

SCOOBY-DOO!

IL GIOCO DA TAVOLO

REGOLAMENTO 

INDICE DEI CONTENUTI

CONTENUTO DEL GIOCO	2
PREPARAZIONE	3
VINCERE E PERDERE LA PARTITA	4
SVOLGIMENTO DEL GIOCO	4
1. PESCA E SCELTA DELLE CARTE.	4
Carta Banda di Scooby	4
Carta Mostro	4
2. RIVELAZIONE	5
3. AZIONE!	5
Turno dei Membri della Banda di Scooby	5
Turno del Mostro	7
FINE DEL ROUND	8
FINE DELLA PARTITA	8
MODALITÀ IN SOLITARIO	8

PANORAMICA

Accidenti! Un mostro è stato avvistato in città e sono tutti terrorizzati!
Le persone fanno i bagagli per fuggire il più in fretta possibile.
Sarà compito dei membri della Banda di Scooby risolvere la situazione.
In questa corsa contro il tempo, riusciranno a catturare il mostro
prima che faccia scappare tutta la città?

In questo gioco collaborativo da 1 a 5 giocatori, vestirete i panni dei membri della Banda di Scooby, ciascuno dotato di una straordinaria Capacità! Muovendovi attraverso gli 8 Luoghi a piedi o alla guida della Mystery Machine, dovrete collaborare per ottenere risorse e costruire trappole per catturare il Mostro, prima che tutti gli abitanti abbandonino la città. Per avere la meglio sul Mostro a piede libero, vi serviranno un'attenta pianificazione e un pizzico di fortuna... esilaranti peripezie vi attenderanno lungo il percorso!

RICONOSCIMENTI

DESIGN DEL GIOCO: Fred Perret e Guilherme Goulart **SVILUPPATORE CAPO E MODALITÀ IN SOLITARIO:** Alex Olteanu **ILLUSTRAZIONI:** Hanna-Barbera Productions e Hannah Cardoso **ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA E TABELLONE:** Hannah Cardoso **PROGETTO GRAFICO:** Gabriel Burghi e Max Duarte **DIRETTORE ARTISTICO:** Mathieu Harlaut **SCULTURE:** Edgar Ramos and Aragorn Marks **INGEGNERIA:** Vincent Fontaine **PRODUZIONE:** Raquel Fukuda (responsabile), Marcela Fabreti (responsabile), Thiago Aranha, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meyer, Shafiq Rizuan, Kenneth Tan e Gregory Varghese **STESURA:** Eric Kelley **PROOFREADING:** Jason Koepp **LICENZA:** Geoff Skinner **EDITORE:** David Preti **PLAYTESTER:** Ricardo Kuma, Fabul Henrique, Luiza Pirajá, Pedro Ivo Costa, Thaissa Lamha, Fernando Costa (in memoriam), Adriano Trotta, Édipo Bela, Marcos Vinícius Teodoro Costa, Víctor Hugo Costa Santos, Marcel de Lima Marigo, Angélica Pereira dos Santos Carlos, Cristiano Silva, Rodrigo Sampaio Rodriguez, Dayane Caste, Felipe Akio Arse, Felipe Barretto, Hendric Sueitt, Débora Kamogawa, Hudson William da Silva, Eduardo Marcelino Miglioranci, Renato Gois Figueiredo, Rennan Gonçalves da Penha, Gabriel Garcia, Felipe Abreu, Vitor Garcia, Daniel Fidalgo, Rodrigo Sonnesso, Robert Coelho, Amanda Angelo, Pedro Henrique, Bárbara Côrtes, Bianca Mancini, Viola Bafile

Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Aurora Casaro, Sílvia Vignali

Adattamento Grafico: Ilaria Borza

Supervisione: Massimo Bianchini

RINGRAZIAMENTI: Siamo onorati di aver ideato un gioco che celebra l'iconico cartone animato che abbiamo amato crescendo e che ora guardiamo con i nostri bambini!



SCOOBY-DOO and all related characters and elements © & ™ Hanna-Barbera. WB SHIELD: © & ™ WBEI. (s22)

CONTENUTO



**5 CARTE IDENTITÀ
BANDA DI SCOOPY**



**5 MINIATURE
BANDA DI SCOOPY**
(Scooby-Doo, Shaggy,
Velma, Daphne e Fred)



3 MINIATURE MOSTRO
(Fantasma Verde, Brutus
e Clown Fantasma)



1 MYSTERY MACHINE



**1 CARTA IDENTITÀ
MYSTERY MACHINE**



**3 CARTE IDENTITÀ
MOSTRO**

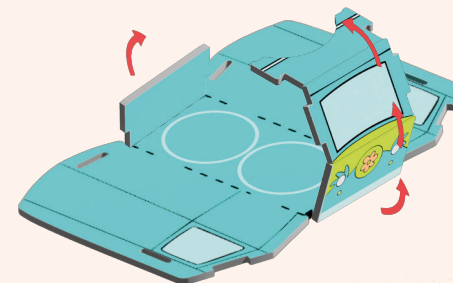
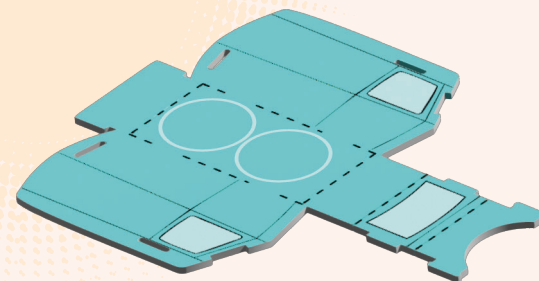


**30 CARTE
BANDA DI SCOOPY**



**12 CARTE
MOSTRO**

MYSTERY MACHINE ISTRUZIONI DI ASSEMBLAGGIO



**24 SEGNALINI
VISITATORE**



**6 SEGNALINI
MOSTRO**



**5 SEGNALINI
MOVIMENTO MOSTRO**



**40 SEGNALINI
RISORSA**



**18 CARTE
TRAPPOLA**



**2 SEGNALINI
LUOGO INFESTATO**



1 TABELLONE CITTÀ



**3 SEGNALINI
BENZINA**



**5 SEGNALINI CAPACITÀ
A DUE FACCE**

PREPARAZIONE



12

4



9



7



8



1

2

9

6

3

11



5

- Collocare il tabellone Città a portata di mano di tutti i giocatori.
- Mescolare le carte Banda di Scooby e collocarle a faccia in giù nello slot *Mazzo di Pesca* sul tabellone Città. Questo è il mazzo di Pesca.
- Mescolare le carte Mostro e collocarle a faccia in giù nello slot *Mazzo Mostro* sul tabellone Città. Questo è il mazzo Mostro.
- Dividere i segnalini Risorsa per tipo: **Rete** (globe), **Vestiti** (shirt), **Rami** (tree), e **Attrezzi** (wrench), e collocarli in riserve separate a portata di mano di tutti i giocatori.
- Collocare tutti i segnalini Movimento Mostro (purple footprint) e i segnalini Luogo Infestato (red footprint) a portata di mano di tutti i giocatori.
- Collocare 3 segnalini Visitatore (blue head) negli slot Visitatore indicati accanto a ciascuno degli 8 Luoghi sul tabellone Città.
- Collocare la Mystery Machine nel Luogo Castello Vasquez. Poi, collocare la carta identità Mystery Machine accanto al tabellone Città e collocare tutti i segnalini Benzina (orange X) negli slot indicati su di essa.
- Ogni giocatore sceglie 1 membro della Banda di Scooby con cui giocare e prende la miniatura e la carta identità corrispondenti. Poi, collocare ogni miniatura sul Luogo di partenza indicato sulla propria carta. Ogni giocatore


colloca 1 segnalino Capacità (blue box) a faccia in su (con il panino) nello slot indicato sulla propria carta identità.

- Mescolare le carte identità Mostro, pescarne 1 e collocarla a portata di mano di tutti i giocatori. Collocare la miniatura Mostro corrispondente sul Luogo Baracca della Strega. Poi, rimettere le miniature e le carte Mostro inutilizzate nella scatola. In alternativa, i giocatori possono scegliere un Mostro.
- Selezionare il livello di difficoltà con cui giocare (**Facile** (green), **Medio** (yellow) o **Difficile** (red)) e prendere le carte Trappola di quel livello. Poi, mescolare e pescare il numero di carte Trappola indicato a seconda del numero di giocatori:
 - 1-3 giocatori: 4 carte Trappola
 - 4-5 giocatori: 5 carte Trappola
- Collocare nello slot i segnalini Mostro in base al livello di difficoltà scelto: 6 segnalini per Facile, 5 segnalini per Medio o Difficile.
- Successivamente, collocare le carte Trappola a faccia in su e formare una linea accanto al tabellone Città a portata di mano di tutti i giocatori. Una volta fatto questo, la preparazione è completa e la partita può iniziare!

VINCERE E PERDERE LA PARTITA

I giocatori vincono la partita quando completano tutte le Trappole in gioco.

I giocatori perdono immediatamente la partita se in un qualsiasi momento si verificano 1 o più di queste condizioni:

- Se due Luoghi sono attualmente infestati e un 3° Luogo sta per diventare **Infestato** .
- Non ci sono più **segnalini Mostro**  nello slot segnalini Mostro quando ne serve uno.
- Non rimangono abbastanza **carte Banda di Scooby** da distribuire ai giocatori.

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Facile: 6 segnalini Mostro in gioco.
Ogni Trappola richiede 3-4 segnalini Risorsa.

Medio: 5 segnalini Mostro in gioco.
Ogni Trappola richiede 4-5 segnalini Risorsa.

Difficile: 5 segnalini Mostro in gioco.
Ogni Trappola richiede 4-5 segnalini Risorsa.
Inoltre, le Trappole hanno un effetto permanente per il resto della partita (vedere a pagina 6).

Le **Trappole di Livello Difficile** non devono essere necessariamente aggiunte tutte nello stesso momento.
Per una progressione graduale da livello **Medio** a **Difficile**, i giocatori possono sostituire alcune delle **Trappole di Livello Medio** con delle **Trappole di Livello Difficile**.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita viene giocata in una serie di round, ognuno composto dalle seguenti fasi:

- 1) Pesca e Scelta delle Carte
- 2) Rivelazione
- 3) Azione!

1. PESCA E SCELTA DELLE CARTE

Ogni giocatore, in qualsiasi ordine, pesca 2 carte dal mazzo di Pesca. Poi, ogni giocatore seleziona segretamente 1 carta da giocare in quel turno e la colloca a faccia in giù di fronte a sé. La carta rimanente viene collocata a faccia in giù nello slot mazzo di Recupero sul tabellone Città. Il contenuto di queste carte non può essere rivelato in questo momento, ma possono essere dati vaghi indizi come "Non riesco a raggiungere la Mystery Machine!" oppure "Sto correndo molto veloce in questo turno!".

Se in un qualsiasi momento i giocatori devono pescare delle carte dal mazzo di Pesca e non ne sono rimaste, mescolare il mazzo di Recupero per creare un nuovo mazzo di Pesca e collocarlo a faccia in giù nello slot mazzo di Pesca. Se non ci sono ancora abbastanza carte da pescare, i giocatori perdono immediatamente la partita.

CARTA BANDA DI SCOOPY



INIZIATIVA

Tutti i personaggi, incluso il Mostro, risolvono le loro **azioni** in **ordine crescente di Iniziativa** (dalla più bassa alla più alta).

MOVIMENTO

Mostra il numero di Luoghi attraverso cui un membro della Banda di Scooby può muoversi sul tabellone Città.

EFFETTO

Effetto aggiuntivo di cui il membro della Banda di Scooby può beneficiare in questo turno, se presente.

CARTA MOSTRO



INIZIATIVA

Tutti i personaggi, incluso il Mostro, risolvono le loro **azioni** in **ordine crescente di Iniziativa** (dalla più bassa alla più alta).

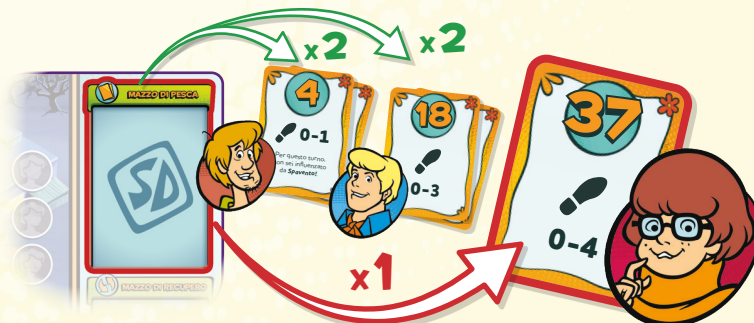
MOVIMENTO

Mostra il numero di movimenti del Mostro in questo turno e il percorso che dovrà prendere (blu, rosso o verde).

EFFETTO

Effetto aggiuntivo di cui il Mostro può beneficiare in questo turno, se presente.

Esempio: All'inizio del round, Shaggy e Fred pescano 2 carte ognuno. Anche Velma dovrebbe pescare 2 carte, ma non ce ne sono abbastanza nel mazzo di Pesca. Può pescare solo l'ultima.



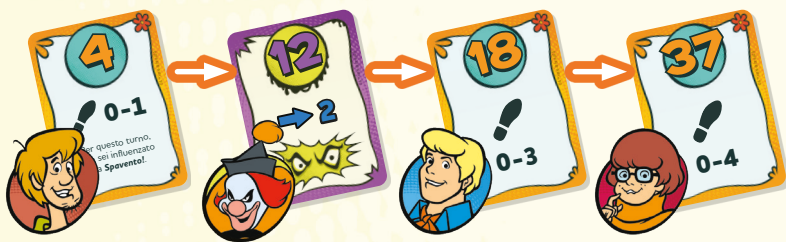
Quindi, Velma rimescola il mazzo di Recupero per creare un nuovo mazzo di Pesca, e lo colloca a faccia in giù sullo slot mazzo di Pesca. Ora, può pescare un'altra carta da esso. Se anche a quel punto non ci fossero state abbastanza carte nel mazzo di Pesca, i giocatori avrebbero perso la partita.



2. RIVELAZIONE

Tutti i giocatori rivelano la propria carta scelta contemporaneamente. I giocatori prendono la carta in cima al mazzo Mostro, la rivelano e la collocano accanto al tabellone Città. Confrontare l'Iniziativa di tutte le carte Banda di Scooby e l'Iniziativa della carta Mostro per determinare l'ordine in cui tutti i personaggi agiranno. L'ordine del turno cambierà ogni round in base all'Iniziativa.

Esempio: Shaggy ha Iniziativa 4, Fred 18, Velma 37 e il Mostro 12. Quindi per questo round Shaggy giocherà per primo, seguito dal Mostro, poi Fred e infine toccherà a Velma.



3. AZIONE!

Durante la fase Azione! i giocatori svolgono i loro turni in base all'ordine di Iniziativa. Occorre notare che i turni dei membri della Banda di Scooby si svolgono in maniera diversa da quelli del Mostro. Alla fine del loro turno, i giocatori collocano le carte usate per quel turno nel mazzo degli Scarti, a faccia in su.

TURNO DEI MEMBRI DELLA BANDA DI SCOOPY

Il turno di ogni membro della Banda di Scooby si svolge seguendo questi passi:

- 1) Movimento
- 2) Azione Luogo

1. Movimento

I giocatori possono muovere la propria miniatura fino a un numero di Luoghi pari a quello indicato sulla carta Banda di Scooby che hanno giocato. Le linee tratteggiate e le linee rosse sul tabellone Città delimitano vari settori sulla mappa e in ogni settore è presente un Luogo. Per passare da un Luogo a un altro, possono muoversi solo attraverso i punti indicati dai **segnali stradali** (→, ⇄, ⇅). Possono anche scegliere di non muoversi, restando nel Luogo attuale. Le **linee rosse** (X) sul tabellone Città indicano percorsi bloccati: i personaggi non possono attraversarli per raggiungere il Luogo confinante.

Quando una miniatura Banda di Scooby si muove, può muoversi liberamente attraverso Luoghi occupati da altre miniature Banda di Scooby, ma deve terminare il proprio movimento in un Luogo in cui non ci siano altre miniature Banda di Scooby.

Importante: Sebbene di solito possa esserci solo 1 membro della Banda di Scooby per Luogo, l'**Emporio della Palude** è l'unico Luogo che può contenere un membro extra della Banda di Scooby.



SPAVENTO!

I membri della Banda di Scooby subiscono **Spavento!** quando entrano nel Luogo in cui si trova il Mostro oppure quando il Mostro entra nel Luogo in cui si trova un membro della Banda di Scooby. Tuttavia, iniziare il turno nello stesso Luogo del Mostro non provoca Spavento!. Ogni volta che un membro della Banda di Scooby subisce Spavento!, prendere 2 carte dalla cima del mazzo di Pesca e collocarle nel mazzo degli Scarti a faccia in su.

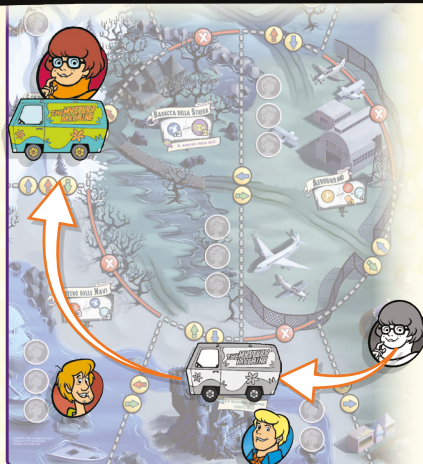
La Mystery Machine

A inizio partita, la Mystery Machine si trova nel Luogo Castello Vasquez. **Qualsiasi Luogo in cui si trova la Mystery Machine può contenere un membro aggiuntivo della Banda di Scooby.** Un membro della Banda di Scooby che termina il suo movimento nel Luogo in cui si trova la Mystery Machine può scartare 1 **segnalino Benzina** (🛢️) dalla carta identità della Mystery Machine (rimuovendolo dalla partita) per collocare sé stesso e la Mystery Machine in un qualsiasi altro Luogo del tabellone Città. Muoversi con la Mystery Machine fa parte del Movimento del membro della Banda di Scooby. Di conseguenza, ciò accade prima di effettuare un'Azione Luogo (vedere pagina 6). È importante notare, tuttavia, che se non ci sono più segnalini Benzina sulla carta identità della Mystery Machine, essa non può muoversi dal Luogo in cui si trova.

Inoltre, quando un membro della Banda di Scooby si muove con la Mystery Machine, può portare con sé 1 altro membro della banda che condivideva il Luogo di partenza della Mystery Machine, a patto che il Luogo d'arrivo possa contenere tutti i membri della Banda di Scooby (compresi quelli eventualmente già presenti).



Esempio: Velma si trova a Fiabilandia e può muoversi solo di 1 Luogo. Tuttavia, vuole terminare il suo movimento alla Stazione Sciistica per effettuare la sua Azione Luogo. Quindi si muove fino al Luogo Castello Vasquez dove si trova la Mystery Machine. Anche Fred si trova in quel Luogo, ma visto che la Mystery Machine è lì, il Luogo può contenere un membro aggiuntivo della Banda di Scooby. Quindi, Velma scarta 1 **segnalino Benzina** dalla carta identità della Mystery Machine e si muove fino alla Stazione Sciistica insieme ad essa. Se Fred volesse, potrebbe unirsi a Velma. La Mystery Machine resta nella Stazione Sciistica finché non viene usata di nuovo.



2. Azione Luogo

Una volta che un membro della Banda di Scooby termina il proprio movimento (o decide di non muoversi), può effettuare 1 delle Azioni disponibili in quel Luogo.

Recuperare le carte Banda di Scooby

Muovere il numero indicato di carte Banda di Scooby dalla cima del mazzo degli Scarti alla cima del mazzo di Recupero, a faccia in giù.



Recupera **1** carta Banda di Scooby.



Recupera **2** carte Banda di Scooby.



Recupera un numero di carte Banda di Scooby **pari al numero di membri della Banda di Scooby in gioco.**

Ripristinare i segnalini Visitatore

Prendere il numero indicato di segnalini Visitatore scartati e collocarli negli slot Visitatore vuoti in qualsiasi Luogo.



Ripristina **1** segnalino Visitatore.



Ripristina **2** segnalini Visitatore.

Rimuovere i segnalini Mostro

Rimuovere il numero indicato di segnalini Mostro da qualsiasi Luogo o componente e rimetterli nello slot segnalini Mostro.



Rimuovi **1** segnalino Mostro.



Rimuovi **2** segnalini Mostro.

Raccogliere Risorse

Quando un membro della Banda di Scooby ottiene una Risorsa, prende dalla riserva i segnalini Risorsa indicati e li colloca negli slot segnalini sulla sua carta identità Banda di Scooby. Ogni carta identità può contenere un massimo di 6 segnalini Risorsa, 1 per slot. Se un membro della Banda di Scooby ottiene più Risorse del numero di slot disponibili, deve selezionare quali tenere e rimettere i segnalini Risorsa in eccesso nella riserva.



Scarta **1**



o



o



per ottenere **2**



Costruire Trappole

Questa Azione è esclusiva del Luogo **Emporio della Palude**. Ogni carta Trappola indica il numero e il tipo di segnalini Risorsa necessari per completarla. Il membro della Banda di Scooby prende il numero di suoi segnalini Risorsa necessari per costruire la Trappola scelta e li colloca negli slot corrispondenti. Una volta che i giocatori iniziano a costruire una Trappola, devono finirla prima di iniziarne una nuova.

Una Trappola è completata quando ha tutti i segnalini Risorsa indicati su di essa. La carta Trappola viene girata e tutti i segnalini Risorsa usati per costruirla vengono riposti nella riserva. Se il membro della Banda di Scooby ha delle Risorse rimaste, può iniziare a costruire una nuova Trappola nel corso della stessa azione. Quando tutte le Trappole sono completate, il Mostro viene immediatamente intrappolato e i giocatori vincono la partita!






Nota: A livello **Facile**, ai giocatori è permesso costruire più di 1 Trappola nello stesso momento.



A livello **Difficile**, ogni carta Trappola ha un effetto elencato sul suo retro che ostacola i giocatori per il resto della partita. Questo effetto viene attivato una volta completata la Trappola, quando la sua carta viene girata. Ai giocatori non è permesso sbirciare l'effetto e scegliere quale carta Trappola completare per prima.



Esempio 1: Shaggy attualmente si trova alla Stazione Sciistica. Fred si trova al Malt Shop e Velma si trova all'Emporio della Palude. È il turno di Shaggy e ha abbastanza Risorse per completare una carta Trappola. Si muove fino all'**Emporio della Palude**. Velma è lì, ma il Luogo può contenere fino a 2 membri della Banda di Scooby. Una volta lì, Shaggy effettua l'Azione Luogo, completando una carta Trappola con **1**  e **1** . La carta Trappola completata viene girata e i segnalini Risorsa su di essa vengono riposti nella riserva. Visto che possiede ancora **2** , inizia a costruire una nuova Trappola.



Esempio 2: Fred si trova attualmente all'Emporio della Palude. Visto che può muoversi fino a 2 Luoghi, Fred decide di muoversi fino a **Fiabilandia** per effettuare la sua Azione Luogo: **rimuovere 1 segnalino Mostro** e **ripristinare 2 segnalini Visitatore**. Decide di rimuovere 1 segnalino Mostro dal Castello Vasquez e di collocare 2 segnalini Visitatore sul Cimitero delle Navi.



CAPACITÀ SPECIALI

Ogni membro della Banda di Scooby ha una **Capacità speciale**. Questa **Capacità** può essere usata in qualsiasi momento durante il proprio turno in aggiunta al Movimento e all'Azione Luogo, ma solo una volta per partita. Quando la **Capacità** viene usata, girare il segnalino sulla carta identità Banda di Scooby sul lato




REGOLE PER 2 GIOCATORI


In una partita a 2 giocatori, prima di pescare le carte dal mazzo di Pesca, i giocatori scelgono 1 membro della Banda di Scooby che faccia da Leader per il round. Invece di pescare 2 carte Banda di Scooby, il Leader pesca 3 carte e ne sceglie 2 per il round, che risolverà separatamente seguendo l'ordine di Iniziativa (il secondo giocatore pesca 2 carte come di norma). **Nota:** Le carte che garantiscono l'immunità a Spavento! proteggono un membro della Banda di Scooby solo durante il turno in cui vengono pescate, non per l'intero round.

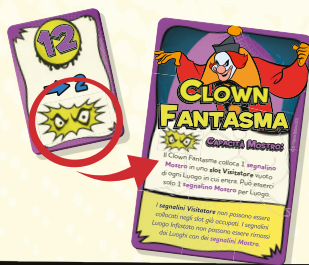
TURNO DEL MOSTRO

Il turno del Mostro si svolge seguendo questi passi:




Controllare l'Attivazione della Capacità Mostro

Controllare la carta del Mostro e cercare il simbolo  in basso. Se è presente, il simbolo indica che la **Capacità Mostro** è attiva per questo turno. Alcuni Mostri hanno anche delle **regole passive** indicate in una sezione in basso sulla carta: queste regole sono sempre attive.

Le **Capacità Mostro** sono uniche per ogni Mostro, ma usano tutte i segnalini Mostro  in modi diversi quando vengono attivate. Se il Mostro deve attivare la sua **Capacità** e non ci sono più segnalini disponibili da collocare, i giocatori perdono immediatamente la partita!



Movimento del Mostro


Le carte Mostro indicano di quanti Luoghi può muoversi il Mostro nel suo turno e quale percorso dovrà seguire (blu, rosso o verde). Muovere il Mostro attraverso i Luoghi sul tabellone Città in base a quanto indicato dalla carta Mostro, seguendo la direzione dei **segnali stradali**    del colore indicato. Occorre ricordare che un membro della Banda di Scooby subisce **Spavento!** quando entra in un Luogo già occupato dal Mostro o quando il Mostro entra nel Luogo in cui si trova (vedere a pagina 5: Spavento!).

Nota: È possibile collocare i **segnalini Movimento Mostro**  sui Luoghi dove il Mostro si muoverà per aiutare a pianificare i turni.


Esempio: Una carta Mostro con Iniziativa 19 viene rivelata. La carta mostra 2 frecce verdi (2 ) , quindi il Clown Fantasma seguirà le frecce verdi  indicate sui segnali stradali sul tabellone Città. Questo significa che il Mostro si muove due volte. In questo turno, si muoverà dalla Baracca della Strega all'Aerodromo, e poi fino a Fiabilandia. In basso sulla carta Mostro, è indicato il simbolo **Capacità Mostro** . Questo significa che la **Capacità Mostro** è attiva per questo turno; quindi, il Clown Fantasma aggiunge 1 segnalino Mostro  a uno slot Visitatore vuoto in ogni Luogo in cui entra, oltre a mettere in fuga i Visitatori. Quando arriva il turno del Mostro, esso si muove attraverso i Luoghi contrassegnati. Quindi, quando il Clown Fantasma entra nell'Aerodromo, i giocatori rimuovono 1 segnalino Visitatore  e aggiungono 1 segnalino Mostro . Poi, quando il Mostro entra nel Luogo Fiabilandia, i giocatori rimuovono 1 segnalino Visitatore  ma non aggiungono alcun segnalino Mostro  , visto che può esserci solo 1 segnalino Mostro per Luogo. Shaggy, che si trova a Fiabilandia, subisce Spavento!, perciò deve muovere 2 carte dalla cima del mazzo di Pesca al mazzo degli Scarti, a faccia in su.



Mettere in fuga i Visitatori

Ogni volta che un Mostro entra in un Luogo, rimuovere 1 **segnalino Visitatore**  da quel Luogo. Se un Luogo perde il suo ultimo Visitatore, diventa Infestato.

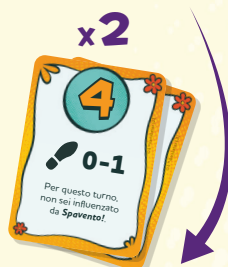
Luogo Infestato

Quando un Luogo diventa Infestato, prendere 1 segnalino Luogo Infestato  e collocarlo su quel Luogo, sostituendo le Azioni di quel Luogo. Se 2 Luoghi sono attualmente Infestati e un 3° Luogo sta per diventare Infestato, i giocatori perdono immediatamente la partita!



Quando un Luogo è infestato, vi si applicano le seguenti regole:

- I giocatori non possono effettuare alcuna Azione Luogo in quel Luogo.
- Il Luogo non può ottenere segnalini Visitatore.
- Se il Luogo ha 1 segnalino Mostro, quel segnalino deve rimanere lì finché il Luogo non viene Ristabilito.

MAZZO DI PESCA



MAZZO DEGLI SCARTI

Per Ristabilire un Luogo, un membro della Banda di Scooby deve effettuare l'**Azione Luogo Infestato** mentre si trova in quel Luogo. Muovere 2 carte dalla cima del **mazzo di Pesca** al **mazzo degli Scarti**, a faccia in su. Una volta fatto questo, rimuovere il **segnalino Luogo Infestato**  e collocare 3 **segnalini Visitatore**  su quel Luogo.

🌸 FINE DEL ROUND

Una volta che tutti i membri della Banda di Scooby e il Mostro hanno giocato i loro turni, il round termina. Alla fine di ogni round, collocare tutte le carte Banda di Scooby usate a faccia in su nel mazzo degli Scarti. Collocare la carta Mostro usata a faccia in su accanto al mazzo Mostro, andando a formare il mazzo degli Scarti del Mostro. Rimettere i segnalini Movimento Mostro usati nella riserva. Poi, iniziare un nuovo round.

🌸 FINE DELLA PARTITA

I giocatori vincono la partita una volta che tutte le Trappole vengono completate. I giocatori perdono la partita se si verifica una qualsiasi condizione di sconfitta (vedere pagina 4: Vincere e Perdere la Partita).


🌸 MODALITÀ IN SOLITARIO

La modalità in solitario si gioca come una partita normale ma con i seguenti cambiamenti:

PREPARAZIONE

Invece di scegliere un membro della Banda di Scooby, si giocherà con Shaggy accompagnato da Scooby-Doo, il suo aiutante. Prendere la carta identità di Shaggy e collocarla di fronte a sé. Poi, prendere la carta identità di Scooby-Doo e collocarla accanto a quella di Shaggy. Pescare 3 carte dal mazzo di Pesca e collocarle a faccia in su vicino alla carta identità di Scooby. Queste 3 carte sono le uniche carte disponibili per Scooby per l'intera partita.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- All'inizio di ogni round, pescare 3 carte Banda di Scooby dal mazzo di Pesca e tenerne 2. Scartare la carta rimasta a faccia in giù sul mazzo di Recupero. Giocare 2 turni con Shaggy. Come nella partita normale, seguendo l'ordine di Iniziativa di ciascuna carta, muovere Shaggy ed effettuare l'Azione Luogo, e qualsiasi altro effetto elencato.
- Le carte di Scooby possono essere usate in qualsiasi round. Quando si decide di usarne una, risolverla quando arriva il suo turno nell'ordine di Iniziativa, giocando un turno con Scooby come di norma (in aggiunta ai 2 turni di Shaggy). Una volta finito il turno di Scooby, collocare la carta usata sul mazzo degli Scarti a faccia in su. Gli effetti delle carte di Scooby vengono usati come di norma, a eccezione delle carte che proteggono Scooby da Spavento!. Le carte Banda di Scooby 4 e 36  non hanno effetto su Scooby durante la modalità in solitario.
- La Capacità di Scooby-Doo può essere usata in qualsiasi momento, ma solo una volta durante la partita.
- Alla Stazione Sciistica, Recuperare solo 1 carta.

Nota: È possibile assegnare i segnalini Risorsa che Scooby possiede usando la Capacità speciale di Shaggy.

