



Un gioco di **Valentino Sergi & Michela Coletto**
Illustrazioni di **Marco Tonus**
Ospiti speciali **Davide La Rosa, Miguel Ángel Martín,**
Felinia e Tuono Pettinato

Suicidium è un gioco per 2, 3 o 4 giocatori composto da:
• **13 carte oggetto** (retro rosa): 4 x lametta, 4 x cappio, 4 x veleno, 1 x cabina suicidi
• **97 carte azione** (retro nero): **punti** (bordo nero), **evento** (bordo grigio) e **risposta** (bordo rosa).

Suicidium prevede due modalità di gioco. Scegliete quale preferite prima del **Setup** (per facilitare la lettura del regolamento, le differenze tra le due modalità sono indicate con dei box):

Survive - dove il vostro obiettivo è rimanere l'ultimo in gioco, evitando di suicidarvi (ma spingendo gli avversari a farlo).

Depression - dove il vostro obiettivo è suicidarvi per primi (e, di conseguenza, impedire agli avversari di farla finita).

SETUP

Mescolate separatamente i mazzi di carte azione e carte oggetto; poneteli sul retro al centro del tavolo (o della plancia). Tirate tutti un dado: chi realizzerà il numero più basso sarà il primo giocatore. Ogni partecipante inizia la partita con 10 punti volontà. A partire dal primo, in senso orario, ogni giocatore pesca **7 carte azione**, senza rivelarle agli avversari.

Ricorda!

Ogni giocatore, nel proprio turno, è obbligato a svolgere almeno una delle seguenti azioni (può effettuare entrambe):

- **pescare** almeno una carta;
 - **giocare** almeno una carta azione o evento nella sua fase principale.
- Nel caso alcuni effetti impediscano di svolgere una (o entrambe) le azioni vedi le **F.A.Q.**

SUICIDIUM > SURVIVE

Vince chi rimane l'ultimo in gioco (mantieni alti i punti volontà e azzeri quelli degli avversari).
Perde chi pesca due carte oggetto uguali o la cabina suicidi.

FASE PESCARE

All'inizio del proprio turno ogni giocatore può scegliere di pescare una o più carte azione fino a ritornare a 7 (non di più), dichiarandone il numero prima di effettuare la pescata. Nel caso se ne possiedano già 7, il giocatore può comunque scegliere di scartare una e una sola carta senza applicarne gli effetti, per poi pescarne un'altra.

Ogni carta aggiunta alla mano causerà la perdita di un punto volontà al giocatore che ha pescato. Nel caso i punti volontà si azzerino in questo modo, la fase termina e il giocatore dovrà pescare immediatamente una carta oggetto (vedi **AZZERAMENTO**).

FASE PRINCIPALE

In questa fase, il giocatore di turno può mettere sul tavolo fino a un massimo di **3 carte** della propria mano, ponendole scoperte davanti a sé e dichiarandone l'ordine di risoluzione (ovvero quale si attiverà per prima, quale per seconda e quale per ultima) e chi ne subirà gli effetti (se stesso o gli avversari). Ecco tutte le opzioni possibili:

1) Giocare carte punti per alzare i propri punti volontà (il limite di 10 non è superabile).

Esempio: un giocatore è a 6 pv e gioca su se stesso "diventi premier: +3" e "entri alla scuola di magia: +2", per un totale di 6+3+2=11. Il punto extra viene automaticamente perso e il giocatore arriva a 10 pv.

2) Giocare carte punti per abbassare i punti volontà di uno o più avversari. Nel caso in cui i punti volontà di un giocatore arrivino a zero, questi dovrà pescare una carta oggetto (vedi **AZZERAMENTO**).

3) Giocare carte evento, per penalizzare i propri avversari o avvantaggiare se stesso.

Nota: se la carta presenta effetti prolungati (esempio "Narcolesia: un avversario salta la fase pescare nel suo prossimo turno"), nel caso non venga annullata in fase risposta, il giocatore che la subisce deve porla davanti a sé fino all'esaurimento del suo effetto (nel caso specifico, fino al termine della sua prossima fase pescare), per poi scartarla.

4) Giocare carte risposta su una carta già giocata.

Esempio: per raddoppiare una carta punti.

5) Passare (ma bisogna aver pescato almeno una carta nella fase pescare).

Prima di calcolare gli effetti (vedi **RISOLUZIONE**), gli avversari possono giocare delle carte risposta per annullare o moltiplicare gli effetti delle carte giocate, come indicato di seguito.

FASE RISPOSTA

Quando il primo giocatore avrà finito di dichiarare le carte della sua fase principale, ogni avversario, a turno e in senso orario, potrà giocare fino a un massimo di **3 carte risposta** (e di nessun altro tipo) per modificarne gli effetti. Se siete in 3 o 4, potete giocare **risposte** anche sulle carte giocate dagli avversari **precedenti** (quindi il terzo giocatore di turno potrà rispondere anche al secondo e il quarto potrà rispondere anche al terzo e al secondo). Alcuni esempi nelle **F.A.Q.**

Terminato il giro di risposta degli avversari, anche il primo giocatore di turno ha la possibilità di giocare fino a un massimo di altre **3 carte risposta** dalla propria mano (se le possiede) per contrastare gli effetti

delle carte avversarie o per avvantaggiare ulteriormente se stesso. Nel caso non sia stata messa sul tavolo nessuna risposta dagli avversari, il giocatore di turno non potrà giocare altre carte risposta e dovrà passare direttamente alla **FASE RISOLUZIONE**.

FASE RISOLUZIONE

In questa fase il giocatore di turno applica a se stesso o agli avversari gli effetti delle carte, tenendo conto dell'ordine dichiarato nella **FASE PRINCIPALE** e dei relativi effetti delle **risposte**.

La risoluzione avviene in successione (prima carta e relative risposte, seconda carta e relative risposte...). Tutte le carte giocate verranno poi poste a faccia in su nel mazzo degli scarti.

Esempio: Vincenzo e Lucia si stanno sfidando. È il turno di Vincenzo, che ha un solo pv (mentre Lucia è a 2) e sceglie di giocare come prima carta "Scorpacciata di orsetti gommosi: guadagni 1 pv" con bersaglio se stesso. Poi, come seconda carta, gioca "Mors tua, vita mea: - Perdi 2 pv e un avversario ne guadagna 2 OPPURE • Guadagni 2 pv e un avversario ne perde 2" scegliendo la seconda opzione: +2 a se stesso e -2 a Lucia. Lucia risponde con "immunità parlamentare: annulla l'effetto di una carta punti" per non arrivare a zero. Vincenzo, dato che Lucia ha giocato una risposta potrebbe giocare fino a 3, ma, non avendone in mano, passa alla fase risoluzione: "Scorpacciata di orsetti gommosi" aumenterà di 1 punto la volontà di Vincenzo e "Mors tua, vita mea", annullata, non avrà effetto.

AZZERAMENTO

Se i punti volontà di un giocatore sono stati azzerati, questi dovrà pescare una carta dal **mazzo oggetti** rivelandola agli avversari e ponendola scoperta accanto a sé.

Nel caso sia la **cabina suicidi** o nel caso arrivi a pos-sederne **due uguali**, la partita per lui **è finita**: dovrà scartare la propria mano di carte azione e rimiscolare gli oggetti nell'apposito mazzo. Diversamente, ristabilirà il proprio valore di punti volontà a 10, **scarterà** tutte le carte azione in mano e ne pescherà subito altre 7 (senza però perdere punti volontà), mantenendo sul tavolo accanto a sé la carta (o le carte) oggetto pescate in precedenza. Inoltre, eventuali effetti prolungati (come l'impossibilità per un turno di pescare o di giocare carte) verranno **annullati**. In fase risoluzione l'azzeramento dei punti volontà di un giocatore **arresta** l'attivazione in sequenza delle carte.* Si riprenderà così la partita, **finché non ne rimarrà solo uno!**

*Se il giocatore di turno ha messo sul tavolo 3 carte, ma in fase risoluzione azzeri i punti vita di un avversario con gli effetti della prima o della seconda carta giocata (o a causa delle eventuali risposte giocate su

di essa), quelle successive — ed eventuali risposte — vengono scartate senza che si attivino effetti. Lo stesso vale se si azzerano i punti del giocatore di turno.

FINE DEL MAZZO

Se dovesse terminare il mazzo di carte azione, ogni giocatore, a partire da colui che ha pescato l'ultima, dovrà immediatamente pescare una **carta oggetto**. Nel caso un giocatore peschi la cabina suicidi o arrivi a possedere **due oggetti uguali**, avrà perso e dovrà scartare le carte azione e le carte oggetto in suo possesso prima che i rispettivi mazzi vengano rimiscolati. Se ancora in gioco, il giocatore di turno può riprendere la partita e completare l'eventuale pescata dal nuovo mazzo (se aveva annunciato una pescata da 4 carte e ne erano rimaste solo 2 nel mazzo, ha diritto a pescare le 2 mancanti, ovviamente provocandosi la perdita prevista di un punto volontà per ogni carta).



SUICIDIUM > DEPRESSION

Vince chi azzerà i propri punti volontà prima degli avversari, per riuscire a pescare due carte oggetto uguali o la cabina dei suicidi.

Perde chi permette a un altro giocatore di suicidarsi per primo.

FASE PESCARE

All'inizio del proprio turno ogni giocatore può scegliere di pescare una o più carte azione fino a ritornare a 7 (non di più), dichiarandone il numero prima di effettuare la pescata. Nel caso se ne possiedano già 7, il giocatore può comunque scegliere di scartare una e una sola carta senza applicarne gli effetti, per poi pescarne un'altra.

Ogni carta così pescata causerà la perdita di un punto volontà a tutti gli avversari. Se un giocatore vede i propri punti volontà azzerati in questo modo dovrà pescare una carta oggetto al termine della pescata del giocatore di turno (vedi **AZZERAMENTO**).

FASE PRINCIPALE

In questa fase, il giocatore di turno può mettere sul tavolo fino a un massimo di **3 carte** della propria mano, ponendole scoperte davanti a sé e dichiarandone l'ordine di risoluzione (ovvero quale si attiverà per prima, quale per seconda e quale per ultima) e chi ne subirà gli effetti (se stesso o gli avversari). Ecco tutte le opzioni possibili:

1) Giocare carte punti per **abbassare** i propri punti volontà. Nel caso in cui i punti volontà di un giocatore arrivino a zero, questi dovrà pescare una carta oggetto (vedi **AZZERAMENTO**)

2) Giocare carte punti per **alzare** i punti volontà di uno o più avversari, tenendo conto che il limite di 10 non è superabile.

Esempio: un giocatore è a 9 punti volontà e gli viene giocato contro “Sposi una ricca ereditiera: guadagni 2 pv”, per un totale di 9+2=11. Il punto extra viene automaticamente perso e il giocatore ritornerà a 10 pv.

3) Giocare carte evento, per penalizzare i propri avversari o avvantaggiare se stesso.

Nota: se la carta presenta effetti prolungati (esempio “Narcolesia: un avversario salta la fase pescare nel suo prossimo turno”),

nel caso non venga annullata in fase risposta, il giocatore che la subisce deve porla davanti a sé fino all'esaurimento del suo effetto (nel caso specifico, fino al termine della sua prossima fase pescare), per poi scartarla.

4) Giocare carte risposta su una carta già giocata.

Esempio: per raddoppiare una carta punti.

5) Passare (ma bisogna aver pescato almeno una carta nella fase pescare).

Prima di calcolare gli effetti (vedi **RISOLUZIONE**), gli avversari possono giocare delle carte risposta per annullare o moltiplicare gli effetti delle carte giocate, come indicato di seguito.

FASE RISPOSTA

Quando il primo giocatore avrà finito di dichiarare le carte della sua fase principale, ogni avversario, a turno e in senso orario, potrà giocare fino a un massimo di **3 carte risposta** (e di nessun altro tipo) per modificarne gli effetti.

Se siete in 3 o 4, potete giocare **risposte** anche sulle carte giocate dagli avversari **precedenti** (quindi il terzo giocatore di turno potrà rispondere anche al secondo e il quarto potrà rispondere anche al terzo e al secondo).

Alcuni esempi nelle **F.A.Q.**

Terminato il giro di risposta degli avversari, anche il primo giocatore di turno ha la possibilità di giocare fino a un massimo di altre **3 carte risposta** dalla propria mano (se le possiede) per contrastare gli effetti delle carte avversarie o per avvantaggiare ulteriormente se stesso. Nel caso non sia stata messa sul tavolo nessuna risposta dagli avversari, il giocatore di turno non potrà giocare altre carte risposta e dovrà passare direttamente alla **FASE RISOLUZIONE**.

FASE RISOLUZIONE

In questa fase il giocatore di turno applica a se stesso o agli avversari gli effetti delle carte, tenendo conto dell'ordine dichiarato nella **FASE PRINCIPALE** e dei relativi effetti delle **risposte**. La risoluzione avviene in successione (prima carta e relative risposte, seconda carta e relative risposte...). Tutte le carte giocate verranno poi poste a faccia in su nel mazzo degli scarti.

Esempio: Luigi e Maria stanno giocando. Luigi si trova a 10 pv e sceglie di giocare prima la carta “L'ammmore universale: aggiungi 3 pv a te stesso e a un avversario” con bersagli se stesso e Maria (che si trova a 5 pv) e poi la carta “Ti muore il pesce rosso: - 1 pv” con bersaglio se stesso. Maria non ha carte risposta. In fase risoluzione “L'ammmore universale” aumenterà di 3 pv entrambi i giocatori bersaglio; Luigi rimarrà a 10 (10+3 = 13, ma i 3 punti extra vengono immediatamente annullati, mantenendo il giocatore a 10), mentre

Maria andrà a 8 (5+3). La carta “Ti muore il pesce rosso”, che Luigi ha giocato su se stesso per seconda, lo porterà regolarmente da 10 a 9 pv.

AZZERAMENTO

Se l'azzeramento è avvenuto durante la fase pescare, l'avversario attenderà comunque che il giocatore di turno termini la pescata prima di pescare la carta oggetto (e in ogni caso la perdita di punti si ferma a zero, anche se il numero di carte pescate è superiore ai punti posseduti).

Se i punti volontà di un giocatore sono stati azzerati, questi dovrà pescare una carta dal **mazzo oggetti** rivendendola agli avversari e ponendola scoperta accanto a sé.

Nel caso sia la **cabina suicidi** o nel caso arrivi a possederne **due uguali**, ha vinto la partita.

Diversamente, dopo aver pescato l'oggetto si limiterà a ristabilire il proprio valore di punti volontà a 10. Quindi, **conserverrà** le carte azione già in suo possesso e manterrà sul tavolo accanto a sé la carta (o le carte) oggetto pescate in precedenza. Inoltre, gli eventuali effetti prolungati (come l'impossibilità per un turno di pescare o di giocare carte) verranno **mantenuti**. Se l'azzeramento è avvenuto durante la fase risoluzione, l'attivazione in sequenza delle carte **NON si arresta** e il giocatore rien-

trerà in partita, subendo normalmente gli effetti a lui destinati delle eventuali carte successive (idem per gli altri giocatori). Si riprenderà poi la partita, **finché non ci sarà un vincitore!**

FINE DEL MAZZO

Qualora dovesse terminare il mazzo di carte azione, ogni giocatore recupera immediatamente 3 punti volontà. Il giocatore che dovesse superare il limite di 10 punti, per ogni punto extra **dovrà scartare** una carta (se ne possiede). Tutte le carte scartate vengono rimescolate. Il giocatore di turno può riprendere la partita e completare l'eventuale pescata dal nuovo mazzo (se aveva annunciato una pescata da 4 carte e ne erano rimaste solo 2 nel mazzo, ha diritto a pescare le 2 mancanti, ovviamente causando la prevista perdita di un punto volontà agli avversari per ogni carta).

RINGRAZIAMENTI Suicidium è stato realizzato a seguito di una fortunata campagna di crowdfunding. Un grazie di cuore va a tutti i nostri sostenitori, al team del sito Eppela, ai responsabili del progetto di finanziamento Postepay Crowd, ai videomaker di ZeroPare, ai beta-tester e a tutte le fumetterie e associazioni che ci hanno accolto e hanno creduto in questo progetto.

F.A.Q.

Ho subito una carta che mi fa saltare la fase pescare nel mio prossimo turno, ma non ho carte utili da giocare in mano... posso passare?
Vale l'obbligo a ogni turno di: pescare (almeno) una carta OPPURE giocare (almeno) una carta azione. Non potendo pescare, sei costretto a giocare una carta dalla tua mano.

Ho subito una carta che mi fa saltare la fase principale nel mio prossimo turno, quindi non posso giocare carte, ma ne ho già 7 in mano e sono a 1 pv in modalità Survive... posso passare?
Vale l'obbligo a ogni turno di: pescare (almeno) una carta OPPURE giocare (almeno) una carta azione. Sei perciò costretto a scartare una carta dalla tua mano e a prenderne una nuova (perdendo l'ultimo punto volontà).

Ma le carte risposta si giocano solo nella fase Risposta?
No, anche nella fase principale, applicandone gli effetti su carte già messe a terra (ma sempre rispettando il limite di 3 della giocata). In tal caso, la carta risposta assume l'ordine di gioco della carta su cui viene applicata.

Posso annullare la carta che ha l'effetto di “annullare una carta punti/

Questo è l'unico caso in cui devi passare senza fare nulla, perché gli effetti delle carte prevalgono.

Ho 7 carte in mano, quante ne posso cambiare?
Una sola, in fase pescare, e prima devi scartarne una in tuo possesso.

Ho 6 carte in mano, posso pescarne una e cambiarne una?
No, puoi solo pescarne una.

In modalità Survive, se sono a 2 pv, posso dichiarare di pescare 3 carte?
No. Ogni carta causa la perdita di un pv e con l'azzeramento termina automaticamente anche la pescata. Puoi dichiarare 2 carte.

Ma le carte risposta si giocano solo nella fase Risposta?
No, anche nella fase principale, applicandone gli effetti su carte già messe a terra (ma sempre rispettando il limite di 3 della giocata). In tal caso, la carta risposta assume l'ordine di gioco della carta su cui viene applicata.

Posso annullare la carta che ha l'effetto di “annullare una carta punti/

qualsiasi/evento”?

Certo.
Esempio: Marco, Luisa e Gino (in quest'ordine) stanno giocando in modalità Depression; è il turno di Marco, che dopo aver pescato gioca una sola carta: “Spoiler: sottrai 3 pv a te stesso e a un avversario” con bersagli se stesso e Gino.

Marco è a 2 pv e ha già pescato una lametta, spera di pescarne un'altra per vincere, mentre Gino è a 5 e di certo perdere 3 punti non gli dispiace. Scatta la fase risposta: Luisa (anche lei a 2 pv), nel suo turno di risposta gioca “Due di picche: annulla gli effetti di una carta qualsiasi” per annullare la perdita punti di “Spoiler”. Gino non gioca nulla e il turno di risposta si chiude ritornando al primo giocatore (Marco) che tira “Coda al supermercato: annulla gli effetti di una carta evento” sul “Due di picche” di Luisa. In fase risoluzione, “Spoiler” azzerà regolarmente i pv di Marco e ne sottrae 3 a Gino.

Come funziona il dado segnapunti? I dadi dell'edizione limited partono da 0 (con valore 10) e al posto dell'1 hanno il simbolo del teschio che, a livello di gioco, è considerato l'ultimo punto volontà.

Non puoi raddoppiare la carta risposta, ma la carta punti su cui è stata giocata, con un effetto sommatario. Esempio: Lisa, Federico e Andrea stanno giocando in modalità Survive; il turno è di Lisa, che non pesca e gioca una sola carta: “Scorpacciata di orselli gommosi: guadagni 1 pv” con bersaglio Andrea, Federico, in risposta, gioca “Supposta di Wasabi: raddoppia i punti persi o guadagnati con una carta”. Andrea non ha risposte e il gioco ritorna a Lisa che chiude con la carta risposta: “Latte +: raddoppia i punti persi o guadagnati con una carta” per raddoppiare ulteriormente “scorpacciata di orselli gommosi” (Nota: Lisa, prima giocatrice di turno, ha potuto mettere sul tavolo una risposta solo perché l'aveva giocata Federico prima di lei, altrimenti non avrebbe potuto). Il risultato è: +1 +1 +1 ovvero +3 per Andrea.