi **muoverti di un percorso in diagonale**;



- **Lätte di Boucera**: il prossimo Drink consumato **non** aumenta il Tasso Alcolemico;



- **Möskow Mule**: il Tasso Alcolemico ottenuto dai prossimi Drink è ridotto di 1;



- **Tequilä**: l'utilizzo di ogni Bagno fa ritornare il Tasso Alcolemico a 1;



- **Black Rußan**: ti muovi di un percorso in più ad ogni movimento. *Si attivano solo i percorsi dove ti fermi*;



- **Löng Island**: puoi uscire da ogni Percorso Uscita;



- **Aßenzio**: vai in Blackout. Dopo ciò, conserva questo Drink. Al prossimo Blackout potrai resettare il tuo Tasso Alcolemico ovunque ti trovi, senza dover tornare al Bagno.



GLI EVENTI

- **Allarme antincendio:** tutti i giocatori si radunano sul Percorso Evento attivato;



- **Bövi:** tutti i giocatori, a turno, devono attivare l'effetto dei loro Drink D'Asporto, se posseduti;

- **Compagno di bevute:** tu e un giocatore a tua scelta pescate un Drink a testa e li consumate immediatamente;



- **Giro per Tötti:** il giocatore che pesca questo Evento deve pescare un Drink per ogni partecipante e li dispone sul tavolo. A turno, a partire da chi ha attivato l'evento, ogni giocatore sceglie un Drink. Gli effetti Shöt e Indigesti si attivano immediatamente al momento della scelta, mentre quelli D'Asporto vengono conservati per un uso futuro. Se si pesca un Drink D'Asporto e il giocatore ne ha già 2, è comunque costretto a consumarne uno;



- **Rissa:** il giocatore che pesca questo Evento riduce il proprio Tasso Alcolemico di 2. Tutti gli altri giocatori si spostano di un percorso verso di lui, seguendo il Percorso percorribile. Se i giocatori che si muovono finiscono su un Percorso Drink o Evento, non viene attivato l'effetto di quest'ultimo.



PAROLE CHIAVE

Percorso:

- **Pub:** non hanno particolari effetti;
- **Drink:** il giocatore che ci finisce sopra deve pescare un Drink dallo Shaker, ha il simbolo  ;
- **Evento:** il giocatore che ci finisce sopra deve pescare un Evento dal Sacchetto Eventi, ha il simbolo  ;
- **Bagno:** permette al giocatore che ci finisce sopra di Usare il Bagno, ha un gabinetto;
- **Iniziale:** è dove i giocatori iniziano la partita;
- **Uscita:** è la meta finale del giocatore in base all'Uscita Personale pescata, ha il simbolo  sul retro.

Uscita Personale:

tessere pescate a inizio partita, indicano il Percorso Uscita da utilizzare.

Uscire dal Pub:

arrivare sul Percorso Uscita indicato sulla Uscita Personale.

Drink:

tutte le tessere raffiguranti le illustrazioni, la tipologia e il Tasso Alcolemico dei Drink.

Evento:

tutte le tessere raffiguranti i nomi e le illustrazioni degli Eventi.

Tasso Alcolemico:

livello di alcol nel corpo del giocatore, rappresentato dal numero sulla faccia superiore del dado.

Shaker:

sacchetto che contiene i Drink da pescare.

Sacchetto Eventi:

sacchetto che contiene gli eventi da pescare.

Sacchetto Uscite Personali:

sacchetto che contiene le uscite personali da pescare a inizio partita.

SegnaPiscio

sacchetto che contiene le uscite personali da pescare a inizio partita.

REGOLE SPECIALI

Consumare un drink:

Questa azione comprende:

- **Incremento del Tasso alcolemico;**
- **L'attivazione dell'effetto del Drink consumato.**

Blackout:

Quando il proprio **Tasso Alcolemico** supera il livello **6**, il giocatore finisce in Blackout. Finire in Blackout comporta:

- Il giocatore **torna nell'ultimo Bagno utilizzato** riportando il proprio Tasso Alcolemico a **1**. *Se non si è utilizzato nessun Bagno, il giocatore che va in Blackout torna al Percorso Iniziale;*
- Il giocatore **mette il proprio Drink Indigesto** nella *Pila degli Scarti* se ne possiede uno;
- Il giocatore **passa il turno**.

Usare un Bagno:

Quando il giocatore si trova su un **Percorso Bagno**, può decidere di spendere un'azione per *"Usare un Bagno"* ovvero ridursi il livello di tasso alcolemico di **3**.

ATTIVAZIONE PERCORSI SPECIALI

Movimento normale con due azioni:

Se un giocatore spende due azioni per muoversi, attiva l'effetto di ogni percorso in cui finisce.

Movimento potenziato da un drink:

Se il movimento avviene grazie a un drink, il giocatore attiva **SOLO** l'effetto della tessera su cui si ferma.

Esempio: *Con il Black Russian, il giocatore si muove di due percorsi per ogni azione spesa come movimento e attiva solo l'effetto della seconda tessera.*

Movimento causato da un evento:

Se il giocatore si sposta a causa di un evento, **non attiva l'effetto del percorso speciale su cui finisce.**

Esempio: *Se un evento come una rissa spinge i giocatori verso un percorso evento, e uno di loro finisce su un percorso speciale, non attiverà il suo effetto.*

