Antonio Ferrara

Sebastiano Fiorillo

LAST FRIDAY

CERTE LEGGENDE NON MUOIONO MAI...

Regolamento

PENDRAGON GAME STUDIO

escape studios

UN GIOCO DI ANTONIO FERRARA E SEBASTIANO FIORILLO

Gioco da 2 a 6 giocatori
Tempo: 30 minuti a capitolo

CONTENUTO

1 Regolamento
1 Tabellone di gioco
15 schede Campeggiatore
5 pedine Campeggiatore
1 pedina Predestinato
1 pedina Maniaco
1 segnalino Turno
1 segnalino Barca
5 tessere Bungalow
5 segnalini Maniaco
8 segnalini Cadavere
10 segnalini Welcome
35 segnalini Indizio
30 gettoni gialli trasparenti
1 Schermo segnamosse pieghevole al cui interno alloggiare un foglio (non incluso nella confezione).

ESTATE 1980

Cinque amici sono stati assunti dai responsabili di un campeggio tra i boschi per rimettere in sesto la struttura in cambio di una vacanza gratuita, ma si troveranno a vivere un weekend di terrore. Il posto è stato lo scenario di svariate disgrazie e qualcuno in paese è convinto che il luogo sia maledetto, anche per via di un Maniaco assassino mai morto. La leggenda narra che sia annegato, ma che il suo corpo non sia mai stato ritrovato.

I Campeggiatori si accorgeranno ben presto che in quel luogo alberga qualcosa di oscuro e ostile. Pochi giorni prima del loro arrivo, un cadavere in avanzato stato di decomposizione è stato ripescato dal lago da alcuni sommozzatori durante una gita. Le autorità non sono state in grado di effettuare il riconoscimento e il corpo è stato seppellito nel cimitero comunale a pochi chilometri dal campo, sollevando il malcontento della comunità locale. Qualcuno pensa che la salma sia quella dell'assassino mai catturato.

All'arrivo i Campeggiatori non possono ancora sapere che quel corpo non è più nel cimitero, ma si aggira per il campo in cerca di vendetta.

"Questo è il nostro tributo ai film horror degli anni 80 che hanno reso le nostre notti da ragazzini molto movimentate. Noi ci siamo divertiti a ideare questo gioco e speriamo che voi vi divertiate a giocarlo."

Gli autori,
Antonio Ferrara e Sebastiano Fiorillo

RUOLO DEI GIOCATORI

I Campeggiatori dovranno investigare al fine di scoprire se effettivamente al campo ci sia qualcosa di anomalo fino allo scontro finale con il Maniaco.

Il Maniaco si aggira tra le ombre e dovrà eliminare tutti i Campeggiatori e fare in modo che mai più nessuno provi a riaprire il campo.

Il gioco è diviso in 4 capitoli:

Capitolo I - L'arrivo al campo - pag. 10
Capitolo II: L'inseguimento - pag. 12
Capitolo III: La vendetta - pag. 13
Capitolo Finale - pag. 14

Ogni chiusura di capitolo da il via al successivo, fino allo scontro finale, ma visto che ogni capitolo ha regole proprie, può essere giocato singolarmente. Per esempio i giocatori più smaliziati potrebbero preferire un capitolo rispetto a un altro e giocarlo più volte. Per giocare uno specifico capitolo, vedi la sezione "Giocare il capitolo singolarmente", contenuta nella spiegazione di ogni capitolo.

.

SEGNALINI E TESSERE

Ci sono 7 tipi di segnalini:

1. Segnalini Indizio (x35)

Questi sono segnalini che il Maniaco lascia dietro di se durante le sue scorribande al campo. Ogni volta che dovrà rivelarsi, posizionerà la propria pedina sulla casella numerata del tabellone, precedentemente segnata sullo schermo segnamosse, e contemporaneamente posizionerà un segnalino Indizio coperto (pescato a caso dalla pila dei segnalini Indizio) su uno dei pallini bianchi adiacenti.

I segnalini Indizio celano sul retro degli strumenti/potenziamenti che possono essere raccolti soltanto dai Campeggiatori. I segnalini raccolti possono essere conservati e usati a discrezione durante l'arco dell'intera partita (4 capitoli).

I Campeggiatori possono conservare i segnalini raccolti durante i vari capitoli (uno per tipologia), ma non potranno mai avere contemporaneamente più segnalini della stessa tipologia sulla propria scheda Campeggiatore, quindi nel caso raccogliessero un segnalino già in loro possesso, dovranno riposizionarlo coperto su uno dei pallini bianchi adiacenti liberi o usarlo immediatamente nel caso non abbiano usato già un segnalino prima di compiere il movimento.

Nel caso un Campeggiatore venga eliminato, perderà immediatamente tutti i segnalini raccolti fino a quel momento e dovrà consegnare la sua scheda Campeggiatore al Maniaco.

Nota: Tutti i segnalini Indizio che come azione prevedono il piazzamento sul tabellone devono sempre essere posizionati sui pallini bianchi e mai sulle caselle numerate dove si muove il Maniaco. I segnalini rimossi vanno sempre riposti nella confezione.

Udito: un rumore sospetto attira la tua attenzione

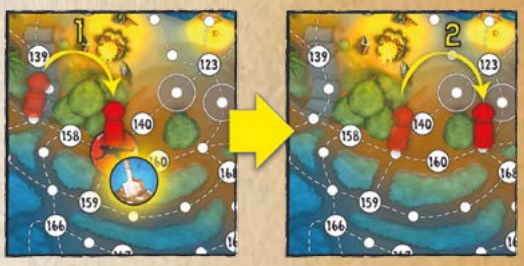
Questo segnalino obbligherà il Maniaco a rivelarsi se si trova in una delle caselle numerate adiacenti collegata da una linea tratteggiata rispetto alla posizione del Campeggiatore che l'ha giocato. Il Maniaco non dovrà rivelare la sua esatta posizione, ma dire semplicemente se si trova in una delle caselle adiacenti alla pedina del Campeggiatore.

Scarpe da ginnastica: è tempo di correre.

Questo segnalino permette al Campeggiatore di muoversi di un pallino bianco aggiuntivo.

Pala: coraggio è solo un cadavere!

Questo segnalino permette a chi lo gioca di rimuovere un segnalino Cadavere dal tabellone. Per fare questo gli basterà sostare o oltrepassare il pallino bianco occupato dal cadavere e giocare il segnalino.



Tagliola: accidenti che dolore!

Questo segnalino può essere posizionato su uno dei pallini bianchi adiacenti alla pedina del Campeggiatore che l'ha giocato. I Campeggiatori possono oltrepassare o sostare sul segnalino Tagliola, ma non possono rimuoverlo o raccoglierlo. Il Maniaco, invece, nel caso intenda superare questo segnalino dovrà rimuoverlo rivelandosi: posizionerà quindi la propria pedina sulla casella dove ha terminato il movimento (in questo caso non rilascerà alcun segnalino Indizio).

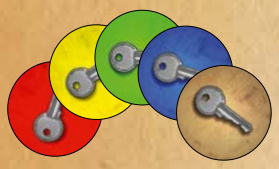
Lanterna: ho visto qualcosa laggiù!

Questo segnalino può essere posizionato da un Campeggiatore su uno dei pallini bianchi adiacenti alla sua pedina. Tutte le caselle numerate adiacenti al segnalino Lanterna saranno considerate illuminate e verrà piazzato un gettone giallo su ognuna di esse. Nel caso il Maniaco si trovasse o terminasse la propria mossa su una di queste caselle, sarà costretto a mostrarsi posizionando la propria pedina (in questo caso non rilascerà un segnalino Indizio).

La Lanterna resta sul tabellone fino alla fine del gioco. Il Maniaco può rimuovere la Lanterna e tutti i gettoni gialli ad essa relativi oltrepassando il segnalino Lanterna, ma sarà costretto a rivelarsi (visto che per avvicinarsi dovrà necessariamente sostare su una delle caselle adiacenti). Potrebbe capitare che il Maniaco compia un doppio passo sostando solo temporaneamente su una casella rischiarata dalla Lanterna. Anche in questo caso il Maniaco deve informare i giocatori del passaggio, ma non sarà tenuto a rivelare il suo secondo passo se la casella numerata successiva non è sotto l'effetto della Lanterna.

2. Segnalini Welcome (x10)

Questi segnalini dovranno essere posti sul tabellone esclusivamente per la preparazione del capitolo I. Il Maniaco prenderà i 10 segnalini Welcome e in base alla strategia che intende utilizzare, li posizionerà coperti sui 10 pallini bianchi nei pressi del lago, segnalati da un'ampia circonferenza bianca. I segnalini Welcome celano 5 Chiavi, 2 Cadaveri (i responsabili del campo che avevano organizzato la caccia al tesoro), 1 Pala, 1 Udito e 1 Scarpe da ginnastica. Una volta posizionati sul tabellone, i segnalini Welcome saranno da considerare a tutti gli effetti come segnalini Indizio.



Chiavi

I Campeggiatori possono portare con sé una chiave per volta, ma possono in qualsiasi momento disfarsene, lasciandola su un pallino bianco adiacente. Le 5 chiavi sono di colore diverso e ognuna può aprire unicamente il bungalow dello stesso colore, come indicato da un lucchetto colorato stampato sul tabellone di gioco.

Quando un Campeggiatore raccoglie una chiave, la posiziona sull'apposito spazio in basso a sinistra del tabellone in corrispondenza dell'illustrazione che raffigura la pedina del suo colore, affinché tutti i giocatori al tavolo possano sapere chi tra i giocatori sia in possesso di una chiave e di che colore sia.

Per aprire un bungalow basterà sostare sul pallino bianco in corrispondenza del lucchetto con la chiave del medesimo colore. A quel punto il giocatore rimuoverà la chiave dal tabellone riponendola nella confezione e prenderà la relativa tessera Bungalow piazzandola sul tabellone (lato Campeggiatore). Solo nel suo prossimo turno il Campeggiatore potrà entrarci.

Importante: in qualsiasi momento del proprio turno, un Campeggiatore può disfarsi della chiave posseduta posizionandola scoperta sul tabellone di gioco su uno dei pallini bianchi adiacenti alla propria posizione, affinché un altro Campeggiatore possa raccoglierla.

3. Tessere Bungalow (x5)

Queste tessere vanno posizionate sul tabellone nel caso un Campeggiatore acceda a un bungalow tramite una chiave o nel caso il Maniaco apra il bungalow tramite l'uso del segnalino Ascia. In base a chi sia stato ad aprire il bungalow, la tessera sarà posizionata sul riquadro del colore corrispondente, mostrando un lato piuttosto che l'altro. Gli interni e i percorsi che si svilupperanno grazie a queste tessere avvantaggeranno i Campeggiatori o il Maniaco a seconda di chi li abbia rivelati. Una volta posizionati resteranno in gioco fino alla fine della partita.

Le tessere lato Campeggiatore sono contraddistinte da caselle numerate, rischiarate da un bagliore giallo. **Nel caso il Maniaco sosti su una di queste caselle dovrà rivelare la propria posizione.** Ogni Campeggiatore che riuscirà ad aprire un bungalow, potrà inoltre rivelare subito, mostrandolo a tutti, un segnalino Indizio scegliendolo tra quelli presenti sul tabellone, rimettendolo poi coperto nella stessa posizione.

Nel caso una tessera Bungalow venga posizionata dal lato Maniaco, sarà svelato un passaggio segreto indicato da una botola sul pavimento. **Solo il Maniaco una volta a capitolo,** potrà utilizzare questi passaggi per spostarsi da una casella numerata adiacente alla botola a un'altra casella numerata adiacente a un'altra botola di un altro bungalow.

Nota: Nel caso il Maniaco acceda a un bungalow tramite il segnalino Ascia, la chiave del rispettivo colore del bungalow sarà inutilizzabile per tutto il gioco e andrà quindi riposta nella confezione. Nessun Campeggiatore potrà più rifugiarsi in quel bungalow nel primo capitolo, ma potrà, come vedremo più avanti, soffermarsi e attraversarlo, pur non essendo al sicuro.

4. Segnalino Barca (x1)

Questo segnalino permette ai Campeggiatori di spostarsi da una banchina all'altra collegate da una linea tratteggiata. La barca può essere presa da uno dei quattro pallini bianchi contraddistinti dall'apposito simbolo, a patto che l'imbarcazione sia ormeggiata a quella banchina. Il segnalino Barca si sposterà vicino al molo di sbarco dopo essere stato usato. Il Maniaco non può usare la barca.

5. Segnalini Cadavere (x8)

Si tratta di segnalini che il Maniaco posiziona in corrispondenza di un Campeggiatore eliminato. Questi segnalini possono essere oltrepassati dal Maniaco, ma impediscono la sosta e il passaggio dei Campeggiatori, a meno che il Campeggiatore non rimuova il segnalino Cadavere mediante l'uso di un segnalino Pala.

In questo modo non solo toglierà un impedimento, ma nella prossima conta dei segnalini Cadavere il Maniaco non potrà conteggiarlo come punto terrore, poiché non sarà più sul tabellone (vedi "Conteggio dei corpi: Punti Salvezza e Punti Terrore" - pag. 7).

6. Segnalino Turno (x1)

Questo segnalino serve a indicare il turno di gioco e va posizionato all'inizio di ogni capitolo sul numero 0 della tabella del turno presente sul tabellone. Indipendentemente da chi giochi per primo, il segnalino avanzerà di una posizione all' inizio del primo turno, dopodichè tutti i giocatori effettueranno la propria mossa fino al quindicesimo turno.

7. Segnalini Maniaco (x5)

I segnalini Maniaco sono quelli a disposizione esclusivamente del Maniaco. Una volta giocati andranno posizionati sulla tabella del turno in corrispondenza del turno in cui sono stati giocati.

Ascia

Questo segnalino permette al Maniaco di poter abbattere la porta di un bungalow chiuso. Gli basterà sostare su una delle caselle numerate nei pressi del bungalow a cui è abbinata l'icona dell'ascia. Una volta aperto, porrà sul tabellone la relativa tessera Bungalow (lato Maniaco).

Attenzione: se un bungalow è già stato aperto da un Campeggiatore, il Maniaco potrà comunque attraversarlo normalmente nel corso della propria mossa, ma non potrà usare l'ascia. L'ascia serve solo per aprire i bungalow che non sono stati aperti dai Campeggiatori.

Tenacia

Questo segnalino permette di compiere una doppia mossa (coprire 2 caselle numerate) nello stesso turno. Il Maniaco provvederà quindi a segnare sullo schermo segnamosse il numero delle 2 caselle in un solo spazio.

Ombra

Questo segnalino può essere usato solo nei turni in cui il Maniaco deve rivelare la propria posizione (attuale o passata). Giocando il segnalino Ombra, scriverà l'esatta posizione in cui si trova sullo schermo segnamosse, ma dichiarerà ai Campeggiatori una delle caselle numerate adiacenti rispetto alla sua posizione reale, così da confonderli. Dopo aver fatto la sua apparizione (fittizia), rilascerà normalmente un segnalino Indizio su uno dei pallini bianchi adiacenti rispetto alla casella dove ha posizionato la sua pedina.

Nota: Il Maniaco potrà giocare un segnalino Ombra e palesarsi non solo su una delle caselle adiacenti, ma anche sulla casella su cui effettivamente si è mosso.

Colpo di scena

Questo segnalino può essere giocato dal Maniaco esclusivamente dopo che tutti i giocatori hanno compiuto la quindicesima mossa (cioè a capitolo concluso) e gli permette di fare ancora un'ultima mossa. Potrebbe essere quella decisiva!

Invisibile

Questo segnalino può essere giocato quando il Maniaco deve rivelare la sua posizione e gli darà la possibilità di non rivelarla. Si tratta di uno speciale potenziamento che non può essere scelto per l'eventuale dotazione di inizio capitolo, ma si può guadagnare solo nel corso del capitolo II e potrà essere giocato nei capitoli successivi.

SCHERMO SEGNAMOSSE DEL MANIACO (1X)

Serve ad annotare i movimenti segreti del Maniaco turno dopo turno. In base al capitolo giocato ogni 3 turni il Maniaco dovrà rivelare la propria posizione attuale o quella in cui si trovava 3 turni prima. Le posizioni da rivelare ogni 3 turni, sono indicate da apposite frecce.

SCHEDE CAMPEGGIATORE (X15)

Ogni scheda Campeggiatore è contraddistinta dal colore di una delle 5 pedine. All'inizio del gioco si dovrà quindi assegnare una scheda Campeggiatore a ogni pedina. Nel caso una pedina venga eliminata, rientrerà in gioco al capitolo successivo con una nuova scheda dello stesso colore tra quelle ancora disponibili.

Ogni Campeggiatore entra in gioco equipaggiato con un potenziamento evidenziato sulla scheda e un'abilità speciale. Il potenziamento del giocatore dovrà essere posizionato fisicamente sulla scheda prendendo il segnalino relativo dalla riserva. Tutti i segnalini raccolti da ogni Campeggiatore nel corso della partita (non più di uno per ogni tipologia), dovranno essere sempre posizionati sul rispettivo spazio della scheda, in modo da renderli visibili a tutti i giocatori. All'eliminazione di un Campeggiatore, saranno eliminati anche tutti i segnalini raccolti.

ANATOMIA SCHEDA CAMPEGGIATORE

NOME E COLORE CAMPEGGIATORE

ILLUSTRAZIONE CAMPEGGIATORE

TITOLO ABILITA' SPECIALE

DESCRIZIONE

SPAZIO POTENZIAMENTO DI INIZIO GIOCO

SPAZIO ALTRI POTENZIAMENTI

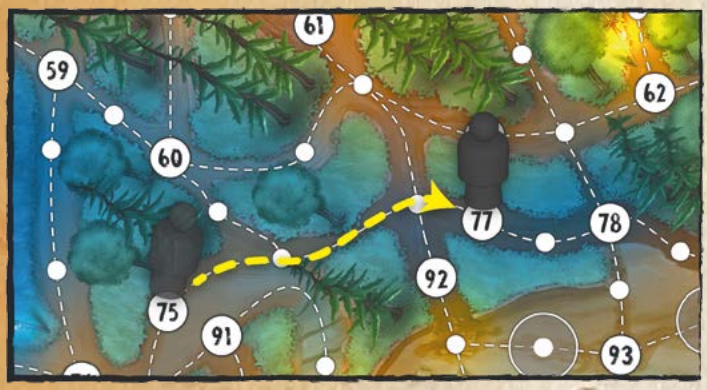
DESCRIZIONE ABILITA' SPECIALE

MOVIMENTI E INTERAZIONI

Di seguito spiegheremo il movimento dei Campeggiatori e del Maniaco.

Il Maniaco:

1. Si muove sempre in segreto da una casella numerata all'altra collegate da una linea tratteggiata.



2. A ogni movimento è tenuto ad annotare la propria posizione sull'apposito schermo segnamosse.
3. Quando la pedina del Maniaco oltrepassa quella di un Campeggiatore o viceversa, in base al capitolo che si sta giocando, si avranno effetti diversi.

4. Al termine di ogni turno dovrà spostare il segnalino Turno di una posizione sulla tabella del turno rappresentata da un machete posto sul lato basso del tabellone (all'inizio di ogni capitolo il segnalino Turno sarà posizionato sempre sullo zero).

5. Ogni 3 turni rivelerà la propria posizione (attuale o passata a seconda del capitolo a cui si sta giocando), posizionando la pedina nera del Maniaco sulla casella numerata corrispondente, dopodiché posizionerà su uno dei pallini bianchi adiacenti alla posizione rivelata un segnalino Indizio coperto. Al fine di questo posizionamento, non sono considerati tra loro adiacenti i pallini bianchi delle banchine che collegano le sponde del lago.
6. Non potrà raccogliere nessun tipo di segnalino, ma potrà rimuovere i segnalini Lanterna e Tagliola semplicemente oltrepassandoli.
7. Dovrà obbligatoriamente muoversi nel suo turno.
8. Potrà usare un solo segnalino Maniaco durante il proprio turno prima o dopo aver effettuato il suo movimento.
9. **Sott'acqua:** è un movimento che gli consentirà di attraversare il lago una volta per turno, raggiungendo una casella numerata su una delle sponde opposte collegata da una linea tratteggiata, ma ricordatevi che potrà utilizzare questo movimento speciale una sola volta per capitolo.

10. **Passaggio Segreto:** potrà sfruttare un passaggio segreto rivelato da una tessera Bungalow (lato Maniaco), una sola volta all'interno dello stesso capitolo. I passaggi segreti permettono di spostarsi agevolmente da un bungalow all'altro con una sola mossa (vedi "3. Tessere Bungalow (x5)" - pag. 4).

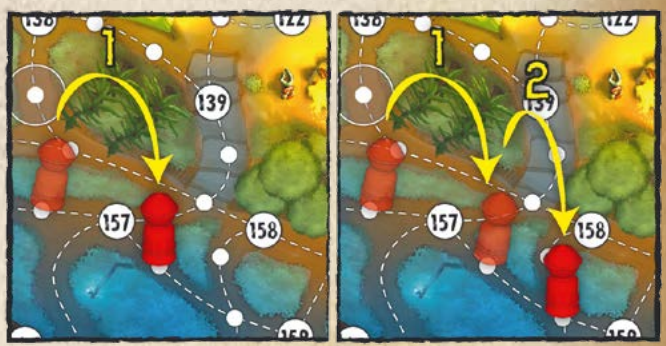
11. **Furia omicida:** quando il Maniaco elimina un Campeggiatore (ovvero solo quando la sua pedina oltrepassa quella del Campeggiatore e non viceversa) si innesca questo movimento speciale che gli permette, a sua discrezione, di effettuare un'ulteriore mossa, raggiungendo un'altra casella numerata collegata da una linea tratteggiata: all'interno dello schermo segnamosse andranno segnati i 2 o più numeri nello stesso spazio. Al termine del turno il Maniaco muoverà normalmente il segnalino Turno di un solo spazio sulla tabella del turno.

Nota 1: Nel caso il Maniaco nel corso della sua seconda mossa riesca a eliminare un altro Campeggiatore, potrà, a sua discrezione, effettuare un'ulteriore mossa che potrebbe dare il via a una serie di uccisioni nel caso ci siano altri Campeggiatori nei paraggi.

Nota 2: Nei capitoli in cui il Maniaco può eliminare i Campeggiatori (sia nel caso sia lui a superare una pedina Campeggiatore o nel caso un Campeggiatore superi la sua pedina), non dovrà rivelare la sua posizione, ma limitarsi a posizionare il segnalino Cadavere nel punto esatto in cui il Campeggiatore ha terminato la propria mossa.

Campeggiatori:

1. Si muovono da un pallino bianco all'altro adiacente (cioè collegato da una linea tratteggiata, ignorando le caselle numerate), fino a un massimo di 2 pallini all'interno della stessa mossa, senza poter mai tornare indietro sui pallini già percorsi nello stesso turno.



2. Possono usare un solo segnalino durante il proprio turno di gioco, prima o dopo aver effettuato la propria mossa.
3. Possono decidere di oltrepassare o sostare su un segnalino, senza necessariamente raccoglierlo.
4. Possono decidere se raccogliere o meno solo il segnalino su cui sostano.
5. Possono in qualsiasi momento del proprio turno disfarsi di un segnalino in proprio possesso riponendolo su un pallino bianco adiacente collegato da una linea tratteggiata (potranno essere raccolti da altri campeggiatori). Non sono considerati tra loro adiacenti i pallini bianchi sul molo che

collegano le sponde del lago.

6. Le chiavi abbandonate sul campo verranno sempre posizionate scoperte, in modo che tutti gli altri giocatori possano vederle, mentre tutti gli altri segnalini verranno posizionati sempre coperti.
7. I giocatori non potranno posizionare un segnalino su un pallino bianco già occupato da un altro segnalino o da un'altra pedina. Qualora non vi siano pallini adiacenti liberi, il segnalino verrà posizionato su uno dei successivi pallini bianchi oltre quelli adiacenti già occupati.
8. Non potranno oltrepassare o sostare sui segnalini Cadavere se non utilizzeranno il segnalino Pala.
9. Non potranno terminare il proprio movimento su un pallino bianco occupato da una pedina di un altro Campeggiatore, ma potranno oltrepassarlo se il loro movimento lo consente.
10. Nel proprio turno saranno obbligati a muoversi, tranne nel caso in cui non abbiano nessun pallino bianco libero dove potersi muovere.
11. Barca: questo movimento permetterà ai Campeggiatori di muoversi tra i 4 moli del lago con un singolo passo (per i dettagli, vedere la descrizione del segnalino Barca).

CONTEGGIO DEI CORPI: PUNTI SALVEZZA E PUNTI TERRORE

Al termine di ogni capitolo:

I Campeggiatori riceveranno tanti Punti Salvezza quanti saranno i sopravvissuti nel capitolo appena giocato.

Il Maniaco riceverà tanti Punti Terrore quanti sono i segnalini Cadavere che si trovano sul tabellone a fine capitolo, compresi quelli dei due responsabili del campo presenti sul retro dei segnalini Welcome.

Se la differenza tra i Punti Salvezza e i Punti Terrore sarà a vantaggio del Maniaco, questi riceverà una quantità di segnalini Maniaco pari a questa differenza, scegliendoli tra quelli disponibili.

Esempio: 3 Campeggiatori si sono salvati, 4 sono stati eliminati (2 Campeggiatori e 2 responsabili del campo). Facendo la differenza avremo:

(4 cadaveri) - (3 sopravvissuti) = +1 per il Maniaco

In questo caso il Maniaco avrà diritto a 1 segnalino Maniaco. Se non ci sono segnalini Maniaco disponibili, il Maniaco non riceverà niente.

Se la differenza tra Punti Salvezza e Punti Terrore sarà a vantaggio dei Campeggiatori, quest'ultimi a loro scelta guarderanno sul tabellone tanti segnalini Indizio quanti sono i punti accumulati, dopodiché li riporranno coperti, nella loro posizione.

Esempio: 4 Campeggiatori si sono salvati, 3 sono stati eliminati (1 Campeggiatore e 2 responsabili del campo). Facendo la differenza avremo:

(4 sopravvissuti) - (3 cadaveri) = +1 per i Campeggiatori

In questo caso i Campeggiatori avranno il diritto a guardare sul tabellone 1 segnalino Indizio.

Se la differenza tra i Punti Salvezza e Punti Terrore risultasse pari si procederà a giocare il capitolo successivo senza attribuzioni.

Nota 1: il conteggio dei punti sarà azzerato a ogni capitolo e i punti assegnati nei precedenti capitoli non verranno in alcun modo conteggiati.

Nota 2: alla fine di ogni capitolo, ogni volta saranno conteggiati tutti i cadaveri presenti sul tabellone, inclusi quelli già conteggiati nei precedenti capitoli che non sono stati rimossi tramite il segnalino Pala.

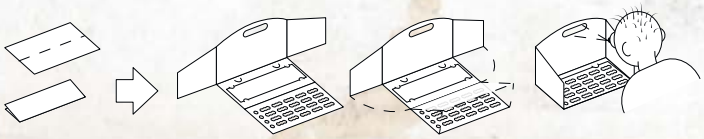
PREPARAZIONE DEL GIOCO

La preparazione del gioco illustrata di seguito è valida sia per una partita completa dei 4 capitoli, sia per la modalità singolo capitolo:

1. Ponete sul piano di gioco il tabellone che mostra il campeggio con 201 caselle numerate, collegate da linee tratteggiate.
2. Un giocatore, meglio se il più esperto, gioca nel ruolo del Maniaco.
3. Gli altri giocatori saranno i Campeggiatori e distribuiranno tra di loro le 5 pedine e le schede Campeggiatore del rispettivo colore. Per ognuno dei 5 colori, esistono 3 schede Campeggiatore: sceglietene una e riponete nella scatola le rimanenti schede.
4. Ogni giocatore doterà i propri Campeggiatori del segnalino Indizio evidenziato sulla propria scheda. Indipendentemente dal numero di giocatori, dovranno essere sempre utilizzate tutte le pedine dei 5 Campeggiatori.

Esempio: in due giocatori, uno sarà il Maniaco e l'altro muoverà i 5 Campeggiatori.

5. Il Maniaco si procurerà una matita e un foglio bianco da inserire nello schermo segnamosse (come mostrato nella figura in basso) e che userà per annotare in segreto i propri movimenti. Per avere una visuale chiara del tabellone, sul proprio schermo segnamosse troverà una mappa completa del campeggio, uno schema riepilogativo delle interazioni tra i giocatori per capitolo (lato interno sinistro dello schermo) e uno schema dei percorsi interni dei bungalow (lato destro interno dello schermo) oltre ad uno spioncino attraverso il quale osservare il tabellone senza trasmettere indizi ai giocatori.



1. piega a metà sul lato lungo un foglio bianco (A4 o US Letter)

2. inserisci il foglio tra le apposite linguette.

3. piega lo schermo segnamosse.

4. guarda attraverso lo spioncino per non lasciare indizi sui tuoi spostamenti!

6. Sempre il Maniaco posizionerà il segnalino Turno sulla posizione zero della tabella del turno, stampata in basso sul tabellone.
7. Poi posizionerà il segnalino Barca su uno dei quattro appositi spazi, posizionati nei pressi dei quattro moli sul lago.
8. E per finire mescolerà tutti i segnalini Indizio rimasti e li posizionerà coperti al lato del tabellone. Ogni qualvolta che dovrà posizionare un indizio, ne prenderà uno dalla riserva.

Posizionamento Campeggiatori

Campeggiatore Rosso

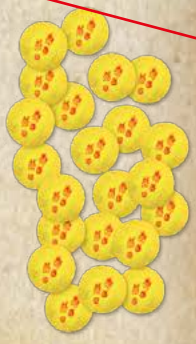
Campeggiatore Marrone

Capitolo I
Punti di partenza del Maniaco

Tabella del turno

Segnalini Cadavere

Segnalini Chiave



Segnalini Indizio

Tessere Bungalow

Campeggiatore Giallo

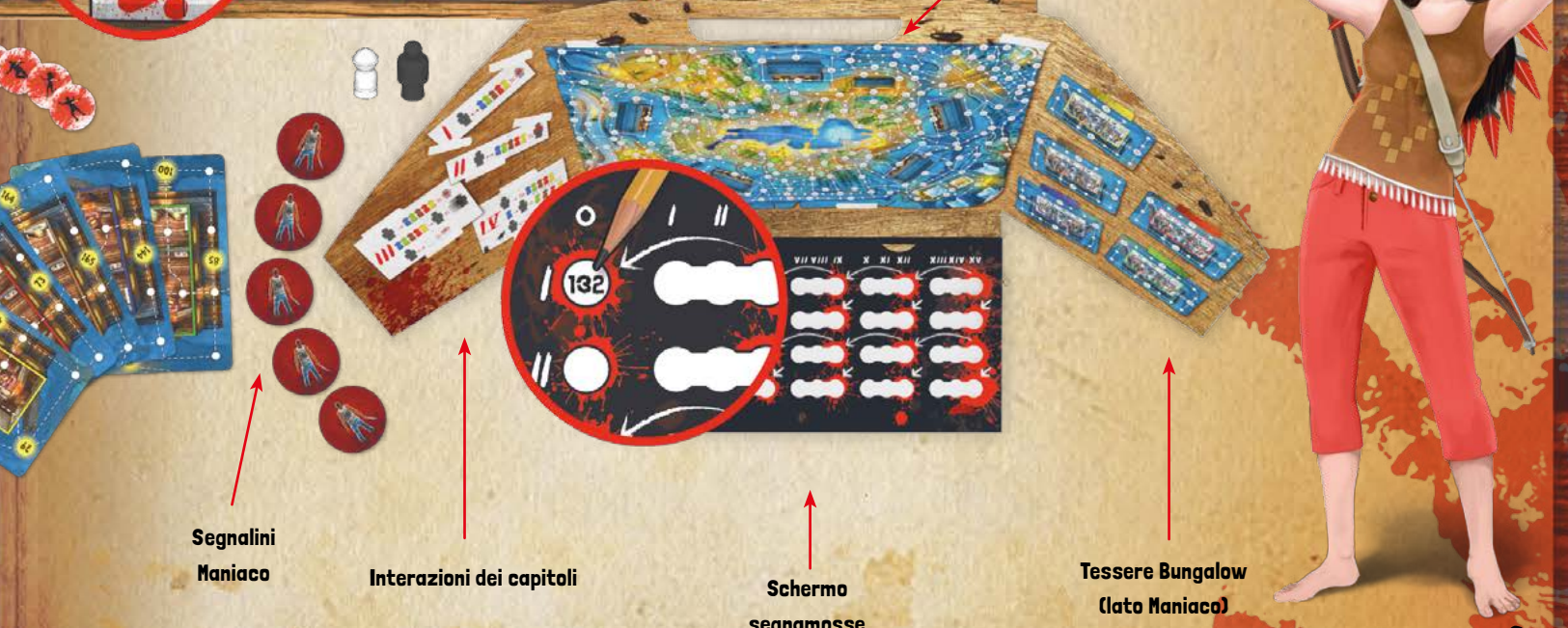
Posizionamento Segnalini Welcome

Campeggiatore Verde

Campeggiatore Blu

Spioncino

Mappa del campeggio



Segnalini Maniaco

Interazioni dei capitoli

Schermo segnamosse

Tessere Bungalow (lato Maniaco)

CAPITOLO I

Capitolo I - L'arrivo al campo

Appena arrivati i Campeggiatori scoprono che è stata organizzata una caccia al tesoro di benvenuto e che le chiavi dei rispettivi alloggi sono state nascoste all'interno di alcune tende lungo le sponde del lago.

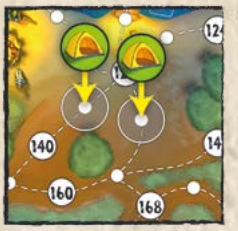
Obbiettivi

I Campeggiatori: dovranno riuscire a trovare le chiavi dei bungalow dove rifugiarsi prima che sia troppo tardi. Qualcuno dice di aver visto strane ombre aggirarsi tra gli alberi.

Il Maniaco: dovrà eliminare i 5 Campeggiatori e fare in modo che nessun altro provi a riaprire il campo, mai più.

Preparazione

1. Ogni Campeggiatore posizionerà la propria pedina sul pallino bianco bordato del rispettivo colore, nei pressi del lago.



2. Il Maniaco posizionerà coperti a propria scelta i 10 segnalini Welcome sui 10 pallini bianchi evidenziati da un'ampia circonferenza nei pressi del lago.
3. Il Maniaco si equipaggerà con i 4 segnalini Maniaco (Ascia, Tenacia, Ombra e Colpo di scena), che terrà nascosti dietro lo schermo segnamosse.

Svolgimento del capitolo I:

1. Il primo a muovere sarà il giocatore con la pedina rossa e così via di seguito, in base all'illustrazione stampata in basso a sinistra del tabellone che regola i turni dei Campeggiatori e i possessori delle chiavi. Il Maniaco sarà l'ultimo a muovere.
2. L'ultimo a muovere sarà il Maniaco, che dopo aver visionato come si sono mossi i Campeggiatori annoterà, in segreto, sullo 0 dello schermo segnamosse la casella d'ingresso al campo da cui intende partire (una delle caselle numerate bianche bordate di rosso: 2, 6, 150, 132, 196) quindi annoterà il suo primo movimento nella casella I dello schermo segnamosse, dopodichè si passerà al turno successivo.
3. L'obiettivo dei Campeggiatori è di rivelare i segnalini Welcome, fino a trovare le chiavi per aprire i bungalow. I Campeggiatori potranno portare con sé una chiave alla volta, ma potranno disfarsene in qualsiasi momento lasciandola su un pallino bianco adiacente (la chiave potrà essere raccolta da un altro Campeggiatore). Ci sono 5 chiavi di diverso colore (verde, rossa, blu, gialla, marrone) che aprono i rispettivi bungalow dello stesso colore. Quando un Campeggiatore raccoglie una chiave, la posizionerà nell'apposito spazio in basso a sinistra del tabellone sul colore della propria pedina: questo permette a tutti di controllare le chiavi possedute da ogni Campeggiatore. Ogni Campeggiatore potrà raccogliere una chiave di qualsiasi colore. In un bungalow si potranno rifugiare fino a 2 Campeggiatori: colui che ha la chiave per aprirlo e il legittimo proprietario, ovvero la pedina dello stesso colore di quel bungalow, ma ricordate, soltanto chi possiede la chiave potrà aprirlo.

Esempio: il Campeggiatore rosso raccoglie la chiave gialla e si dirige verso il bungalow giallo per rifugiarsi. Nel frattempo, il Campeggiatore giallo potrebbe rifugiarsi nel bungalow giallo già aperto dal Campeggiatore rosso, oppure raccogliere una chiave per aprire un nuovo bungalow.

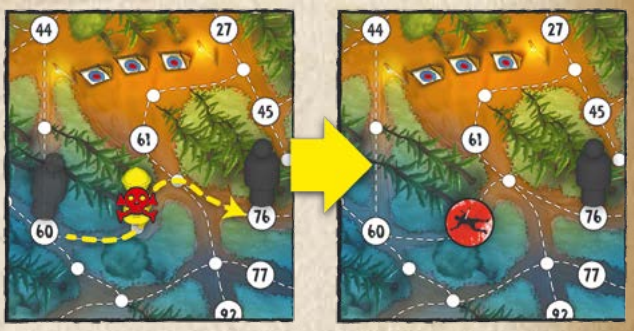
4. Una volta posizionati su uno dei pallini bianchi all'interno dei bungalow, i Campeggiatori saranno al sicuro e, **solo per questo capitolo**, non potranno più essere raggiunti dal Maniaco.
5. Ogni Campeggiatore che riuscirà ad aprire un bungalow, potrà subito rivelare, mostrandolo a tutti, un segnalino Indizio sul tabellone, ricoprendolo poi nella sua posizione.
6. Nel caso un Campeggiatore decidesse di raccogliere un'altra chiave oltre a quella già raccolta, non potendone avere più di una, dovrà scartare una delle due e posizionarla scoperta su uno dei pallini bianchi adiacenti.
7. Per aprire un bungalow, il Campeggiatore dovrà terminare la propria mossa sul pallino bianco dove è raffigurato il simbolo del lucchetto. A quel punto potrà aprirlo se possiede la chiave dello stesso colore. Quindi riporrà la chiave nella confezione e posizionerà la relativa tessera Bungalow (lato Campeggiatore) nello spazio corrispondente sul tabellone. Ma solo nel suo prossimo turno potrà entrarci, quindi fino a quel momento, sarà ancora in pericolo.

Sulle tracce del Maniaco...

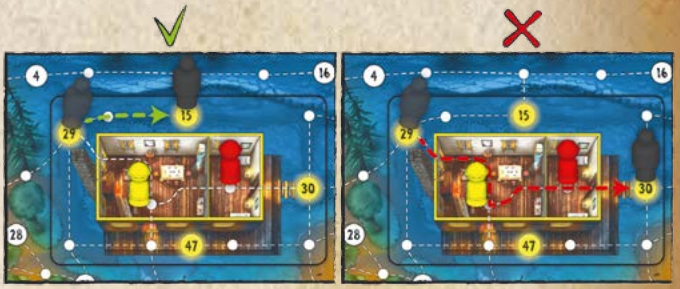
In questo capitolo, ogni 3 turni il Maniaco sarà obbligato a svelare la posizione in cui si trovava 3 mosse prima, posizionando la pedina del Maniaco sulla casella numerata corrispondente. Le posizioni che dovrà svelare ogni 3 turni, saranno evidenziate sullo schermo segnamosse e saranno: la posizione 0 nel turno III, la posizione III nel turno VI, la posizione VI nel turno IX, la posizione IX nel turno XII, la posizione XII nel turno XV.

Gli scontri:

1. Nel caso il Maniaco nel corso della sua mossa oltrepassi o venga oltrepassato da un Campeggiatore, il Campeggiatore sarà eliminato dal capitolo. Il Maniaco non dovrà rivelare la propria posizione, ma sostituire la pedina del Campeggiatore eliminato con un segnalino Cadavere. Il giocatore eliminato dovrà riporre nella confezione i segnalini raccolti e la scheda Campeggiatore. Se il Campeggiatore fosse in possesso di una chiave, avrà il compito di posizionarla scoperta su uno dei pallini bianchi adiacenti al luogo del delitto.



2. I Campeggiatori che riusciranno a sostare prima del termine del quindicesimo turno in uno dei due pallini bianchi interni ad un bungalow, attenderanno la fine del capitolo senza più muoversi, essendosi barricati all'interno. **Solo in questo capitolo** il Maniaco non potrà entrare nei bungalow aperti dai Campeggiatori.



Il capitolo termina se:

1. Tutti i Campeggiatori riescono a rifugiarsi all'interno dei bungalow: in questo caso si passa al capitolo II.
2. Tutti i Campeggiatori vengono eliminati. In questo caso, il Maniaco vince e il gioco termina.
3. Al completamento del quindicesimo turno, il capitolo termina e i Campeggiatori che sono ancora a spasso per il campo saranno da considerarsi eliminati. Il Maniaco dovrà rimuovere le pedine dei giocatori e sostituirle con i segnalini Cadavere ed eliminerà le relative schede Campeggiatore. Questi giocatori perderanno eventuali segnalini in loro possesso. Se tra questi segnalini c'è una chiave, spetterà al giocatore posizionare la chiave su uno dei pallini bianchi adiacenti rispetto a dove si trovava la sua pedina. Saranno invece salvi i Campeggiatori che saranno riusciti a posizionarsi su uno dei due pallini bianchi presenti all'interno di ogni bungalow.

Se almeno uno dei Campeggiatori sopravvive si procederà a giocare il capitolo II.

Alla fine di questo capitolo tutti i segnalini Welcome ancora presenti sul tabellone dovranno essere rivelati e resteranno scoperti sul tabellone insieme a tutti gli altri segnalini (Indizio, Cadavere, oltre alle tessere Bungalow), mentre i segnalini Maniaco eventualmente utilizzati verranno rimossi dalla tabella del turno.

Alla fine del capitolo i Campeggiatori riceveranno tanti Punti Salvezza quanti saranno i sopravvissuti. Basterà contare le pedine Campeggiatore nei bungalow. Il Maniaco riceverà tanti Punti Terrore quanti Campeggiatori sarà riuscito a eliminare (compresi i cadaveri dei due responsabili del campo stampati sul retro di due segnalini Welcome). A questo punto basterà contare i segnalini Cadavere presenti sul tabellone (vedi "Conteggio dei corpi: Punti Salvezza e Punti Terrore" - pag. 7).

Fatta la conta dei Punti Salvezza e di quelli Terrore e calcolata la differenza e le relative attribuzioni, si passerà a giocare il capitolo II.

Suggerimenti:

Per i Campeggiatori: *È molto importante che giochiate questo capitolo con la massima attenzione perché in base a quanti bungalow riuscirete ad aprire e a quanti Campeggiatori riusciranno a mettersi in salvo, si porranno le basi per un'eventuale vittoria finale. Giocate questo capitolo al meglio delle vostre possibilità al fine di avvantaggiarvi sui capitoli successivi.*

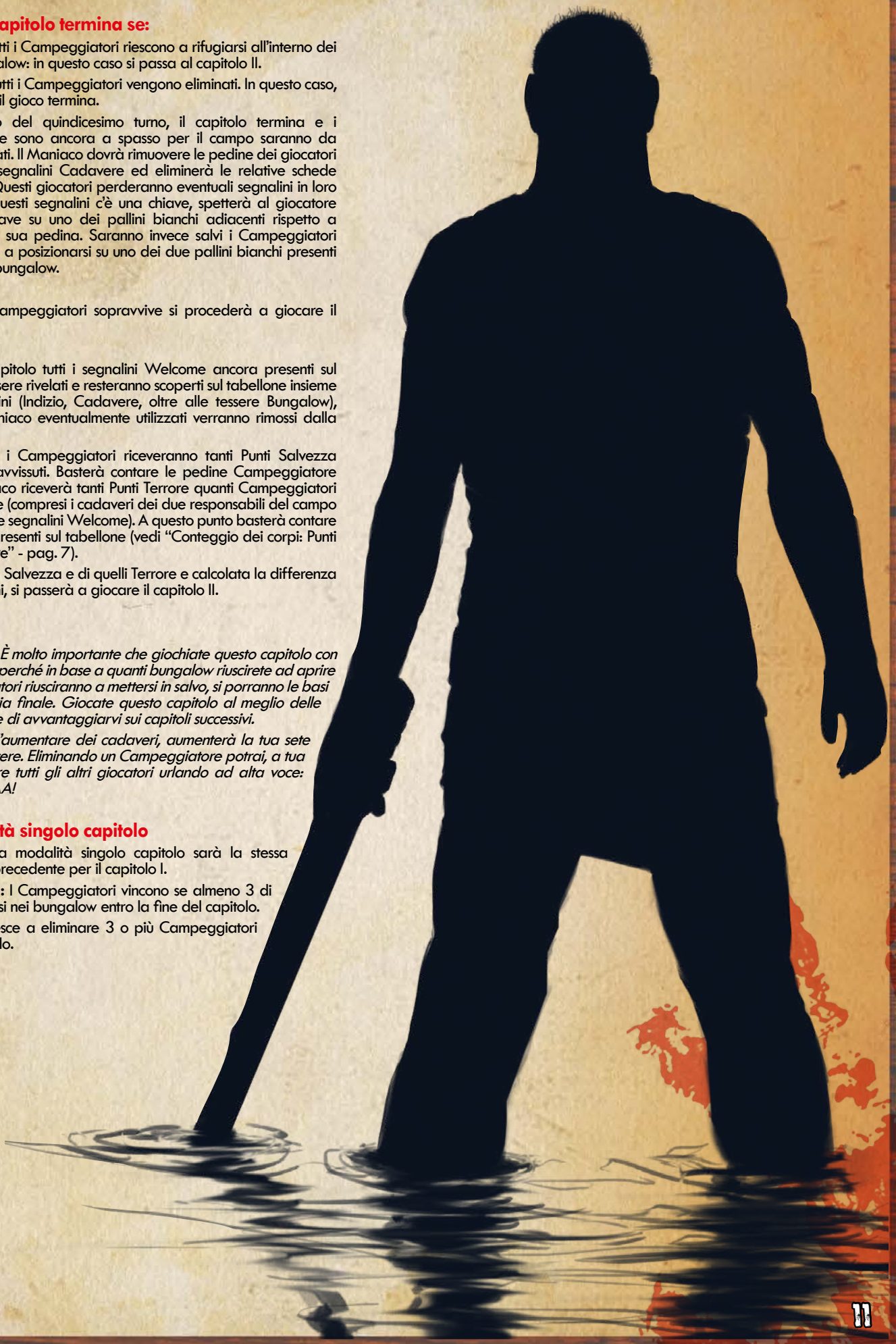
Per il Maniaco*: Con l'aumentare dei cadaveri, aumenterà la tua sete di vendetta e il tuo potere. Eliminando un Campeggiatore potrai, a tua discrezione, terrorizzare tutti gli altri giocatori urlando ad alta voce: NA-NA-NA-NAAAAAA!*

Capitolo I: Modalità singolo capitolo

La preparazione della modalità singolo capitolo sarà la stessa descritta alla pagina precedente per il capitolo I.

Condizioni di vittoria: I Campeggiatori vincono se almeno 3 di loro riescono a rifugiarsi nei bungalow entro la fine del capitolo.

Il maniaco vince se riesce a eliminare 3 o più Campeggiatori entro la fine del capitolo.



Capitolo II: L'inseguimento

Il Maniaco è riuscito a fare una carneficina, ma alcuni Campeggiatori sono scampati al massacro, barricandosi all'interno dei bungalow e riuscendo a procurarsi alcune armi di fortuna.

È quasi l'alba e i Campeggiatori hanno poche ore per prendere il Maniaco prima che quest'ultimo si dilegui per poi tornare la notte successiva.

Obbiettivi

I Campeggiatori: Dovranno debellare la minaccia del Maniaco.

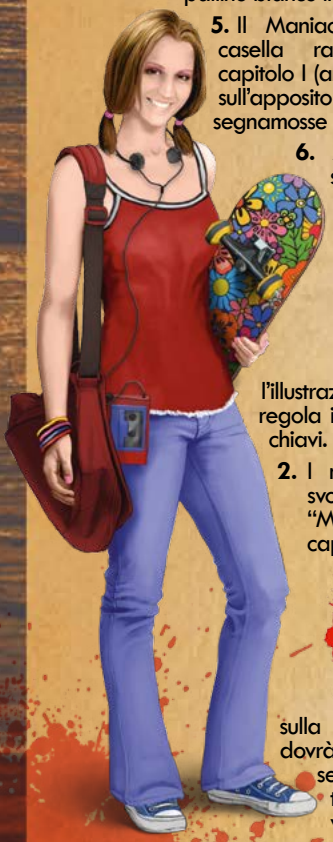
Il Maniaco: Dovrà nascondersi fino al calar della notte, quando potrà tornare per compiere la sua vendetta.

Preparazione

Il capitolo II inizia proprio dove era terminato il precedente, ovvero tutti i segnalini (Indizio, Cadavere, Welcome) e le tessere Bungalow restano sul tabellone nelle stesse posizioni.

1. I segnalini Maniaco utilizzati durante il primo capitolo verranno rimossi dalla tabella del turno.
2. I Campeggiatori sopravvissuti al primo capitolo (ovvero quelli che hanno fatto ritorno sani e salvi ai bungalow), partiranno dall'ultimo pallino bianco raggiunto nei relativi bungalow e conserveranno i segnalini raccolti nel capitolo precedente.
3. I Campeggiatori eliminati, saranno rimpiazzati da nuovi Campeggiatori scelti tra le schede rimaste del rispettivo colore, equipaggiati con il relativo segnalino Indizio raccolto dalla riserva generale.
4. Utilizzando la pedina dello stesso colore vestiranno i panni di nuovi Campeggiatori arrivati a Camp Apache, occupando uno dei quattro spazi stampati sul tabellone in basso a sinistra e contraddistinti dal simbolo di una pedina. Al loro turno inizieranno la loro mossa muovendo il primo passo sul pallino bianco indicato dalla freccia.

5. Il Maniaco partirà dall'ultima casella raggiunta durante il capitolo I (annoterà questa casella sull'apposito spazio dello schermo segnamosse nella posizione 0).
6. Anche il segnalino Turno verrà nuovamente posizionato sul numero I della tabella del turno e il secondo capitolo avrà inizio.



Svolgimento del capitolo II:

1. Il Maniaco sarà il primo a muovere e successivamente muoveranno tutti gli altri Campeggiatori, iniziando dalla pedina rossa e così via seguendo l'illustrazione stampata in basso a sinistra sul tabellone che regola i turni dei Campeggiatori e mostra i possessori delle chiavi.
2. I movimenti dei Campeggiatori e del Maniaco si svolgeranno normalmente come spiegato nella sezione "Movimenti e interazioni" - pag. 6, solo che in questo capitolo si invertiranno i ruoli rispetto al capitolo I.

Sulle tracce del Maniaco...

In questo capitolo, poiché il Maniaco si muove all'albeggiare sarà più facile avvistarlo e quindi ogni 3 turni sarà obbligato a svelare la sua reale posizione, ponendo la sua pedina sulla casella numerata corrispondente. Le posizioni che dovrà svelare ogni 3 turni, sono evidenziate sullo schermo segnamosse e sono rispettivamente: la posizione III nel turno III, la posizione VI nel turno VI e così via. Ogni volta che il Maniaco si rivelerà, dovrà posizionare un segnalino Indizio coperto su uno dei pallini bianchi adiacenti. La pedina del Maniaco resterà ferma sul tabellone fino alla successiva rivelazione.

Gli scontri:

Se il Maniaco nel corso della sua mossa oltrepasserà o verrà oltrepassato da un Campeggiatore, il capitolo terminerà con il Maniaco ferito e si passerà a giocare il capitolo successivo.

Il capitolo termina se:

1. Uno dei Campeggiatori riesce a prendere il Maniaco.
2. Il Maniaco è ancora a piede libero e tutti i giocatori hanno completato il quindicesimo turno. Il capitolo termina e i Campeggiatori perderanno eventuali segnalini in loro possesso. Se tra questi segnalini c'è una chiave, spetterà al giocatore posizionare la chiave su uno dei pallini bianchi adiacenti rispetto a dove si trova la sua pedina. In tutti i casi si passerà a giocare il terzo capitolo.

Il Campeggiatore che è riuscito a prendere il Maniaco diventa il Predestinato. Se nessun Campeggiatore fosse riuscito a prendere il Maniaco, sarà ritenuto Predestinato colui che è più vicino all'ultima posizione raggiunta dal Maniaco. Se più Campeggiatori fossero equidistanti da questa posizione, sarà lo stesso Maniaco a scegliere chi sarà il suo antagonista.

Se il Maniaco è riuscito a non farsi prendere, otterrà il segnalino Invisibile, indipendentemente dal calcolo dei Punti Salvezza e di quelli Terrore. Una volta calcolata la differenza dei punti e le relative attribuzioni, si passerà a giocare il capitolo III.

Suggerimenti:

Per i Campeggiatori: *È importante scegliere la miglior strategia da adoperare per prendere il Maniaco (attenti perché lui potrebbe ascoltarvi). Portatevi il prima possibile al centro dell'azione per chiudere eventuali vie di fuga utilizzando le strade veloci.*

Per il Maniaco: *Tieniti lontano dagli angoli, potrebbero rivelarsi una trappola. Se disponi di segnalini Maniaco è il momento di giocarli per confondere i tuoi inseguitori prima che siano troppo vicini.*

Capitolo II: Modalità singolo capitolo

Dopo aver completato la preparazione (vedi pag. 8):

1. I Campeggiatori sceglieranno un bungalow da aprire posizionando la tessera relativa (lato Campeggiatore), dopodiché il Maniaco sceglierà un altro bungalow su cui posizionare la tessera (lato Maniaco). Proseguendo così finché le tessere non saranno terminate: avremo così 2 bungalow aperti dal Maniaco e 3 dai Campeggiatori.
2. Da ogni bungalow aperto dai Campeggiatori partirà la pedina del rispettivo colore, scegliendo uno dei due pallini bianchi all'interno del bungalow, mentre tutte le altre pedine partiranno dall'ingresso del campo (spazio in basso a sinistra del tabellone).
3. Il Maniaco selezionerà 4 segnalini Cadavere e pescherà 5 segnalini Indizio senza guardarli, dopodiché posizionerà ogni segnalino su un pallino bianco a sua scelta, mantenendo sempre tra loro una distanza minima di 3 pallini (ovvero di 2 pallini bianchi liberi tra un segnalino e l'altro). I rimanenti segnalini Indizio, andranno coperti a formare una riserva posta al lato del tabellone.
4. Il Maniaco si equipaggerà con i seguenti segnalini Maniaco: Tenacia, Ombra e Colpo di scena.
5. Il Maniaco partirà da una delle 4 caselle numerate sulle banchine del lago, o da una delle caselle di un bungalow aperto (lato Maniaco) annotando sempre la posizione sullo schermo.
6. Il turno proseguirà con i Campeggiatori iniziando dalla pedina rossa e seguendo l'ordine stampato sul tabellone in basso a sinistra.

Condizioni di vittoria:

I Campeggiatori vincono se riescono a prendere il Maniaco entro la fine del capitolo.

Il Maniaco vince se riesce a non farsi prendere entro la fine del capitolo.

Capitolo III: La vendetta

I Campeggiatori sono riusciti a colpire il Maniaco o quantomeno a metterlo in fuga, ma l'incubo non è ancora finito.

Lui è ancora in giro e ha sete di vendetta. I giocatori dovranno collaborare per proteggere l'unico che potrebbe avere la meglio nello scontro finale: il Predestinato.

Obbiettivi

Il Predestinato: Avrà il compito di scappare e riuscire a non farsi prendere dal Maniaco.

I Campeggiatori: avranno il compito di rallentare il Maniaco, sbarrandogli la strada anche a costo della propria vita.

Il Maniaco: avrà il compito di prendere il Predestinato.

Preparazione

1. Il capitolo III inizia proprio dove era terminato quello precedente. Ovvero tutti i segnalini e le tessere restano sul tabellone. (Indizio, Cadavere, Welcome e Bungalow.)
2. I segnalini Maniaco utilizzati nel capitolo precedente verranno rimossi dalla tabella del turno.
3. Il Predestinato provvederà a sostituire la sua pedina con quella di colore bianco posizionandola su un pallino bianco all'interno di uno dei bungalow aperti (lato Campeggiatore). Inoltre si equipaggerà con 5 segnalini Indizio differenti (Udito, Scarpe da ginnastica, Pala, Tagliola e Lanterna).
4. I Campeggiatori partiranno dalla posizione raggiunta sul tabellone durante il capitolo II.
5. Il Maniaco partirà da una delle caselle numerate a sua scelta posizionate sulle banchine del lago (106, 109, 111 e 123) o da un delle caselle numerate di un bungalow aperto (lato Maniaco).
6. Se fosse riuscito a non farsi prendere nel capitolo precedente si equipaggerà con il segnalino Invisibile.

Svolgimento del capitolo III:

1. Il primo a muovere sarà il giocatore con la pedina rossa e così via, seguendo l'illustrazione stampata in basso a sinistra sul tabellone che regola i turni dei Campeggiatori. Il Maniaco sarà l'ultimo a muovere.
2. Al proprio turno il Maniaco, dopo aver visto come si sono mossi i Campeggiatori, annoterà in segreto la casella d'ingresso al campo e la sua prima mossa, ovvero, una delle 4 caselle numerate a sua scelta posizionate sulle banchine del lago (106, 109, 111, 123) oppure una delle caselle numerate di un bungalow aperto (lato Maniaco), dopodiché dopdichè si passerà al turno successivo.

Sulle tracce del Maniaco...

In questo capitolo il Maniaco ogni 3 turni sarà obbligato a svelare la posizione in cui si trovava 3 mosse prima, posizionando la pedina del Maniaco sulla casella numerata corrispondente. Le posizioni che dovrà svelare ogni 3 turni sono evidenziate sullo schermo segnamosse e sono: la posizione 0 nel turno III, la posizione III nel turno VI, e così via. Ogni volta che il Maniaco si rivelerà, dovrà posizionare un segnalino Indizio coperto su uno dei pallini bianchi adiacenti. La pedina del Maniaco resterà sul tabellone, fino alla successiva rivelazione.

Gli scontri:

Se il Maniaco nel corso della propria mossa oltrepasserà un Campeggiatore, quest'ultimo sarà eliminato dal capitolo e il Maniaco provvederà a sostituire la sua pedina con un segnalino Cadavere, dopodiché potrà effettuare un'ulteriore mossa grazie al movimento speciale Furia Omicida (vedi "Movimenti e interazioni" - pag. 6).

Se invece un Campeggiatore nel corso del proprio movimento oltrepassasse il Maniaco, quest'ultimo sarà costretto a rivelarsi e posizionare la sua pedina sulla casella numerata in cui si trova. Il Campeggiatore che è riuscito a sorprenderlo, sposterà la pedina del Maniaco su una delle caselle numerate adiacenti.

Se durante questo spostamento il Maniaco oltrepassa un Campeggiatore, quest'ultimo viene eliminato.

Se il Maniaco oltrepassa un pallino bianco occupato dal Predestinato o viceversa, il gioco finisce con la vittoria del Maniaco.

Il capitolo termina se:

1. Il Predestinato è salvo al termine del quindicesimo turno: il gioco proseguirà e si giocherà il capitolo Finale.
2. Se il Maniaco oltrepassa o viene oltrepassato dal Predestinato, il gioco termina e il Maniaco vince.

Se il Predestinato è sopravvissuto, calcolata la differenza dei Punti Salvezza e dei Punti Terrore e le relative attribuzioni come nei capitoli precedenti, si passerà a giocare il capitolo Finale.

Suggerimenti:

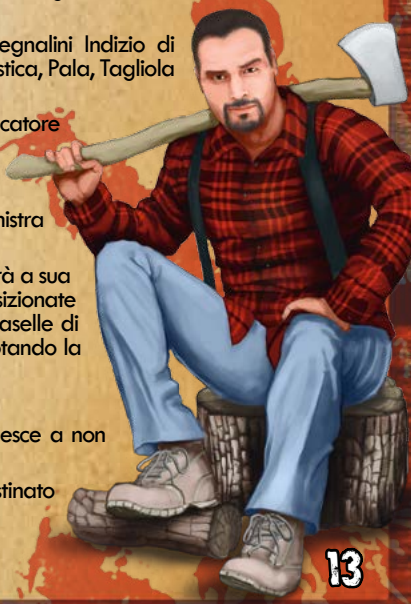
Per i Campeggiatori: *Dovete essere bravi a posizionarvi nei pressi del Predestinato, ma state attenti perché il Maniaco potrebbe sbucare da un viale secondario e sorprendervi prima che possiate farlo voi: cercate di confonderlo.*

Per il Maniaco: *Studia la situazione e gioca di rimessa, avvicinati di soppiatto al Predestinato e sorprendilo cercando di evitare gli altri Campeggiatori.*

Capitolo III: Modalità singolo capitolo

Dopo aver completato la preparazione (vedi pag. 8):

1. I Campeggiatori, accordandosi tra di loro, sceglieranno sul tabellone un bungalow da aprire posizionando la tessera (lato Campeggiatore) del relativo colore, dopodiché il Maniaco sceglierà un altro bungalow su cui posizionare la tessera (lato Maniaco). Proseguendo così finché i segnalini non saranno terminati, avremo 2 bungalow aperti dal Maniaco e 3 dai Campeggiatori.
2. Il Maniaco sceglierà chi tra le 5 pedine sarà il Predestinato, sostituendola con la pedina bianca.
3. Ogni Campeggiatore partirà da una delle caselle del bungolow del rispettivo colore, se questo è stato aperto dai Campeggiatori; altrimenti partiranno dall'ingresso al campo. La pedina bianca del Predestinato, invece, partirà da una delle caselle interne libere di un qualsiasi bungalow aperto dai Campeggiatori.
4. Il Maniaco selezionerà 4 segnalini Cadavere e pescherà 10 segnalini Indizio senza guardarli, dopodiché posizionerà ogni segnalino su un pallino bianco a sua scelta, mantenendo sempre tra loro una distanza minima di 3 pallini adiacenti (ovvero di 2 pallini bianchi liberi tra un segnalino e l'altro). I restanti segnalini Indizio, andranno a formare coperti una riserva al lato del tabellone.
5. Il Maniaco si equipaggerà con i seguenti segnalini Maniaco: Tenacia, Ombra e Colpo di scena.
6. Il Predestinato si equipaggerà con 5 segnalini Indizio di tipologia diversa (Udito, Scarpe da ginnastica, Pala, Tagliola e Lanterna) anziché uno.
7. La partita inizierà con il movimento del giocatore rosso (o bianco, se questo Campeggiatore è stato scelto come Predestinato). Il turno continua seguendo l'ordine mostrato dall'illustrazione stampata in basso a sinistra sul tabellone.
8. Il Maniaco sarà l'ultimo a muovere e partirà a sua scelta da una delle 4 caselle numerate posizionate sulle banchine del lago o da una delle caselle di un bungalow aperto (lato Maniaco) annotando la propria posizione sullo schermo.



Condizioni di vittoria:

I Campeggiatori vincono se il Predestinato riesce a non farsi prendere entro la fine del capitolo.

Il Maniaco vince se riesce a prendere il Predestinato entro la fine del capitolo.

CAPITOLO IV

Capitolo Finale

Siamo alla resa dei conti. Ormai i cadaveri disseminati per il campo non si contano più e c'è ancora uno psicopatico a piede libero.I Campeggiatori (che nel frattempo si sono armati) dovranno accerchiare il Maniaco e fare in modo che il Predestinato gli dia il colpo di grazia. Solo lui potrà dare il riposo eterno al Maniaco e mettere fine alla maledizione di Camp Apache.

Obbiettivi

Il Predestinato: sopravvissuto al capitolo precedente, dovrà eliminare il Maniaco e fare in modo che la maledizione finisca per sempre.

I Campeggiatori: avranno il compito di circondare il Maniaco, sbarrandogli la strada.

Il Maniaco: dovrà nascondersi dalla luce dell'alba, aspettando che cali la notte sul campo per poter sfuggire ai Campeggiatori definitivamente.

Preparazione

Il capitolo Finale inizia dove era terminato quello precedente: tutti i segnalini e le tessere rimarranno sul tabellone (segnalini Indizio, Cadavere, Welcome oltre alla tessere Bungalow).

1. Il Predestinato posizionerà la propria pedina su uno dei pallini bianchi presenti all'interno di un bungalow a sua scelta (lato Campeggiatore).
2. Il Maniaco partirà dalla casella in cui si trovava nell'ultima mossa che ha compiuto nel capitolo precedente.
3. I Campeggiatori sopravvissuti al capitolo precedente partiranno dalle ultime posizioni raggiunte.
4. I giocatori non sopravvissuti al capitolo III dovranno scegliere un nuovo Campeggiatore del rispettivo colore tra le schede ancora disponibili ed equipaggiarlo con il relativo strumento/potenziamento dalla riserva dei segnalini Indizio. Utilizzando la pedina del medesimo colore vestiranno i panni di nuovi Campeggiatori arrivati al campo, occupando uno degli spazi liberi all'ingresso del campeggio (vedi tabellone in basso a sinistra).

Svolgimento del capitolo IV:

1. Il Maniaco è il primo a muovere e poi tutti gli altri Campeggiatori, iniziando dalla pedina rossa seguendo l'ordine dell'illustrazione che regola i turni dei Campeggiatori.
2. Il Maniaco annoterà la sua casella di partenza (l'ultima raggiunta nel capitolo precedente) nell'apposito spazio dello schermo segnamosse sulla posizione 0, quindi effettuerà la sua prima mossa.

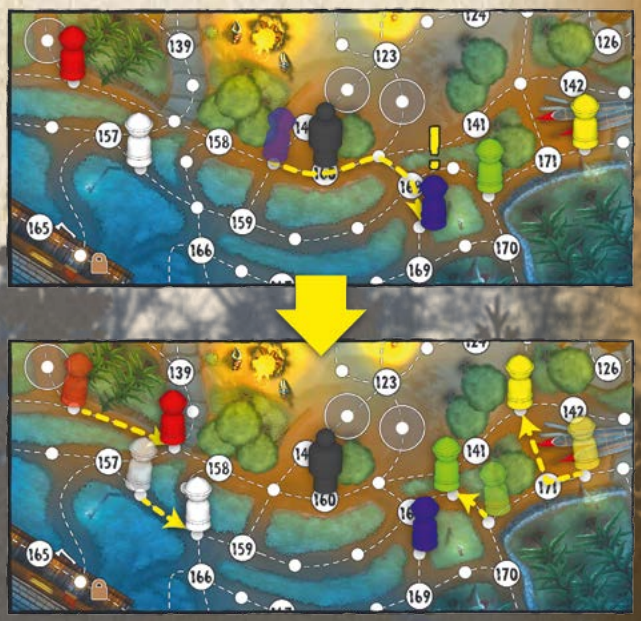
Sulle tracce del Maniaco...

Poiché il Maniaco si muove all'albeggiare come nel capitolo II, sarà più facile avvistarlo e quindi, sarà obbligato a svelare la propria posizione ogni 3 turni, ponendo la pedina del Maniaco sulla casella numerata corrispondente. Le posizioni che dovrà svelare ogni 3 turni, sono evidenziate sullo schermo segnamosse e sono rispettivamente: la posizione III nel turno III, la posizione VI nel turno VI, e così via. Ogni volta che il Maniaco si rivela, posiziona un segnalino Indizio coperto su uno dei pallini bianchi adiacenti. La pedina del Maniaco resta ferma sul tabellone, fino alla successiva rivelazione.

Gli scontri:

Il Maniaco non potrà oltrepassare i Campeggiatori nel corso della propria mossa.

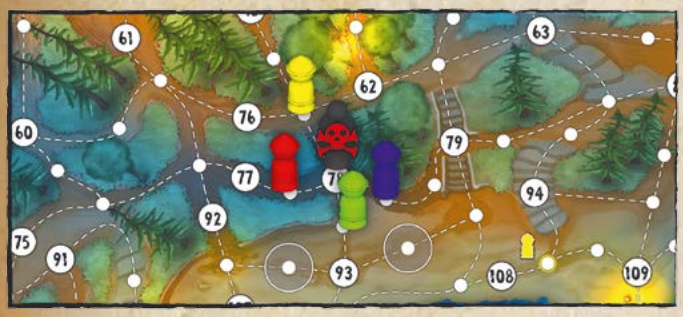
Nel caso un Campeggiatore riesca a oltrepassare la pedina del Maniaco nel corso della propria mossa, il Maniaco dovrà rivelare la propria posizione. Immediatamente il Predestinato e tutti gli altri Campeggiatori che avranno udito le urla, a eccezione di chi ha rivelato la posizione del Maniaco, muoveranno di un pallino bianco.



Il capitolo termina se:

1. Il Predestinato riesce a eliminare il Maniaco.
2. Il Maniaco è impossibilitato a muoversi non avendo caselle libere disponibili su cui spostarsi.

In entrambi i casi la partita termina con la vittoria dei Campeggiatori.



3. Il Maniaco vince se riesce a non farsi prendere fino al termine del quindicesimo turno: tutti i Campeggiatori sopravvissuti, compreso il Predestinato, saranno sopraffatti durante la notte. Certe leggende non muoiono mai...

Suggerimenti:

Per i Campeggiatori: *Avete poco tempo per prendere il Maniaco e sarebbe utile stabilire una strategia vincente, inoltre non dimenticate che questo è il capitolo Finale e quindi usate senza timore tutti i segnalini Indizio raccolti: dovete assolutamente catturarlo.*

Per il Maniaco*: Stai attento a evitare il contatto diretto con i Campeggiatori perché le loro urla ti rallenteranno: fai perdere in fretta le tue tracce.*

.

Capitolo IV: Modalità singolo capitolo

Dopo aver completato la preparazione (vedi pag. 8):

1. I Campeggiatori, accordandosi tra di loro, sceglieranno sul tabellone un bungalow da aprire posizionando la relativa tessera (lato Campeggiatore) del relativo colore, dopodiché il Maniaco sceglierà un altro bungalow (lato Maniaco). Proseguendo così finché le tessere Bungalow non saranno terminate: quindi avremo 2 bungalow aperti dal Maniaco e 3 dai Campeggiatori.
2. Il Maniaco sceglierà chi tra le 5 pedine sarà il Predestinato, sostituendola con la pedina bianca.
3. Ogni Campeggiatore partirà da una delle caselle del bungolow del rispettivo colore, se questo è stato aperto dai Campeggiatori; altrimenti partiranno dall'ingresso al campo. La pedina bianca del Predestinato, invece, partirà da una delle caselle interne libere di un qualsiasi bungalow aperto dai Campeggiatori.
4. Il Maniaco selezionerà 8 segnalini Cadavere e pescherà 15 segnalini Indizio senza guardarli, dopodiché posizionerà ogni segnalino su un pallino bianco a sua scelta, mantenendo sempre tra loro una distanza minima di 3 pallini adiacenti (ovvero di 2 pallini bianchi liberi tra un segnalino e l'altro). I restanti segnalini Indizio coperti formeranno la riserva di gioco.
5. Il Maniaco si equipaggerà con i seguenti segnalini Maniaco: Tenacia, Ombra e Colpo di scena.
6. Il Predestinato si equipaggerà con 5 segnalini Indizio di tipologia diversa (Udito, Scarpe da ginnastica, Pala, Tagliola e Lanterna) anziché uno.
7. Il Maniaco sarà il primo a muovere e partirà a sua scelta da una delle 4 caselle numerate posizionate sulle banchine del lago, o da una delle caselle di un bungalow aperto (lato Maniaco) annotando la posizione sullo schermo.
8. Il turno continua con la pedina rossa (o bianca, se questo Campeggiatore è stato scelto come Predestinato), seguendo l'ordine mostrato dall'illustrazione in basso a sinistra del tabellone.

Condizioni di vittoria:

I Campeggiatori vincono se il Predestinato riesce a prendere il Maniaco entro la fine del capitolo.

Il Maniaco vince se riesce a non farsi prendere da il Predestinato entro la fine del capitolo.

CREDITI

LAST FRIDAY è un gioco ideato da

Antonio Ferrara e **Sebastiano** Fiorillo

Illustrazioni, grafica e impaginazione: **Sebastiano** Fiorillo

Produzione: **Silvio** Negri-Clementi

Revisione: **Kelly** Stocco

Grazie, in ordine sparso a:

Roberta Mendone, **Alessandra** Negri Clementi, **Giovanni** Negri Clementi, **Andrea** Vigiak, **Rachele Kelly** Stocco, **Riccardo** Crosa, **Domenico** Ferrara, **Manuela** Ferrara, **Vittorio** Di Sapio, **Stefania** Fiorillo, **Alessandro** Graziano, **Mariarosaria** Pucci, **Pasquale** Acunzo, **Giulia** Mendone, **Ciro** Cangiano, **Sarah** Caputo, **Antonio** Climaco, **Giovanni** Climaco, **Marina** Gentiluomo, **Gianni** Guida, **Cristina** Origone, **Serena** McClane, **Cristiana** Rossano, **Giusy** Florenza Bortone, **Antonio** Sagliocco, **Travis** Congleton, **Crystal** Congleton, **Matt** Slowiak, **Andrea** Pomelli, **Xavier** Precieux, **Paolo** Caravella, **Alessio** Vecchiarelli, **Ulisse**, **Cira** Improta, **Luigi** Ferrara, **Gemma Anna** Sergi, **Grazia** Sagliocco, **Floriana** Morra, **Sergio** Nogarotto, **Lucrezia** Nogarotto, **Rocco** Piscopo, **Salvatore** Fiorillo, **Federico** Dossi con il **Ludus Iovis Diei club**, **Francesco** Bavastro, **Massimiliano** Calimera, **Flaviano** Sdegno, **Liberata** Ascione, **Jason** Parker, **Michael** Walsh, **BoW** Brennon, **Alexandre** Tristram, **Geek Pizza**, Gioconomicon, **Chi fa per tre**, Giochi e Giocatori, **Giochi sul nostro tavolo**, TGN, **Horror-Fix**, Dice Tower News, **Beast of War**, Grue Monkey, **The Nerdist**, Friday the 13th: The Franchise, **Rivcoach**, Cinema Club FR e a **tutte le altre persone** che ci hanno supportato sia direttamente che indirettamente, contribuendo alla creazione del gioco che hai tra le mani.

Un grazie speciale a **te**, che hai creduto in **noi**.

RIEPILOGO

Capitolo I: L'arrivo al campo

Il Maniaco insegue i Campeggiatori che devono evitarlo a tutti i costi, prendere le chiavi e rifugiarsi nei bungalow.

I Campeggiatori muovono per primi dalle caselle del rispettivo colore intorno al lago. Il Maniaco parte da una delle seguenti caselle bordate di rosso: 2, 6, 150, 132, 196.

Se il Maniaco nel corso della sua mossa oltrepassa un Campeggiatore o viene oltrepassato da quest'ultimo, il Campeggiatore viene eliminato.

Ogni 3 turni il Maniaco rivela la posizione in cui si trovava 3 mosse prima.

Capitolo II: L'inseguimento

I Campeggiatori devono prendere il Maniaco, il quale deve far perdere le proprie tracce.

Il Maniaco muove per primo dall'ultima posizione raggiunta nel capitolo precedente. I Campeggiatori che sono riusciti a raggiungere un bungalow nel capitolo precedente, partono dall'ultima posizione raggiunta. Quelli eliminati, sono sostituiti da nuovi Campeggiatori e partono dall'ingresso del campeggio.

Se un Campeggiatore oltrepassa il Maniaco o viceversa, il capitolo termina e si passa al capitolo successivo. Se alla fine del capitolo il Maniaco sarà riuscito a non farsi prendere, si equipaggerà col segnalino Invisibile nel prossimo capitolo. Alla fine del capitolo, uno dei Campeggiatori diventerà il Predestinato.

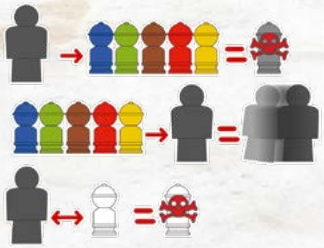
Ogni 3 turni il Maniaco rivela la sua posizione attuale.

Capitolo III: La vendetta

I Campeggiatori dovranno rallentare il Maniaco. Il Maniaco dovrà eliminare il Predestinato in fuga.

I Campeggiatori muovono per primi. Il Predestinato parte dall'interno di uno dei bungalow aperti (lato Campeggiatore) a sua scelta, mentre tutti gli altri Campeggiatori partono dalle ultime posizioni raggiunte nel capitolo II. Il Maniaco parte da una delle caselle numerate a sua scelta sulle banchine del lago (106, 109, 111, 123), o da una casella numerata di un bungalow aperto (lato Maniaco).

Se il Maniaco oltrepassa un Campeggiatore, quest'ultimo viene eliminato. Se un Campeggiatore oltrepassa il Maniaco, quest'ultimo rivela la propria posizione e il Campeggiatore sposta il Maniaco su una casella numerata adiacente. Durante questo spostamento, se il Maniaco oltrepassa un Campeggiatore quest'ultimo viene eliminato. Se il Maniaco oltrepassa il Predestinato o viceversa, il Maniaco vince.



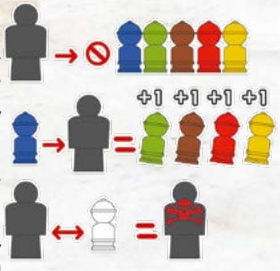
Ogni 3 turni il Maniaco rivela la posizione in cui si trovava 3 mosse prima.

Capitolo finale

Il Predestinato dovrà eliminare il Maniaco. Gli altri Campeggiatori dovranno bloccarlo per evitare che fugga, mentre il Maniaco dovrà far perdere le proprie tracce.

Il Predestinato posizionerà la propria pedina su una delle caselle all'interno di uno dei bungalow (lato Campeggiatore). Il Maniaco e gli altri Campeggiatori partiranno dalla posizione in cui si trovavano alla fine del capitolo precedente. Il Maniaco è il primo a muovere.

Il Maniaco non potrà oltrepassare i Campeggiatori. Se un Campeggiatore riesce a oltrepassare il Maniaco, quest'ultimo dovrà rivelare la propria posizione. Immediatamente, il Predestinato e tutti gli altri Campeggiatori a eccezione di chi ha rivelato la posizione del Maniaco, muoveranno immediatamente di un pallino bianco. Se il Predestinato oltrepassa la pedina del Maniaco o viceversa, la partita termina e vincono i Campeggiatori.



Ogni 3 turni il Maniaco rivela la sua posizione attuale.

www.facebook.com/thelastfridayboardgame

ATTENZIONE: Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi, contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento. Conservate queste informazioni per riferimenti futuri.

Pubblicato da Pendragon Game Studio srl – Via Curtatone, 6 – Milano 20122. Tutti i diritti riservati. Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale se non autorizzata è severamente vietata.

www.pendragongamestudio.com - pendragongamestudio@gmail.com

Fabbricato in Cina