

# ~~HOSTAGE NEGOTIATOR~~

MANUALE DELLE REGOLE

## AVVERTENZA

Questo gioco è un'opera di fantasia. Nomi, personaggi, luoghi e fatti descritti nel gioco sono frutto dell'immaginazione dell'autore o usati in maniera fittizia. Personaggi e situazioni di gioco sono completamente immaginari e pertanto, qualsiasi somiglianza con persone o fatti esistenti o avvenuti è da considerarsi casuale.

## NEGOZIAZIONE DI OSTAGGI: CORSO ELEMENTARE (SOMMARIO)

### Presentazione e preparazione

Presentazione.....	pagina 2
Scopo del gioco.....	pagina 2
Preparazione e schema.....	pagina 3
Tabellone del negoziato.....	pagina 5

### Svolgimento del gioco

Turno di gioco.....	pagina 6
Fase di Discussione.....	pagina 6
Uso delle carte Discussione /Test di Minaccia.....	pagina 7
Effetti delle carte Discussione / Concludere una Discussione...	pagina 8
Esempio di Discussione.....	pagina 9
Fase di Acquisto.....	pagina 10
Fase di Terrore.....	pagina 11

### Chiarimenti di regole

Richieste.....	pagina 12
Vincere la Partita (cattura e eliminazione).....	pagina 13

### Exploit

Exploit.....	pagina 14
Crediti.....	pagina 14

## STRUMENTI DI LAVORO (Materiali di gioco)

### Carte

3 Carte Sequestratore
1 Carta Complice
7 Carte Richiesta Maggiore
4 Carte Richiesta di Fuga
21 Carte Terrore rosse
6 Carte Fatto Cruciale dorate
22 Carte Discussione

### Elementi di gioco

5 Dadi speciali
15 Pedine Ostaggio gialle
1 Segnalino di Minaccia rosso
1 Segnapunti di Discussione blu

### Altro

1 Tabellone del Negoziatore
1 Manuale delle regole (lo stai leggendo ora!)

*È ciò per cui ti prepari da quando hai iniziato questo lavoro... Si è appena verificato un sequestro di Ostaggi. Corri verso il centro di comando presso il luogo del crimine. Il comandante delle operazioni ti aggiorna rapidamente su quanto accaduto e ti passa il telefono. Si aprono le danze...*

### Presentazione del gioco

Hostage Negotiator è un gioco di carte che può essere giocato da un giocatore, ma scoprirai presto che avere amici con i quali scambiare opinioni e strategie costituisce un aspetto molto divertente! Ricopri il ruolo di un negoziatore con il difficile compito di discutere con un sequestratore fanatico che ha preso in ostaggio dei civili e che è pronto a tutto pur di raggiungere i suoi scopi. Sta a te scegliere se utilizzare la diplomazia o passare le maniere forti. L'importante è salvare quegli ostaggi!

### Scopo del gioco

Il tuo obiettivo è liberare gli Ostaggi e porre fine a questo dramma permettendo la cattura o l'eliminazione del Sequestratore. Per vincere la partita devi salvare almeno la metà degli Ostaggi E catturare o eliminare il Sequestratore e il suo Complice se necessario.

Per ulteriori informazioni, vedere pagina 13 - Vincere la Partita

Per ottenere la vittoria, devi completare **TUTTI** gli obiettivi seguenti (in qualsiasi ordine):

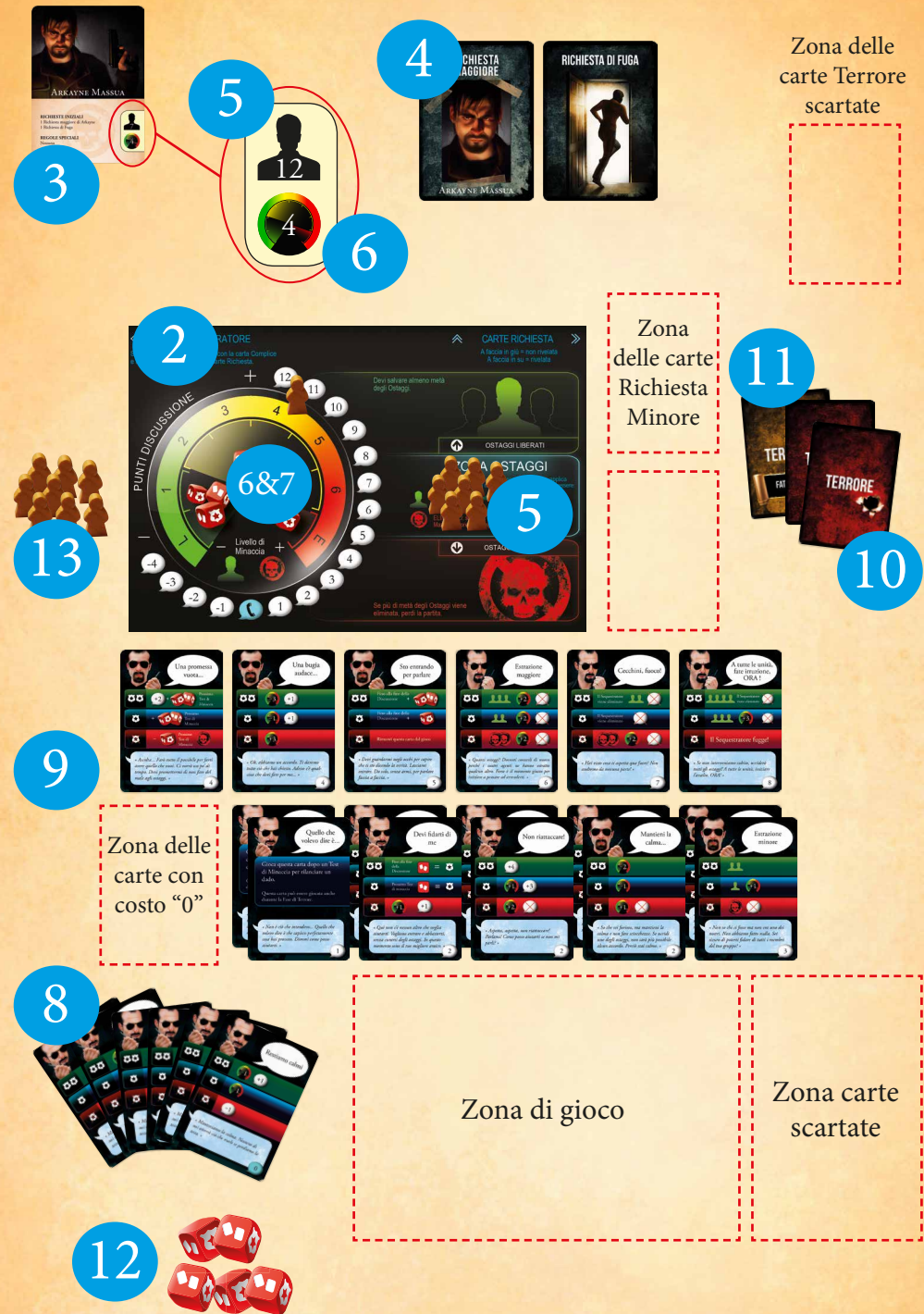
- 1. Non ci sono più Ostaggi nella Zona Ostaggi.**
- 2. Almeno metà degli Ostaggi è salva.**
- 3. Il Sequestratore è stato catturato o eliminato (e in questo caso il suo complice catturato).**

**Perdi immediatamente** la partita qualora si verifichi almeno **UNA** delle seguenti condizioni:

- **Viene eliminata più di metà degli Ostaggi.**
- **Il Sequestratore riesce a fuggire.**
- **Non sei in grado di pescare una carta Terrore (rosse o dorate) durante la Fase di Terrore.**

## PREPARAZIONE

1. Prendi tutti gli elementi dalla scatola.
2. Colloca il tabellone del Negoziatore sul tavolo, lasciando tra te e il tabellone spazio sufficiente per posizionare le carte.
3. Scegli o pesca a caso una carta Sequestratore. Per la prima partita consigliamo di scegliere Arkayne. Colloca la carta a sinistra del tabellone, come indicato nello schema. Metti sotto questa carta la carta Complice.
4. Prendi la o le carte Richiesta Maggiore del Sequestratore. Se sono più di una, mischiale e posiziona a faccia in giù, nella parte alta del tabellone, il numero di carte indicato sulla carta Sequestratore. Ripeti questa operazione con le carte Richiesta di Fuga. Riponi le rimanenti carte Richiesta nella scatola: non serviranno in questa partita.
5. Colloca nella Zona Ostaggi del tabellone una quantità di pedine Ostaggio **gialle** pari al numero indicato dall'icona Ostaggio sulla carta Sequestratore.
6. Colloca il Segnalino di Minaccia **rosso** sul Livello di Minaccia di partenza sul percorso interno. Il Livello di Minaccia di partenza è indicato dall'icona Minaccia della carta Sequestratore.
7. Colloca il Segnapunti di Discussione **blu** sull'icona del telefono blu situata sulla pista di Discussione (percorso esterno).
8. Prendi le 6 carte Discussione di base. Sono quelle il cui costo, indicato nel fumetto blu situato in basso a destra nella carta, è pari a zero.
9. Separa il resto delle carte Discussione per nome e disponile a faccia in su in due colonne davanti a te. Classificale in ordine crescente secondo il costo indicato in basso a destra in ciascuna carta. La zona costituita da queste carte è chiamata **Zona di Acquisto**.
10. Mischia le carte Terrore rosso. Pescane a caso 10: costituiscono un mazzo da posizionare a faccia in giù a destra del tabellone.
11. Mischia le carte Terrore Fatto Cruciale dorate. Pescane una a caso e collocala a faccia in giù al di sotto del mazzo di carte Terrore rosso. Questo mazzo è chiamato **Mazzo Terrore**.
12. Tieni i dadi a portata di mano.
13. Riponi le pedine Ostaggio inutilizzate e tutte le altre carte nella scatola del gioco.



## TABELLONE DEL NEGOZIATORE



Il tabellone contiene tutte le informazioni fondamentali di cui avrai bisogno nel corso della partita.

Per alcune carte è necessario confrontare il risultato che hai ottenuto con i dadi e il Livello di Minaccia. La posizione "L" equivale a 0, mentre la posizione "E" a 7.

**Punti Discussione** Questi punti rappresentano il grado della conversazione in corso con il Sequestratore. Conquistando la fiducia di quest'ultimo, i punti aumenteranno, mentre diminuiranno nel caso opposto. Applica gli effetti delle carte giocate spostando il Segnapunti di Discussione blu lungo il percorso esterno. La quantità di Punti Discussione può superare il minimo e il massimo indicato, sebbene ciò sia raro. Il Segnapunti torna a 0 al termine di ogni Fase di Acquisto.

**Livello di Minaccia** - È di fondamentale importanza gestire lo stato psicologico del Sequestratore! Se si sposta verso la zona rossa, quest'ultimo inizierà a perdere la pazienza, ma facendolo tornare nella zona verde sarà possibile calmarlo poco alla volta! Quando il Livello di Minaccia aumenta o diminuisce, sposta il Segnalino di Minaccia rosso di conseguenza. Se il Segnalino si trova sulla casella "E" e il Livello di Minaccia aumenta, non spostare il Segnalino: in questo caso il Sequestratore elimina un Ostaggio per ogni incremento di livello al di sopra di "E". Allo stesso modo, se il Segnalino si trova sulla casella "L" e il Livello di Minaccia diminuisce, non spostare il Segnalino: salva un Ostaggio per ogni diminuzione di livello al di sotto di "L".  
*Esempio: il Livello di Minaccia è su "L". Riesci a diminuire il Livello di Minaccia di 2 punti. Il Segnalino di Minaccia non si sposta e salvi 2 Ostaggi. Prendi 2 Ostaggi dalla Zona Ostaggi e li riponi nella Zona Ostaggi liberati del tabellone.*

**Ostaggi** - All'inizio della partita, tutte le pedine Ostaggio si trovano nella Zona Ostaggi. Quando un Ostaggio viene eliminato, spostalo dalla Zona Ostaggi alla Zona Ostaggi eliminati. Allo stesso modo, quando uno degli Ostaggi viene soccorso, sposta un Ostaggio dalla Zona Ostaggi alla Zona Ostaggi liberati. Se un effetto di gioco indica l'eliminazione di un Ostaggio quando la Zona Ostaggi è vuota, scarta la prima carta del Mazzo Terrore (non risolvi il suo effetto). Se il Mazzo Terrore è esaurito, ignora questo effetto.

## IL TURNO DI GIOCO

Il gioco consiste in conversazioni tra il Negoziatore e il Sequestratore. Utilizza le tue abilità di negoziazione per influenzare il Sequestratore e liberare gli Ostaggi. Potrai riuscirci giocando in modo strategico le tue carte e attraverso il lancio dei dadi. All'inizio di ciascun turno di gioco avrà inizio una nuova Discussione tra te e il Sequestratore. Fai del tuo meglio per spingerlo a rilasciare gli Ostaggi!

Un turno di gioco in Hostage Negotiator si divide in 3 fasi:

1. La Fase di Discussione
2. La Fase di Acquisto
3. La Fase di Terrore

## FASE DI DISCUSSIONE

Durante questa Fase giochi carte Discussione dalla tua mano per modificare il Livello di Minaccia del Sequestratore, guadagnare punti Discussione e salvare Ostaggi. Gioca quante carte Discussione desideri dalla mano collocandole nella Zona di Gioco.

Puoi giocare dalla mano tutte le carte che desideri posizionandole nella Zona di gioco, senza pagare alcun costo. Il valore riportato in basso a destra nelle carte Discussione viene utilizzato unicamente durante la Fase di Acquisto. Dopo aver giocato una carta, mettila da parte. Nella Fase di Acquisto è possibile acquistare nuove carte dalla Zona apposita, tuttavia le carte appena giocate saranno disponibili solo a partire dalla Fase di Acquisto successiva.

Puoi utilizzare le carte Discussione in svariati modi:

- Gioca una carta Discussione dalla mano a faccia in su per risolverne l'effetto. Effettua un Test di Minaccia (descritto più avanti) per scoprire gli effetti della carta giocata, salvo il caso in cui la carta indichi il contrario.
- Gioca una carta Discussione dalla mano a faccia in giù per guadagnare automaticamente 1 punto Discussione invece che risolvere gli effetti della carta.

**Gioca d'astuzia!** Si tratta di una capacità importante che i Negoziatori più abili sapranno sfruttare per ottenere un vantaggio!

- Nel corso di un Test di Minaccia puoi giocare 2 carte Discussione dalla mano a faccia in giù per convertire un risultato pari a 4 in un successo.

## Esempio di una carta Discussione:

A faccia in giù



Effetti se giocata a faccia in giù

A faccia in su



Nome della carta

Effetti

2+ successi

1 successo

0 successi/fallimento

Testo di colore

Costo

## Test di Minaccia

La maggior parte delle carte Discussione (così come gli altri tipi di carte) richiede un Test di Minaccia per risolvere il loro effetto. Lancia la quantità di dadi indicata sul percorso della Minaccia, secondo il Livello di Minaccia attuale. Ogni risultato pari o superiore a 5 è un successo. In caso di risultato pari a 4 PUOI giocare 2 carte Discussione dalla mano a faccia in giù per trasformarlo in un successo. Se nessun dado mostra un successo e non hai convertito un 4 in un successo, non superi il Test di Minaccia.

## ESEMPI DI TEST DI MINACCIA



## Precisazioni

- Alcuni effetti delle carte modificano il numero di dadi da tirare.
- Lanci sempre un numero di dadi compreso tra 1 e 5 per test.
- Ottenere una quantità di successi superiore a 2 è inutile.

**Gioca d'astuzia!** Le tue possibilità di successo dipendono ampiamente dallo stato psicologico del Sequestratore, che è misurato dal Livello di Minaccia. Più il Sequestratore è calmo, maggiore è il numero di dadi a tua disposizione per i Test di Minaccia. Al contrario, un Sequestratore furioso diminuirà la tua riserva di dadi e di conseguenza le tue possibilità di successo...

## Risolvere gli effetti delle carte Discussione

Le carte Discussione presentano tre tipi di risultati: 2+ successi (👁️👁️), 1 successo (👁️) o fallimento (👁️❌). Applica gli effetti del risultato da sinistra a destra, secondo il risultato ottenuto nel Test di Minaccia. La maggior parte degli effetti è descritta con l'aiuto di simboli. Questi effetti possono essere positivi o negativi.



- Aggiungi (+) o sottrai (-) il numero specificato di punti Discussione. Sposta di conseguenza il Segnapunti di Discussione sul Tabellone di gioco.



- Aumenta (+) o diminuisci (-) il Livello di Minaccia del numero specificato. Sposta di conseguenza il Segnalino di Minaccia sul Tabellone di gioco. Se questo non è possibile, libera o elimina un ostaggio.



- Aumenta (+) o diminuisci (-) la quantità di dadi che tiri del numero di dadi specificato. Applica questo effetto per la durata indicata sulla carta.



- Il Sequestratore libera un Ostaggio per icona. Sposta una pedina Ostaggio nella Zona "Ostaggi liberati".



- Il Sequestratore elimina un Ostaggio per icona. Sposta una pedina Ostaggio nella Zona "Ostaggi eliminati".



- La conversazione termina. Non puoi giocare altre carte per il resto della Fase di Discussione. Passa alla Fase di Acquisto.

## Concludere la Discussione

Quando non vuoi giocare ulteriori carte Discussione o non ne hai più in mano, la Discussione si conclude. Tuttavia, le conversazioni possono terminare immediatamente a seguito del risultato di alcune carte Discussione.

**Astuzia!** Non esitare a concludere una Discussione anche se hai ancora carte. È possibile che queste carte risultino nettamente più utili nella prossima Fase di Discussione.

## Esempio di Discussione:

Sei nel mezzo di una partita. Il Livello di Minaccia attualmente è pari a 2. Questo significa che tiri 2 dadi per i Test di Minaccia. Hai 3 carte in mano e il Segnapunti di Discussione è a zero, come sempre all'inizio di una nuova conversazione. Prendi il telefono, inizia la Fase di Discussione...

Restiamo calmi

0

Successivamente giochi

Per prima cosa giochi Restiamo calmi per cercare di abbassare il Livello di Minaccia, cosa che ti consentirà di tirare un dado aggiuntivo per la carta seguente. Lanci i dadi...



Siccome hai ancora 2 carte Discussione in mano, potresti giocarle a faccia in giù e convertire il 4 in un successo. Tuttavia decidi di non cambiare nulla e perdi 1 punto Discussione.

Mantieni la calma...

2

Lanci i dadi...

2 successi!

Abbassi il Livello di Minaccia di 2 tacche. Sposti quindi il Segnalino di Minaccia su "L", il livello più basso! Da questo momento in poi, lanci 3 dadi per i Test di Minaccia!

« So che sei furioso, ma mantieni la calma e non fare sciocchezze. Se uccidi uno degli ostaggi, non sarà più possibile alcun accordo. Perciò stai calmo. »

Alla fine giochi la tua ultima carta, Parliamo, per guadagnare qualche punto Discussione. Hai fiducia nelle tue possibilità grazie ai tuoi 3 dadi. Li tiri e...



Anche se hai ottenuto 3 successi, te ne bastano 2 per sfruttare l'effetto migliore della carta. Guadagni 3 punti Discussione. In questo modo hai 2 punti da spendere nella prossima fase. Siccome non hai altre carte in mano, la Fase di Discussione si conclude.

Parliamo...

0

## FASE DI ACQUISTO

Durante la Fase di Acquisto puoi spendere i punti Discussione acquisiti durante la Fase di Discussione. Procedi nell'ordine indicato di seguito:

1. Puoi spendere i punti Discussione guadagnati durante questo turno di gioco per acquistare carte Discussione dalla Zona di Acquisto. Sposta il Segnapunti di Discussione per tener conto di quanto hai speso e aggiungi alla tua mano le carte acquistate.

- **NON puoi acquistare carte già giocate durante la Fase di Discussione di questo turno di gioco.**
- **NON puoi acquistare una carta il cui costo farebbe passare il Segnapunti di Discussione in negativo.**
- **Puoi acquistare quante carte ti sono consentite dal tuo totale di punti Discussione. Tuttavia non puoi MAI avere più di 10 carte in mano (eventualità molto rara).**

2. Sposta il Segnapunti Discussione su zero, **i punti inutilizzati o negativi NON si conservano da un turno all'altro.**

3. Alla fine, ordina tutte le carte Discussione che hai ottenuto in questo turno di gioco nella Zona di Acquisto con le altre carte. Le carte con costo 0 sono messe nello stesso gruppo.

**Carte con costo 0**

Salvo il caso in cui si superi il limite di 10 carte in mano, puoi **SEMPRE** acquisire tutte le carte con costo 0 della Zona di Acquisto. Infatti non devi spendere alcun punto Discussione per acquistarle. Puoi prenderle anche se il Segnapunti Discussione presenta un valore negativo. **Attenzione: le carte giocate in questo turno di gioco NON sono disponibili per l'acquisto.**

0

Acquista carte dalla Zona di Acquisto con i punti Discussione!

Puoi prendere tutte le carte con costo 0 rispettando il limite di carte in mano.

Aggiungi alla mano le carte acquistate.



Sposta le carte giocate nel corso del turno nella Zona di Acquisto DOPO aver terminato tutti gli acquisti.

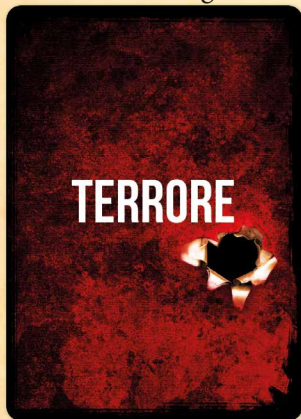
## FASE DI TERRORE

Gira la prima carta del Mazzo Terrore e applica i suoi effetti, quindi scartala. **Se non ci sono più carte da pescare, tutti gli Ostaggi rimanenti vengono eliminati, il Sequestratore fugge e perdi la partita.** Le carte Terrore rappresentano le azioni del Sequestratore e/o gli avvenimenti che si svolgono durante i minuti o le ore che intercorrono tra due conversazioni.

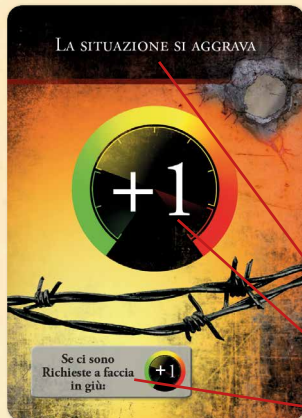
Alcune carte Terrore hanno un effetto secondario descritto nella parte inferiore della carta. Questo effetto deve essere risolto dopo l'effetto principale se **ALMENO** una carta Richiesta è ancora a faccia in giù. Se tutte le carte Richiesta sono state rivelate (a faccia in su), ignora l'effetto secondario della carta Terrore.

### Esempio di carta Terrore:

A faccia in giù



A faccia in su



### Carte Terrore e Test di Minaccia

Alcune carte Terrore richiedono un **Test di Minaccia**. PUOI utilizzare le tue carte Discussione per influenzare il risultato, e/o convertire un 4 in un successo come indicato a pagina 7.

Nome della carta

Effetto

Effetto aggiuntivo

**Gioca d'astuzia!** Ti renderai rapidamente conto che conoscere le richieste del Sequestratore è una delle prime cose da fare se vuoi evitare di fargli perdere la pazienza...

### Il Fatto Cruciale e l'ultima Discussione

L'ultima carta del Mazzo Terrore è il Fatto Cruciale. Questa scena convulsa complicherà o talvolta semplificherà la vittoria. Una volta risolta la carta Terrore Fatto Cruciale, inizi un'ultima conversazione con il Sequestratore. Sarà la tua ultima possibilità per salvare il resto degli Ostaggi e per catturare il Sequestratore, oppure per eliminarlo direttamente, guadagnando così del tempo. A quel punto però dovrai occuparti del resto degli Ostaggi in mano al Complice.



**IMPORTANTE!** Durante l'ultima Discussione (dopo il Fatto Cruciale), puoi spendere i punti Discussione guadagnati per acquistare e giocare immediatamente le carte. Questo fatto rappresenta il tuo ultimo sforzo per risolvere la situazione ed evitare il peggio!

## RICHIESTE

Sono presenti 3 tipi di Richieste: Maggiore, Minore e di Fuga.



All'inizio della partita, **le carte Richiesta Maggiore e di Fuga** vengono collocate a faccia in giù in quanto non sono ancora state comunicate dal Sequestratore. Puoi giocare la carta "Quali sono le tue richieste?" per cercare di conoscere queste carte. Dopo averle rivelate, rimangono a faccia in su fino alla cattura o all'eliminazione del Sequestratore.

Le carte **Richiesta Minore** vengono pescate dal Mazzo Terrore. Rimangono in gioco a faccia in su fino a quando non vengono concesse. Generalmente, concedere Richieste Minori non ha alcun costo in termini di punti Discussione. Contrariamente alle carte Richiesta Maggiore, quelle minori vengono scartate dopo aver risolto gli effetti e le contropartite.

Le **Richieste di Fuga** sono armi a doppio taglio: forniscono un vantaggio sicuro se le concedi, ma una volta fatto ciò avrai tempo solo fino alla fine della conversazione per catturare o eliminare il Sequestratore. Altrimenti quest'ultimo se la darà a gambe con ciò che voleva!



Nome della carta

Costo (se presente)

Effetto

Contropartita

Puoi concedere una Richiesta durante una Fase di Discussione pagando i punti Discussione appropriati per convincere il tuo comandante delle operazioni ad accettare la richiesta. Quando viene accettata una Richiesta, applica l'effetto della carta e poi la sua contropartita. Se concedi una **Richiesta Maggiore**, la carta rimane in gioco, girata di novanta gradi su un lato. La contropartita di una Rivendicazione Maggiore continua ad applicarsi fino alla cattura o all'eliminazione del Sequestratore. Una Richiesta può essere accettata una sola volta.

## VINCERE LA PARTITA

Per vincere la partita devi soddisfare uno dei seguenti obiettivi:

- Con la Zona degli Ostaggi vuota, cattura il Sequestratore.
- Elimina il Sequestratore in qualsiasi momento e successivamente, con la Zona degli Ostaggi vuota, cattura il Complice.

Al contrario, se più della metà degli Ostaggi viene eliminata, perderai immediatamente la partita. Fai del tuo meglio per liberarli! Perdi la partita anche nel caso in cui tu non possa più rivelare carte Terrore o se il Sequestratore riesce a fuggire!

### Catturare il Sequestratore

Quando catturi il Sequestratore, vinci la partita! Puoi catturarlo quando non ci sono più Ostaggi da liberare. La volta successiva che devi salvare un ostaggio, il Sequestratore si arrende e ha luogo la sua cattura. Tuttavia questo non può verificarsi durante la Fase di Terrore. Ignora qualsiasi effetto di gioco che provoca la cattura del Sequestratore durante la Fase di Terrore.

### Eliminare il Sequestratore e catturare il Complice

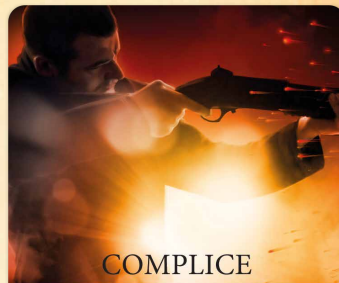
A prescindere dalla presenza o meno di Ostaggi nella Zona degli Ostaggi, hai la possibilità di eliminare il Sequestratore durante la Fase di Discussione. Puoi eliminare il Sequestratore durante la Fase di Discussione con una carta che lo consente, come "Cechini, fuoco!" o "A tutte le unità, GO, GO, GO!"

Se non ci sono più Ostaggi nella Zona Ostaggi, quando il Sequestratore viene eliminato, **vinci la partita!**

Nel caso in cui ci siano ancora Ostaggi nella Zona degli Ostaggi quando il Sequestratore viene eliminato, il Complice si sostituisce a quest'ultimo! **Scarta la carta Sequestratore e tutte le carte Richiesta.** La carta Complice prende il posto di quella del Sequestratore a sinistra del tabellone.

Le contropartite delle Richieste precedenti non si applicano più. Tutte le Richieste Minori pescate dal Mazzo Terrore vengono immediatamente scartate senza essere risolte. Gli effetti aggiuntivi delle carte Terrore non vengono applicati.

Il Complice è più vendicativo ed **eliminarà un Ostaggio per ogni incremento** del Livello di Minaccia. Tuttavia non ucciderà MAI l'ultimo Ostaggio della Zona Ostaggi. Il Complice non può essere tuttavia eliminato e si arrenderà automaticamente quando non ci sono più Ostaggi nella Zona Ostaggi. Hai vinto la partita!



### COMPLICE

#### REGOLE SPECIALI

Sostituisce la carta del Sequestratore SE il Sequestratore viene eliminato E se ci sono ancora degli Ostaggi nella Zona degli Ostaggi.



per incremento del Livello di Minaccia, ma non elimina MAI l'ultimo Ostaggio.

Il Complice non può essere eliminato. Si arrende automaticamente nel momento in cui non ci sono più Ostaggi nella Zona degli Ostaggi.

## EXPLOIT DELLA CARRIERA

METTITI ALLA PROVA PER COMPLETARE TUTTI QUESTI OBIETTIVI!

### GENERALE

- VITTORIE CONSECUTIVE CONTRO 13 SEQUESTRATORI
- LIBERARE UN OSTAGGIO QUANDO IL LIVELLO DI MINACCIA È SU "E"
- ELIMINARE IL SEQUESTRATORE PRIMA DELLA FINE DEL TURNO 3
- VINCERE UNA PARTITA ACCETTANDO UNA RICHIESTA DI FUGA
- LIBERARE ALMENO 5 OSTAGGI IN UN SOLO TURNO
- DIMINUIRE DI ALMENO 4 TACCHE IL LIVELLO DI MINACCIA IN UN SOLO TURNO
- VINCERE UNA PARTITA IN 5 TURNI O MENO
- NON GIOCARE ALCUNA CARTA DURANTE UNA FASE DI DISCUSSIONE
- VINCERE UNA PARTITA NEL TURNO CHE PRECEDE IL FATTO CRUCIALE

### ARKAYNE

- VINCERE UNA PARTITA SENZA ALCUNA VITTIMA
- VINCERE UNA PARTITA SENZA ACCETTARE ALCUNA RICHIESTA
- TIRARE 5 DADI PER ALMENO UN TEST DI MINACCIA
- VINCERE UNA PARTITA RIVELANDO UNA SINGOLA RICHIESTA
- ELIMINARE ARKAYNE CON ANCORA ALMENO 2 OSTAGGI NELLA ZONA OSTAGGI

### DONNA

- VINCERE UNA PARTITA CON IL LIVELLO DI MINACCIA SU "L"
- VINCERE UNA PARTITA MENTRE DONNA HA PRESO OSTAGGI AGGIUNTIVI
- RIVELARE LE DUE RICHIESTE NEL PRIMO TURNO
- ATTIVARE LE SUE CAPACITÀ DUE VOLTE IN UN SOLO TEST DI MINACCIA (ALMENO 4 DADI)
- OTTENERE DUE 6 RILANCIANDO UN SINGOLO DADO

### EDWARD

- VINCERE UNA PARTITA ACCETTANDO "CURE MEDICHE"
- VINCERE ELIMINANDO EDWARD DOPO IL FATTO CRUCIALE
- GIOCARE 6 CARTE DISCUSSIONE A FACCIA IN GIÙ IN UN SOLO TURNO
- VINCERE UNA PARTITA NELLA QUALE IL LIVELLO DI MINACCIA HA RAGGIUNTO IL 6

### CREDITI

VAN RYDER GAMES

Ideazione e sviluppo del gioco A.J. Porfirio - Responsabile tester Mikolaj Laczynski

Illustrazioni e grafica Kristi Kirisberg, Venessa Kelley, Chase Williams

Tester Platino : Albert Hernandez, Jeff Kight, Chris e Suzanne Zinsli, Chris Hansen

Tester Oro : Chevee Dodd, Jason Slingerland, Mike Mullins

Tester Argento : Grant Rodiiek, Matt Worden, Steve Barker, Tom Gurganus, Patrick Robles, Jay Treat, TC Petty III, Daniel Solis

Rilettura delle regole : Jason Mowery, Jared Heaton et Chris Zinsli

DON'T PANIC GAMES

Direzione editoriale : Cédric Littardi

Direzione marketing : Gaëlle Buecheler - Responsabile editoriale : Estelle Cang, Sébastien Célerin, Nicolas Aubry

Traduttore : Aristophanis Galanopoulos - Layout : Guillaume Bichet



# GUIDA DI GIOCO

**VINCI** se riesci a soddisfare **TUTTE** le seguenti condizioni:

- Nessun Ostaggio nella Zona Ostaggi
  - Almeno metà degli Ostaggi è stata salvata
  - Sequestratore/Complice catturato o eliminato
- 

**Perdi immediatamente la partita** se si verifica almeno **UNA** delle seguenti condizioni:

- Almeno metà degli Ostaggi è stata eliminata
  - Il Sequestratore riesce a scappare
  - Non puoi pescare una carta Terrore durante la Fase di Terrore
- 

## TURNO DI GIOCO

- **Fase di Discussione** – gioca e risolvi le carte Discussione
  - **Fase di Acquisto** – spendi punti per acquistare carte Discussione
  - **Fase di Terrore** – pesca e risolvi una carta Terrore
- 


## TEST DI MINACCIA



Tira il numero di dadi indicato dal Livello di Minaccia.  
Ogni risultato qui indicato costituisce un successo.



## RISULTATI DELLE CARTE DISCUSSIONE

Le carte Discussione hanno 3 effetti possibili:







2+ successi (  )

1 successo (  ) o fallimento (  )

Puoi anche giocare una  a faccia in giù per 

---

## SIMBOLI DELLE CARTE

-  Aumentare (+) o diminuire (-) i punti Discussione
-  Aumentare (+) o diminuire (-) il Livello di Minaccia
-  Aumentare (+) o diminuire (-) il numero di dadi da tirare
-  Il Sequestratore libera un Ostaggio per icona
-  Il Sequestratore elimina un Ostaggio per icona
-  La Discussione si conclude immediatamente