

Disney
TIM BURTON'S
THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

Impadronitevi delle feste!

Regolamento



2-6 GIOCATORI
ETÀ 10+
30-45 MIN

Disney
TIM BURTON'S
THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

Impadronitevi delle feste!



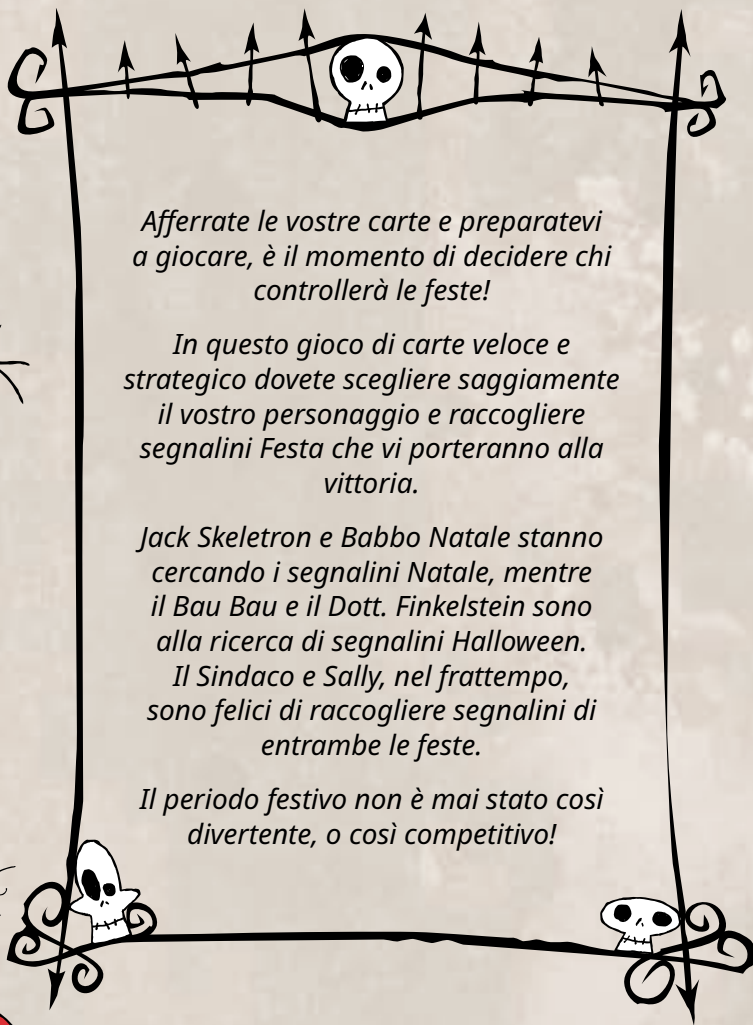
Afferrate le vostre carte e preparatevi a giocare, è il momento di decidere chi controllerà le feste!

In questo gioco di carte veloce e strategico dovete scegliere saggiamente il vostro personaggio e raccogliere segnalini Festa che vi porteranno alla vittoria.

Jack Skeletron e Babbo Natale stanno cercando i segnalini Natale, mentre il Bau Bau e il Dott. Finkelstein sono alla ricerca di segnalini Halloween.

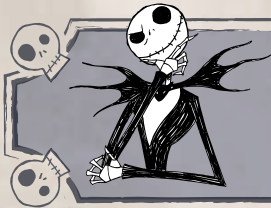
Il Sindaco e Sally, nel frattempo, sono felici di raccogliere segnalini di entrambe le feste.

Il periodo festivo non è mai stato così divertente, o così competitivo!



Obiettivo

Raccogliete più segnalini Festa possibile per ottenere punti.
Alla fine del 4° round, il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti.



Nota:

A seconda del Personaggio che state giocando, i segnalini Festa hanno dei valori diversi, come mostrato sulle plance Personaggio.

Contenuto



6 plance Personaggio



126 carte Personaggio



1 carta Luogo di Mezzo



12 carte Luogo



2 dadi Bau Bau



1 pedina Zucca
Indicatore di Round



1 indicatore Primo Giocatore Zero



108 segnalini Festa a due lati da 1 punto
16 segnalini Festa a due lati da 5 punti
12 segnalini Festa a due lati da 10 punti



1 segnalino Umore
del Sindaco
(a due lati)



1 segnalino
Indicatore
Ricerca di Jack




Preparazione


Esempio: Preparazione per 3 giocatori



1 Ogni giocatore **seleziona un Personaggio** da giocare e poi prende la **plancia Personaggio** e il **mazzo di carte Personaggio** corrispondenti. **Mescolare le carte**, poi collocare il mazzo a faccia in giù accanto alla plancia Giocatore. Alcuni personaggi iniziano con degli **oggetti aggiuntivi**, come indicato di seguito:

Oggetti:

- Il Bau Bau ha due dadi 
- Il Sindaco ha un segnalino Umore (che a inizio partita si trova con il lato Gioia visibile) 
- Jack Skeletron ha un segnalino Indicatore Ricerca (che a inizio partita si trova sulla casella Partenza della sua plancia Personaggio) 

2 Collocare la **carta Luogo di Mezzo** al centro del tavolo in mezzo a tutti i giocatori, poi collocare la **pedina Zucca** direttamente sulla **sezione 1° Round** della carta Luogo di Mezzo. La pedina Zucca verrà usata per tenere traccia dei round durante la partita. 

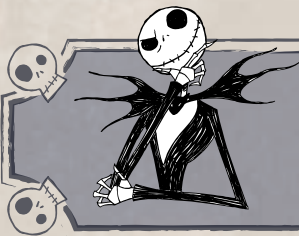
3 Mescolare le carte **Luogo**. Collocarne **1 sulla carta Luogo di Mezzo** e **1 altra tra ogni plancia Personaggio**. Mettere da parte le carte **Luogo** rimanenti; verranno usate nei round successivi.

4 Collocare il numero richiesto di **segnalini Festa** di Natale e Halloween direttamente su ogni **carta Luogo**. Il **numero** necessario per ogni round è indicato sulle carte **Luogo**. Notare che il numero di segnalini per ogni **Luogo** cambia a seconda di quale round si sta giocando. Per la carta **Luogo di Mezzo**, **collocare sempre il numero di segnalini** richiesti per il **4° round**.



Esempio:

Se l'Entroterra si trova sul **Luogo di Mezzo**, allora per il 1° round i giocatori dovranno collocare 3 segnalini Festa Halloween e 3 segnalini Festa Natale su questa carta **Luogo**, per soddisfare i requisiti dei segnalini richiesti per il round 4.




Nota:

Collocare i segnalini Festa da 1 punto sulle carte **Luogo**. I giocatori possono scegliere di scambiarli poi per i segnalini da 5 e 10 punti una volta che hanno raccolto la quantità necessaria.

5 Selezionare casualmente il primo giocatore. Nei round seguenti, i giocatori faranno a turno per essere il primo giocatore, seguendo il senso orario. Il primo giocatore prende l'**indicatore Primo Giocatore Zero** e lo passa al giocatore successivo alla fine del round.



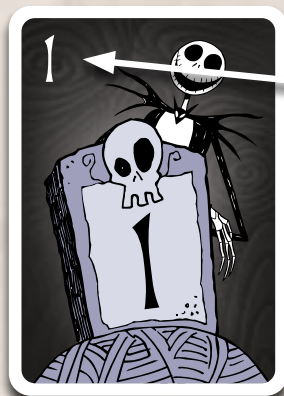
Panoramica del Gioco

 Ogni giocatore interpreta un Personaggio diverso che richiederà una strategia unica per vincere. Tutti i Personaggi, però, possiedono questi componenti:

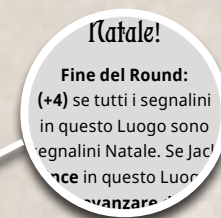
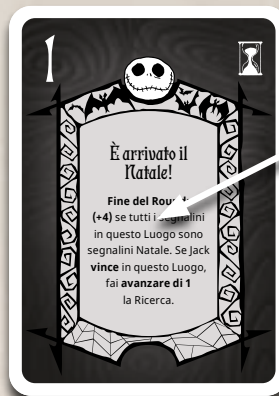
- Una **plancia Personaggio** che spiega le **capacità specifiche** del Personaggio e il **valore dei segnalini Festa** che raccoglie.



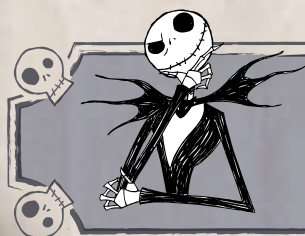
- Un totale di **20 carte** (con l'eccezione del Dott. Finkelstein che ha 26 carte). Ogni carta possiede un numero da 1 a 10 che rappresenta la sua forza. Alcune carte hanno anche degli effetti. Le carte che includono un (+ #) oppure (- #) modificheranno la forza di quella carta se si verificano le condizioni indicate sulla carta stessa.



Forza delle carte,
da 1 a 10.




La forza della carta è 5 se le condizioni sono soddisfatte alla fine del round.

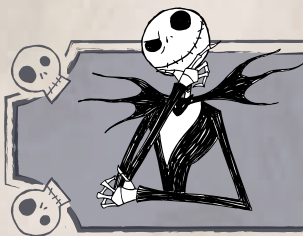


Nota:

In una partita a 2 giocatori, è consigliabile non usare i Personaggi Neutrali.

 **Nel corso di 4 round**, i giocatori si affronteranno per il controllo dei tre Luoghi che circondano la propria plancia Personaggio (a sinistra, al centro e a destra) per guadagnare segnalini Festa e vincere la partita.


- I giocatori devono sempre collocare **almeno 1 carta in ognuno dei loro luoghi**.
- Alla fine di ogni round il giocatore con la **forza totale più alta** in ogni Luogo **vince e raccoglie** i segnalini Festa di quel Luogo.
- Dopo aver raccolto i segnalini Festa, i giocatori muovono tutte le **carte giocate** nella propria **pila degli scarti** e **conservano la carta inutilizzata per il prossimo round**. Questo non si applica a Sally che potrebbe aver giocato tutte le sue carte (grazie alla sua capacità Sutura) oppure avere più di 1 carta rimanente (se ha usato la sua capacità di non giocare una carta nel suo turno, a eccezione del 1° round).
- Prima di iniziare ogni round, i giocatori pescano le nuove carte Personaggio fino al proprio limite di mano per il prossimo round. Non mescolate il vostro mazzo tra un round e l'altro. I giocatori hanno accesso solo al numero di carte per il round in corso:



Nota:


All'inizio di ogni round, Sally ha sempre 1 carta in mano in più rispetto agli altri Personaggi.

Giocare un Round

 Ogni round, in senso orario, i giocatori **a turno giocheranno le loro carte Personaggio** in un qualsiasi Luogo dei tre attorno a loro: a **sinistra**, al **centro**, o a **destra** della loro plancia Personaggio.

1° ROUND




- Nel loro **primo turno**, i giocatori a turno collocano la loro **prima carta Personaggio a FACCIA IN GIÙ** su uno dei tre Luoghi a loro scelta. Questa carta e i suoi effetti verranno **rivelati alla fine del round**.
- Poi, i giocatori a turno collocano la loro **prossima carta Personaggio a FACCIA IN SU** (a meno che non sia specificato diversamente). I giocatori risolvono immediatamente l'effetto "Quando viene giocata", se ce n'è uno. Gli effetti facoltativi saranno segnati chiaramente. Se l'effetto si verifica alla "Fine del Round", i giocatori devono attendere la fine del round per attivare quegli effetti.
- Le carte con un **effetto Fine del Round** hanno la seguente icona  per ricordare a tutti che un effetto si verificherà alla fine del round:
- **I giocatori NON devono giocare tutte le loro carte Personaggio in una volta sola.** Il primo giocatore colloca la sua prima carta Personaggio a faccia in giù, poi il secondo giocatore colloca la sua, e così via. Successivamente, si torna al primo giocatore che colloca la sua seconda carta Personaggio a faccia in su e risolve l'effetto "Quando viene giocata", se ce n'è uno, il secondo giocatore colloca la sua e risolve l'effetto "Quando viene giocata", se ce n'è uno, e così via. Gli effetti delle carte sono obbligatori a meno che non venga specificato diversamente.
- **In caso di parità**, il giocatore che ha giocato la sua carta Personaggio sul Luogo di Mezzo per primo vince. Per tenere traccia dell'ordine nel quale i giocatori hanno giocato le proprie carte, collocate le vostre carte lungo la parte superiore della vostra plancia Personaggio in base alla vostra posizione:




Il primo giocatore a collocare la sua carta Personaggio nel Luogo di Mezzo allineerà l'angolo della sua carta Personaggio con il #1 nella parte superiore della sua plancia.




Il secondo giocatore allineerà l'angolo della sua carta Personaggio con il #2 nella parte superiore della sua plancia, e così via.

 I giocatori devono giocare almeno 1 carta Personaggio su ognuno dei Luoghi circostanti prima della fine del round. Nei round successivi, i giocatori saranno in grado di **giocare più carte** su un Luogo. Tuttavia, i giocatori **devono collocare almeno 1 carta Personaggio su ognuno dei loro Luoghi prima di aggiungere qualsiasi carta extra** su un Luogo. Finché un giocatore ha 1 carta su tutti e tre i Luoghi, non c'è limite al numero di carte che può giocare su quei Luoghi. Gli effetti speciali potrebbero cambiare la posizione delle carte giocate, ma i giocatori non possono muovere le carte se questo porterebbe a terminare il round senza avere almeno 1 propria carta su ogni Luogo.


 Una volta che **tutte le carte Personaggio** per il round **sono state giocate**:

1 A partire dal primo giocatore e continuando in senso orario: **rivelare le carte Personaggio a faccia in giù e risolvere immediatamente l'effetto "Quando viene giocata"** se ce n'è uno.

2 A partire dal primo giocatore e continuando in senso orario: **risolvere qualsiasi effetto "Fine del round"**. 

3 **Determinare il vincitore di ogni carta Luogo**: contare la forza totale delle carte di ogni personaggio, un Luogo alla volta.


- Iniziare con il Luogo a sinistra del primo giocatore e continuare in senso orario attorno ai Luoghi esterni. Finire con il Luogo di Mezzo.
- Il giocatore con la **forza totale più alta** in un Luogo **vince e raccoglie i segnalini Festa** su quel Luogo.
- I giocatori conservano i propri **segnalini Festa** al di sotto della propria plancia Personaggio per il calcolo finale del punteggio che avverrà in seguito. **Fare attenzione a non girare** i segnalini Festa quando vengono messi da parte, visto che questo potrebbe alterare i propri punteggi finali.



Nota:

- Quando un giocatore gioca più di 1 carta Personaggio su un Luogo, sommare la forza di ogni carta Personaggio per determinare la forza totale.
- Se una qualsiasi carta Personaggio ha un effetto che mostra un numero tra parentesi, sommare o sottrarre questo numero alla forza totale della carta Personaggio.

Esempio: Per risolvere la carta numero 4 del Sindaco "Fine del Round: Se il lato Gioia è visibile, (+3). Se il lato Panico è visibile, (-1)", se il segnalino Umore mostra il lato Gioia alla fine del round, sommare 3 alla carta, quindi 4+3= 7 forza.


 **Alla fine di ogni round:**

1 I giocatori **scartano le carte Personaggio che hanno giocato** durante il round, tenendo la loro carta inutilizzata in mano per il round successivo. Poi, **riforniscono le mani fino al limite di round** (vedere la carta Luogo di Mezzo oppure la tabella di pagina 6).

2 **Fare avanzare la pedina Zucca**  sul Luogo di Mezzo al prossimo round.

3 **Raccogliere tutte le carte Luogo e mescolarle** con il mazzo di carte Luogo. **Collocare le carte Luogo** tra tutti i giocatori. Poi, **collocarne 1 sulla carta Luogo di Mezzo**. È possibile che riappaiano le stesse carte Luogo durante diversi round. Mettere da parte le carte Luogo rimaste.

4 **Collocare i segnalini Festa** Natale e Halloween corrispondenti su ogni carta Luogo usando i numeri del round successivo. Sul Luogo di Mezzo occorre sempre collocare il numero di segnalini Festa Natale e Halloween indicato per il 4° round.

5 **Dare l'indicatore Primo Giocatore Zero** al giocatore successivo in senso orario. 

6 Iniziare un nuovo round.

Fine della Partita

Dopo 4 round, i giocatori **contano i loro segnalini Festa Natale e Halloween** e calcolano il loro punteggio finale in base al **valore dei segnalini Festa** per Personaggio. Alcuni Personaggi ricevono dei bonus aggiuntivi al punteggio (descritti in dettaglio sulle loro plance Personaggio).

Il giocatore con il **punteggio totale più alto** vince la partita. In caso di parità, i giocatori in parità sommano la forza delle loro carte rimanenti. Il giocatore con la forza più alta vince. Se i giocatori rimangono comunque in parità, vince il giocatore che ha giocato la sua carta Personaggio nel Luogo di Mezzo per primo nell'ultimo round.

Descrizione dei Personaggi



Jack Skeletron NATALE – AVANZATO

Lo spaventoso Re delle Zucche della Città di Halloween ha trovato una nuova ispirazione! Ora che ha scoperto il Natale, sta facendo del suo meglio per comprendere questa festa e come celebrarla.

- ▶ Jack ha la capacità di girare i segnalini. Può girare i segnalini Halloween sul lato Natale e viceversa.
- ▶ Jack ha anche il segnalino Indicatore Ricerca per registrare il suo progresso nello scoprire i segreti del Natale. Il luogo del segnalino Indicatore Ricerca alla fine della partita determina il valore finale dei segnalini Festa di Jack.



Babbo Natale NATALE – BASE



Ho ho ho! "Babbo Nachele", meglio conosciuto come Babbo Natale, il Re del Natale, non conosce Halloween e sarà molto sorpreso quando arriverà nella Città di Halloween.

- ▶ Con Babbo Natale tutto riguarda lo spirito natalizio! Ottiene molti punti con i segnalini Natale e si premura di diffondere buona volontà e regali a tutti.



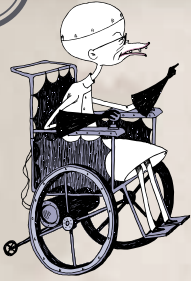
Il Sindaco NEUTRALE – BASE



Il Sindaco della Città di Halloween è abituato a mostrare i suoi sentimenti. Deve semplicemente girare la sua testa per mostrare il suo lato Gioia o Panico a seconda del suo umore.

- ▶ Gestite correttamente il **segnalino Umore del Sindaco** per fare una buona impressione sui cittadini.
- ▶ Sia l'Umore che la forza del Sindaco possono cambiare durante la partita. Molte delle sue carte modificano la sua forza a seconda del lato visibile del segnalino Umore. All'inizio della partita il suo segnalino Umore mostra il lato Gioia.





Dott. Finkelstein HALLOWEEN – AVANZATO



Il dott. Finkelstein ha lavorato sodo su alcuni esperimenti che spingono i limiti del potenziale spaventoso della Città di Halloween.

- ▶ Nel suo mazzo di carte il Dott. Finkelstein ha 6 Esperimenti da completare. Per fare ciò, avrà bisogno di alcuni ingredienti che sono presenti su diverse carte.
- ▶ Gli ingredienti necessari per **completare gli Esperimenti** possono essere trovati sulle carte 1-8, sia sulle carte Personaggio base che su quelle speciali.
- ▶ **Mescolate** le carte Esperimento, dividetele in **2 mazzi di 3 carte** e collocate i mazzi a faccia in su sotto alla sezione "Esperimenti" in fondo alla plancia giocatore. Quando il Dott. Finkelstein completa un Esperimento dalla cima di uno di questi mazzi, spostare l'Esperimento nell'area "Completato".
- ▶ Alla fine della partita, **sommate il valore** di questi **Esperimenti completati** al punteggio finale. Se il Dott. Finkelstein completa 4 o più Esperimenti, **sommate i punti aggiuntivi** come spiegato sulla plancia giocatore.
- ▶ Il Dott. Finkelstein può lavorare su 2 Esperimenti nello stesso momento. Se un mazzo si esaurisce e ci sono ancora 2 o più carte nell'altro mazzo, queste ultime possono essere distribuite per formare 2 mazzi.



Bau Bau HALLOWEEN - BASE



Il Bau Bau è il cattivo poco di buono pieno di insetti. Sempre su di giri, fate attenzione ai suoi dadi!

- ▶ Dopo che tutte le carte del round sono state giocate e rivelate, scegliete un Luogo. Tirate i dadi del Bau Bau per aggiungere forza al Luogo scelto. Una volta che i dadi sono stati tirati, calcolate la differenza tra i risultati dei dadi e sommate quel valore alla forza del Bau Bau in quel Luogo. Esempio: il Bau Bau ottiene un 5 e un 3 ai dadi, quindi aggiunge 2 alla sua forza totale nel Luogo.

Nota: Nella carta #4 "Fine del Round: Se i dadi del Bau Bau sono entrambi pari o dispari, (+3) in questo Luogo", l'effetto viene attivato anche se i dadi vengono usati per un'altra carta. In aggiunta, questa carta ottiene anche il bonus della sua capacità: "Se il Bau Bau ottiene 2 risultati uguali, riceve (+1) in tutti i Luoghi". Quindi la carta può arrivare ad avere fino a forza 8.



Sally NEUTRALE – AVANZATO



L'amabile Sally è stata creata dal Dott. Finkelstein ed è composta da diverse parti cucite insieme. Sally ha a cuore Jack e farebbe qualsiasi cosa per proteggerlo. Non ha paura di mettersi in pericolo e usare le sue parti del corpo cucite per aiutarlo.

- ▶ All'inizio di ogni round, Sally inizia con 1 carta in più degli altri giocatori. Se una carta ha la capacità SUTURA, scegliere un'altra carta Personaggio dalla mano di Sally e scartarla immediatamente collocandola a faccia in su **al di sotto** di quella che sta per essere attivata, a indicare che **l'effetto SUTURA è stato attivato**.
- ▶ Sally può scegliere di ignorare la capacità SUTURA su qualsiasi carta e giocare invece carte normalmente. Sally ha anche **la capacità di non giocare** una carta nel suo turno (tranne nel 1° round), ma ha comunque bisogno di una carta in ogni Luogo. Se Sally **termina la partita con 0 carte** nella sua mano e nel mazzo di pesca, aggiungete **5 punti al suo punteggio finale**.

Pubblicato da Asmodee Group
18 rue Jacqueline Auriol
78041 Guyancourt - Francia

Gioco di 1015 Creative. Will Foster, Alex Foster,
Eric Foster e Michael Adams

©Disney.

Illustrazioni:
Laetitia Lagache e Mathieu Lidon

Revisione:
Jesse Rasmussen e Sonia Thomson

Un ringraziamento speciale a:
Grégory Benassar, Clotilde Borges,
Bénédicte Jean, Béatrice de La Rochefoucauld,
Christelle Leplard, Adrien Réaux,
Sandrine Vuccino, Claire Winterton-Moore e tutti
coloro che hanno partecipato ai playtest e aiutato
nello sviluppo del gioco.

Mixlore™

Edizione Italiana

Traduzione:
Denise Venanzetti

Revisione:
Asmodee Team

Adattamento Grafico:
Giacomo Pellini

Direzione Editoriale:
Massimo Bianchini