

Antonio Ferrara

BOOGEYMAN

THE BOARDGAME



**Il terrificante
Libro delle Regole!**

BOOGEYMAN

THE BOARDGAME

IL TERRIFICANTE LIBRO DELLE REGOLE!

Questo gioco è dedicato ai miei amici d'infanzia del Parco "La Quiete" con i quali ho attraversato i corridoi bui che dall'adolescenza ci hanno portato all'età adulta.

PANORAMICA:

In **Boogeyman** interpreterete degli intrepidi bambini alle prese con l'incubo di sempre: Boogeyman.

Nessuno conosce il suo vero aspetto, ma si narra che sia spaventoso oltre ogni più fervida immaginazione e che sia ghiotto di bambini!

Come se non bastasse, stasera i vostri genitori vi hanno lasciati in balia di Jennifer, la babysitter psicopatica!

Cosa accadrà? Riuscirete a sopravvivere alla notte? Riuscirete a non farvi prendere dalla Babysitter e a sconfiggere le vostre più oscure paure? Oppure Boogeyman riuscirà ad avere la meglio su tutti voi?

CONTENUTO DELLA CONFEZIONE:

- 1 Tabellone
- 1 Regolamento
- 1 Libro dei Finali
- 1 Poster
- 1 Dado
- 8 Miniature
- 8 Stand Personaggi
- 8 Basi Personaggi
- 1 Segnalino Boogeyman
- 1 Segnalino Babysitter
- 1 Segnalino Torcia
- 1 Segnalino Finale
- 10 Segnalini Lucchetto
- 18 Segnalini Caramella
- 25 Segnalini Stanza
- 25 Segnalini Luce-Buio
- 50 Segnalini Ricerca
- 10 Carte Incubo
- 10 Carte Disgrazia
- 10 Carte Evento
- 10 Carte Obiettivo
- 10 Carte Missione
- 18 Carte Status
- 55 Carte Ricerca
- 32 Carte Boogeyman
- 32 Carte Babysitter
- 32 Carte Luce
- 32 Carte Buio
- 19 Carte per Tales of Evil
- Un nuovo Capitolo per Tales of Evil

SCOPO DEL GIOCO:

Ogni bambino dovrà impegnarsi e collaborare con gli altri per poter vincere. Per farlo dovranno aiutarsi a vicenda per cercare di procurarsi alcuni oggetti chiave e dare il via ad uno dei finali.

Boogeyman e la Babysitter psicopatica avranno il compito di far fallire i piani dei bambini.

Tenete gli occhi aperti perché quando la situazione si farà difficile, non tutti riusciranno a sopravvivere... **MUAHAHAHA**...

MODALITA' DI GIOCO:

In base alle vostre preferenze all'inizio di ogni partita dovrete decidere in che modalità giocare.

Nel gioco sono presenti 4 modalità: solitario, cooperativa, semi-cooperativa e competitiva.

• MODALITÀ SOLITARIO:

(1 giocatore) Si gioca nel ruolo di 1 o più bambini contro Boogeyman e la Babysitter che saranno gestiti dal gioco.

• MODALITÀ COOPERATIVA:

(Da 2 a 6 giocatori) Boogeyman è gestito dal gioco e si muove ed agisce come verrà spiegato successivamente contro tutti gli altri giocatori che interpreteranno i bambini.

• MODALITÀ SEMI-COOPERATIVA:

(Da 2 a 6 giocatori) Il primo bambino che sviene rimuove la sua pedina dal gioco ed inizia a giocare nel ruolo di Boogeyman contro tutti gli altri giocatori.

• MODALITÀ COMPETITIVA:

(Da 2 a 6 giocatori) Uno dei giocatori sceglie di giocare nel ruolo di Boogeyman sin dall'inizio della partita contro tutti gli altri giocatori.





PREPARAZIONE:

1. Ponete sul piano di gioco il tabellone.
 2. Si mescolano in mazzi separati le carte Ricerca, Luce, Buio, Evento, Incubo, Disgrazia, Boogeyman, Babysitter, Obiettivo e Missione e si pongono di fianco al tabellone.
- Modalità Competitiva:** Oltre a quello fatto sopra, Boogeyman gestirà le carte Incubo, Disgrazia ed Evento.



3. Ogni giocatore sceglie un bambino e prende lo stendino/miniatura, tre segnalini Caramella e le relative carte status facendo attenzione a posizionare lo status n.1 in cima visibile, seguito dal numero 2 e infine il 3.
 4. Ogni bambino pesca una carta Obiettivo e la tiene segreta fino all'avvio di un finale, dopodiché potrete rimettere nella confezione le carte rimanenti.
 5. Si pesca una carta Missione e si ripongono le restanti nella confezione. Si legge ad alta voce la carta selezionata per informare tutti della missione da svolgere prima di poter accedere ad un finale. La carta andrà poi messa di fianco al tabellone in modo che tutti possano consultarla in qualsiasi momento della partita.
 6. Si mescolano coperti e senza guardarli i segnalini Stanza e si mettono momentaneamente da parte.
- Modalità Competitiva:** Boogeyman mette da parte e coperti i 25 segnalini Stanza in modo che nessun giocatore possa vederli.

7. Prendete i segnalini Botola Segreta e Chiave del Teschio (sono raffigurati sul retro di due segnalini Ricerca) e metteteli da parte.

8. Dei restanti segnalini Ricerca se ne pescano quattro e si posizionano rispettivamente 2 nella zona 5 e 2 nella zona 20, dopodiché mescolate coperti e senza guardarli tutti i segnalini ricerca compresi i segnalini Botola Segreta, Chiave del Teschio e posizionate sulla plancia in modo da avere due segnalini per ogni zona numerata.

Modalità Competitiva: Il giocatore che interpreta Boogeyman selezionerà e posizionerà tutti i segnalini Missione, Oggetto, Botola Segreta e Chiave del Teschio in modo che solo lui sappia dove si trovino.

ATTENZIONE: Boogeyman non potrà mai posizionare la Botola Segreta e la Chiave del Teschio nelle zone 5 e 20. Questo perché renderebbe impossibile l'accesso a queste zone.

9. Si prendono 25 segnalini Luce/Buio e se ne posiziona uno con il lato "Luce" visibile, sulla pila di ogni stanza. Se avete svolto tutto correttamente in ogni stanza ci dovrà essere una pila di 3 segnalini.

10. Ogni giocatore pesca un segnalino Stanza che indicherà dove posizionare la propria miniatura. Dopodiché i segnalini andranno rimescolati con tutti gli altri.

11. Si pesca un segnalino Stanza che indicherà da che stanza partirà la Babysitter.

12. Si pesca un segnalino Stanza e senza che nessuno lo guardi verrà posizionato sul primo numero della scala delle apparizioni. Indicherà il posto in cui si trova Boogeyman.

Modalità Competitiva: Boogeyman sceglierà la stanza da cui partire selezionando un segnalino Stanza senza mostrarlo agli altri e lo posizionerà sul primo numero della scala delle apparizioni.

13. Il più piccolo di età al tavolo si doterà del segnalino Torcia e inizierà a giocare, dopodiché seguiranno tutti gli altri in senso orario.

Modalità Competitiva: Il primo a giocare sarà Boogeyman e poi tutti gli altri a partire dal giocatore alla sua sinistra e proseguendo in senso orario.

Nel caso decidiate di giocare nella modalità semi-cooperativa e quindi in modo che il primo bambino svenuto inizi a giocare come Boogeyman, per iniziare a giocare vi basterà seguire il setup indicato con queste uniche differenze:

Quando uno dei giocatori inizierà a giocare come Boogeyman dovrà scartare la pedina del bambino che stava utilizzando, scartare le carte Status ed eventuali segnalini Caramella e carte Ricerca. Nel caso abbia qualche segnalino Oggetto, Missione, Chiave del Teschio e Botola Segreta, dovrà posizionarli in fondo alla pila della stanza in cui si trovava.

Boogeyman si doterà immediatamente dei segnalini Stanza, delle carte Incubo, Disgrazia ed Evento.

CONSIGLIO! Tra le carte Obiettivo ce n'è una che si chiama "Posseduto". Questa carta introduce il ruolo del traditore nascosto all'interno del gioco. Vi consigliamo di usarla a partire da 4 giocatori in su, quindi se a giocare siete 3 o meno, potrete scartarla dal mazzo delle carte Obiettivo prima di distribuire gli obiettivi a inizio partita. Si tratta solo di un consiglio, ma ovviamente siete liberi di tenere la carta nel mazzo quando distribuirete gli obiettivi anche se giocate e in gioco ci sono meno di 4 giocatori.

CONSIGLIO! Se volete rendere le vostre partite a Boogeyman più entusiasmanti potrete provare a giocare alla modalità difficile o addirittura avventurarvi nella modalità Incubo.

Modalità Difficile: Dopo aver terminato il setup di gioco pescate casualmente 13 segnalini stanza e capovolgete i segnalini Luce nelle stanze indicate in modo che mostrino il lato Buio.

Modalità Incubo (solo per i più coraggiosi): Dopo aver terminato il setup di gioco, capovolgete tutti i segnalini Luce nelle stanze in modo che mostrino il lato Buio, inoltre, in questa modalità, nel turno di Boogeyman si pescheranno due segnalini Stanza invece di uno. In questo modo Boogeyman sarà in due stanze contemporaneamente.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Il gioco si divide in round ed ognuno dei quali prevede che tutti i giocatori svolgano il proprio turno di gioco.

FASI DEL ROUND:

- Il primo giocatore (il possessore del segnalino Torcia) inizia il suo turno di gioco.
- Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore effettua le proprie azioni.
- Dopo che ogni bambino ha svolto il proprio turno, gioca Boogeyman.

FASE FINALE:

Quando 3 segnalini Oggetto si troveranno nella stanza del segnalino Finale e il Leader avvierà il Finale, si passerà a giocare sul Libro dei Finali, ma non prima di aver completato il compito dettato dalla carta Missione.





Peter:
Crede senza riserve all'esistenza di Boogeyman.



Daphne:
Non vede l'ora di poter incontrare Boogeyman.



Ray:
Anche se dice di non credere a Boogeyman, gli fa comunque un po' paura.



Leila:
Crede che le storie su Boogeyman siano state inventate dagli adulti per spaventare i bambini.



Mike:
Dice che crederà a Boogeyman solo quando lo vedrà con i suoi occhi.



Tommy:
Non sa nemmeno chi sia Boogeyman, ma gli basta sapere che non si tratta di nulla di buono da mangiare.

PERSONAGGI

STATO D'ANIMO DEI BAMBINI

Ogni bambino ha a disposizione 3 carte Status che rappresentano il suo stato d'animo.

Le carte andranno posizionate con la numero 1 in cima, poi seguiranno le altre in ordine numerico. Ogni carta che si perde durante il gioco peggiora lo stato d'animo del bambino.



1 - SERENO:

Sei nel pieno della tua sanità mentale. Potrai compiere tre azioni durante il tuo turno e avvalerti della tua abilità speciale. Hai a disposizione tre segnalini Caramella (ma non di più!).



2 - SPAVENTATO:

Sei ancora nel pieno delle sue capacità mentali ma non potrai avere nella tua riserva più di 2 segnalini Caramella.



3 - TERRORIZZATO:

Non puoi più sfruttare la tua abilità speciale e non potrà avere nella sua riserva più di 1 segnalino Caramella.

Se un bambino subisce un'ulteriore perdita di Status dopo essere stato terrorizzato, ovvero perde la carta Status numero 3, il bambino sviene e dovrete posizionare il suo stendino/miniatura in posizione orizzontale.

Un bambino svenuto genera **incubi** che causeranno problemi a tutti gli altri (quindi fate in fretta a rianimarlo!).

Il bambino svenuto sarà costretto a pescare immediatamente una carta Incubo e seguire le istruzioni riportate. Se Boogeyman è gestito da un giocatore, sarà lui a decidere quale Incubo somministrare al gruppo. Le carte Incubo coinvolgono tutti i bambini e sono veramente difficili da risolvere e quindi vi consigliamo di rianimare i bambini svenuti prima che sia troppo tardi. La carta Incubo resta in gioco e ripete il suo effetto ogni volta che arriverà il turno del bambino svenuto fino a quando non sarà risvegliato.

AZIONI DEI BAMBINI

Al proprio turno ogni bambino ha 3 Azioni da poter spendere:

- **Muoversi:** Il Bambino può muoversi da una zona accessibile adiacente all'altra di una posizione sfruttando un passaggio (una porta indicata da una lettera). Ogni zona attraversata corrisponde a 1 Azione.



I numeri corrispondono al totale di azioni da utilizzare per raggiungere quelle zone.



• **Rimuovere un segnalino Luce/Buio:** In cima alla pila di segnalini di una stanza troverete un segnalino Luce/Buio. Rimuoverlo vi costerà 1 Azione. Dopo averlo rimosso dovrete pescare la relativa carta Luce o Buio (in base a quale lato sia visibile in quel momento).



• **Ricerca:** Ogni ricerca costa 1 Azione. Quindi ogni rimozione/acquisizione di un segnalino Ricerca costa 1 Azione. Per esempio se Peter all'inizio del suo turno si trovasse in una stanza e desiderasse ricercare, questo gli costerebbe 1 Azione, se invece volesse rimuovere due segnalini Ricerca, questo gli costerebbe 2 Azioni. Generalmente questi segnalini riportano un numero e fanno riferimento al rumore prodotto e che farà immediatamente attivare la Babysitter come vedremo più avanti.



• **Rimuovere un segnalino Lucchetto:** Costa 1 Azione. Quando è presente un segnalino Lucchetto sulla pila di una stanza, non potrete accedere ai segnalini sottostanti se prima non lo rimuovete. Per rimuovere questo tipo di segnalino servirà una carta che vi permetta di farlo, oppure potrete tentare di scassinare il lucchetto tirando il dado e facendo avanzare nella vostra direzione la Babysitter di tante zone quanto sarà il risultato ottenuto. Il segnalino sarà rimosso solo se la Babysitter non vi raggiunge.

• **Attraversare la Botola Segreta:** Al suo turno se il segnalino Botola Segreta è stato rivelato ed il bambino si trova nella stanza di questo segnalino, il bambino al costo di 1 Azione potrà raggiungere la stanza numero 20 altrimenti inaccessibile. Quando vorrà poi potrà spendere un'altra azione per raggiungere di nuovo la stanza in cui si trova il segnalino Botola Segreta.



• **Risvegliare un Bambino:** Per risvegliare un bambino svenuto dovrete trovarvi nella sua stessa stanza. Per risvegliarlo dovrete spendere 1 Azione oppure usare l'effetto di una carta. Quando si risveglierà, il bambino si rialzerà immediatamente riprendendo a giocare dallo Status numero 2 (*Spaventato*). La carta Incubo attiva andrà scartata immediatamente.

IMPORTANTE: Praticamente un bambino dopo essere svenuto non potrà mai più ripartire dallo status numero 1 (*Sereno*), a meno che qualche carta non gli permetta di recuperare uno o più status. Solo in questo caso specifico potrebbe recuperare lo status numero 1 con cui ha iniziato a giocare la partita.

AZIONI GRATUITE

Giocare carte Ricerca: Senza queste carte difficilmente potrete sopravvivere a Boogeyman. Usatele per tirarvi fuori dai guai o per contrastare l'avanzata delle ombre. Non c'è limite a quante carte Ricerca potete accumulare e giocare nel vostro turno, ma ricordatevi che ogni carta Ricerca va sempre scartata dopo l'uso.

Giocare segnalini Caramella: Questi segnalini servono a modificare il risultato di un tiro di dado. Nel proprio turno i bambini possono giocare quanti segnalini desiderano e questo non consuma azioni.

Modificare il risultato del dado: Generalmente vi sarà richiesto di tirare il dado per le più diverse situazioni e spesso potrebbe capitare che il risultato ottenuto non sia di vostro gradimento. Giocando un segnalino Caramella potrete aggiungere o sottrarre 1 al risultato ottenuto. Non c'è limite a quanti segnalini Caramella potrete giocare durante un tiro di dadi, l'importante è che sappiate che ogni segnalino speso equivale a un +1 o -1 da sommare o sottrarre al risultato ottenuto.

Esempio: *Daphne sta cercando di rimuovere un segnalino Lucchetto nella stanza in cui si trova, quindi dovrà tirare un dado. Sfortunatamente il risultato è 6! Questo significa che la Babysitter, attratta dal rumore, riuscirà a raggiungerla. Daphne gioca così 2 segnalini Caramella per ridurre il risultato a 4, lasciando la Babysitter fuori la porta!*



Scambiare: Se i bambini si trovano nella stessa zona possono scambiarsi o cedere delle carte e questo non consuma azioni, ma non potranno mai scambiarsi alcun tipo di segnalino.

Chiave del Teschio: Giocate il segnalino Chiave del Teschio per accedere alla soffitta.

Nota: Ogni bambino può ripetere la stessa azione più volte. Es. Peter potrebbe volersi allontanare da una zona e spendere le 3 Azioni del suo turno per spostarsi di tre zone.

BAMBINO - INTERAZIONI

- Se termina il suo movimento in una zona dove non c'è nessuno, non accade niente, ma potrà comunque spendere le Azioni che gli restano e le Azioni gratuite.
- Se mentre effettua il suo movimento incrocia la Babysitter o Boogeyman, il suo turno termina e dovrà pescare immediatamente la relativa carta incontro in base a chi ha incontrato. Indipendentemente dal risultato fare avanzare il relativo segnalino dello stress sulla relativa scala dello Stress.
- Se mentre effettua il suo movimento incrocia Boogeyman e la Babysitter insieme nella stessa zona, sarà costretto ad affrontare la Babysitter pescando una carta Babysitter. Indipendentemente dal risultato fare avanzare il segnalino Babysitter sulla relativa scala dello stress.
- Se all'inizio del suo turno si trova in una Stanza in cui è presente Boogeyman, la Babysitter o entrambi, non potrà rimuovere segnalini Luce/Buio o effettuare ricerche, ma potrà usare delle carte e/o sfruttare le sue azioni per uscire da quella Stanza.
- Dopo un incontro con Boogeyman o la Babysitter il turno del bambino termina immediatamente.



LA BABYSITTER - JENNIFER

Non sappiamo se Jennifer sia psicopatica, sotto l'effetto di Boogeyman, oppure se sembri malvagia solo per via della fervida immaginazione dei bambini. In tutti i casi fareste meglio a starne alla larga.

Movimento: La Babysitter si attiva e si muove:

- Quando si rivela un segnalino Ricerca e viene prodotto un rumore indicato dal numero sul segnalino.
- Quando si rivela il simbolo del dado.
- In base all'effetto di alcune carte.
- Quando un bambino cerca di scassinare una serratura (rimuovere un segnalino Lucchetto).
- Quando è sotto l'influsso di Boogeyman.

Quando si raccoglie un segnalino Ricerca: Sul retro della maggior parte dei segnalini Ricerca c'è un valore che indica l'intensità del rumore provocato dal bambino intento ad effettuare la ricerca, oppure il simbolo di un dado. Questo numero farà attivare immediatamente la Babysitter. Nel caso invece ci sia il simbolo del dado, il bambino dovrà tirare il dado e muovere la Babysitter di tante zone quanto è il risultato ottenuto. In ogni caso la Babysitter si muoverà, seguendo la strada più breve, di tante zone quante

indicate dal rumore in direzione del segnalino appena rivelato, dopodiché resterà nella posizione raggiunta fino alla prossima attivazione. Se durante il suo spostamento la Babysitter incrocia la pedina di un bambino, il suo turno terminerà e il bambino sarà costretto a pescare una carta Babysitter. Nel caso invece sul segnalino non vi sia un numero o il simbolo del dado, la Babysitter non si attiverà.

Esempio: Mike effettua una ricerca e rivela un segnalino Rumore di valore pari a 3. Egli dovrà muovere la Babysitter di 3 stanze nella sua direzione, il che è una vera sfortuna poiché Jennifer dista giusto 3 stanze! Mike dovrà pescare una carta Babysitter e subirne le conseguenze descritte al suo interno, inoltre non potrà nemmeno pescare una carta Ricerca. Per concludere il turno dovrà fare avanzare il segnalino Babysitter di una posizione sulla relativa Scala dello Stress.



In base all'effetto di alcune carte: Potrebbe capitare che alcune carte facciano muovere la Babysitter o farvela piombare direttamente addosso. State attenti.

Quando un bambino cerca di rimuovere un segnalino Lucchetto: Potrebbe capitare che un segnalino Lucchetto non vi permetta di fare ricerche in una determinata zona. Se non avete qualche carta da giocare per poterlo rimuovere, potrete cercare di scassinare la serratura. Per fare questo dovrete tirare un dado. Il numero ottenuto rappresenterà il rumore provocato e attiverà immediatamente la Babysitter che si sposterà nella vostra direzione seguendo la strada più breve di tante zone quanto è il numero ottenuto dal lancio del dado. Se la Babysitter non arriva nella stanza, potrete rimuovere il segnalino al costo di 1 Azione, mentre in caso contrario non potrete rimuovere il segnalino e dovrete pescare una carta Babysitter.

Quando è sotto l'influsso di Boogeyman: Come vedremo Boogeyman potrà impossessarsi temporaneamente della Babysitter e scagliarvela contro. Occhi aperti.

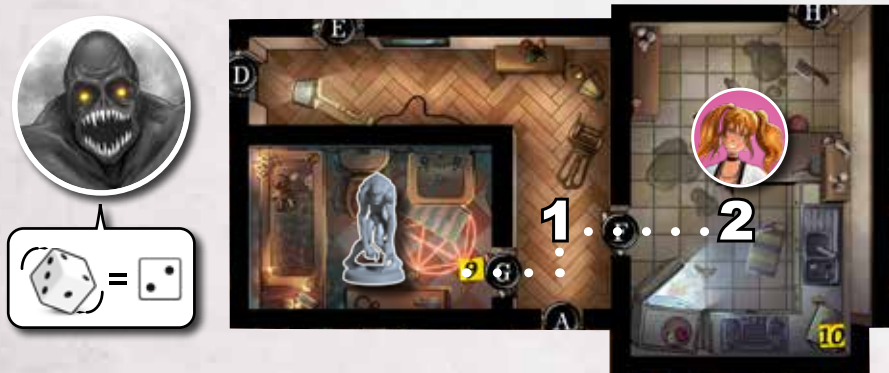
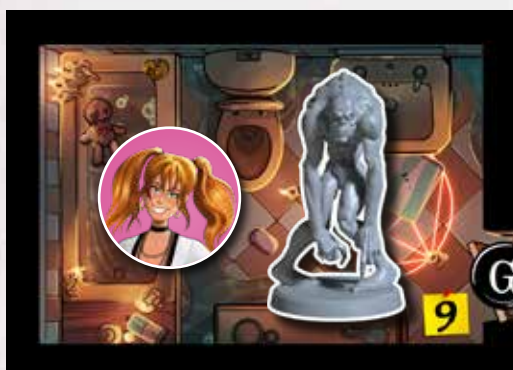
Nota: la Babysitter resterà nella zona in cui si trova fino alla sua prossima attivazione. Quindi un bambino non potrà compiere azioni in quella zona. Se nel frattempo un bambino decide di entrare in quella zona, dovrà immediatamente pescare una carta Babysitter (Ma siete pazzi?).

BABYSITTER - INTERAZIONI

- Se termina il suo movimento in una zona dove non c'è nessuno, non accade niente e il suo turno termina.
- Se mentre effettua il suo movimento capita nella stessa zona di un bambino, il suo movimento termina e il bambino dovrà pescare immediatamente una carta Babysitter. Indipendentemente dal risultato fare avanzare il segnalino Babysitter sulla relativa scala dello Stress.

- Se mentre effettua il suo movimento incrocia due o più bambini nella stessa zona, questi dovranno tirare un dado e chi avrà ottenuto il numero più basso sarà costretto ad affrontarla pescando una carta Babysitter. Indipendentemente dal risultato fare avanzare il segnalino Babysitter sulla relativa scala dello Stress.

- Se nella stanza c'è Boogeyman e nessun bambino, la Babysitter viene posseduta. Tirate un dado e fate avanzare la Babysitter di tante zone quanto è il risultato ottenuto in direzione del bambino più vicino. Se ci sono due o più bambini equidistanti, ogni bambino dovrà tirare il dado e la Babysitter si dirigerà verso il bambino che ha ottenuto il numero più basso. Se Boogeyman è gestito da un giocatore, sarà quest'ultimo a decidere in che direzione muoverla.



- Se nella stanza c'è Boogeyman e uno o più bambini, le azioni si svolgeranno normalmente come se Boogeyman non ci fosse (lui non si mostra in presenza di adulti e bambini quando sono insieme).

Nota: Per essere posseduta c'è bisogno che la Babysitter sia ferma nello stesso posto dove si rivelerà Boogeyman. Se invece oltrepassa solo la zona senza fermarsi non accadrà nulla.



Lui rappresenta tutti gli incubi reali e non che un bambino può immaginare durante il periodo della sua fanciullezza. Nessuno sa che aspetto abbia e si dice che possa assumere la forma che desidera. Si dice che rapisca i bambini e nessuno sa dove li porti o cosa ne faccia. Meglio non approfondire, non credete?

AZIONI DI BOOGEYMAN (gestito dal gioco)

Movimento: Boogeyman si attiva e si muove:

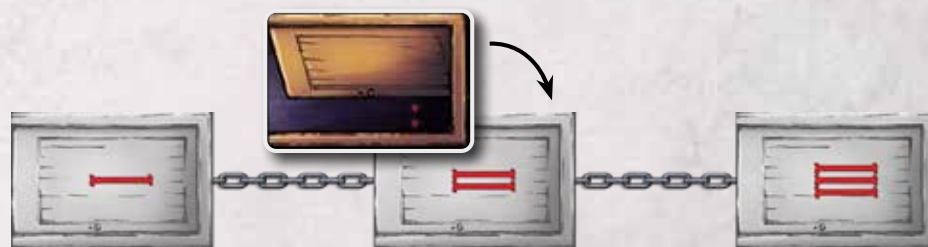
- Quando tutti i bambini hanno terminato il loro turno, bisognerà pescare, senza guardarlo, un segnalino Stanza dalla riserva e posizionarlo sulla Scala delle Apparizioni. Il segnalino indicherà la stanza in cui si trova Boogeyman.
- In base all'effetto di alcune carte.

Quando tutti i bambini avranno giocato, si rivelerà il segnalino Stanza che si era selezionato durante il turno di Boogeyman e si posizionerà la pedina di Boogeyman nella stanza corrispondente, dopodiché si pescherà, senza guardarlo un altro segnalino Stanza e si metterà sulla scala delle Apparizioni. Questo segnalino indicherà dove farà la sua prossima apparizione dopo che i bambini avranno svolto il prossimo turno di gioco.

In sintesi: Inizia la partita, si pesca un segnalino Stanza e lo si mette sulla scala delle Apparizioni. Giocano i bambini, dopodiché si rivela il segnalino messo da parte lasciandolo sulla scala, si svolgono tutte le interazioni del caso e si pesca un nuovo segnalino, dopodiché giocano di nuovo i bambini e così via. Solo quando saranno stati giocati 10 segnalini Stanza, ovvero quando la Scala delle Apparizioni sarà piena, si riprenderanno tutti i segnalini e si mescoleranno ai restanti formando una nuova riserva da cui attingere.

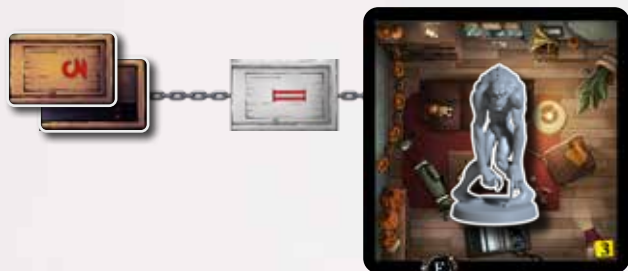
Nota: In pratica per 10 turni Boogeyman non potrà mai apparire nella stessa stanza se non per l'effetto di alcune carte. I bambini potranno sfruttare questa opportunità.

La scala delle Apparizioni: Ogni qualvolta Boogeyman gioca un segnalino Stanza, questo andrà posizionato sulla scala delle apparizioni che, oltre a gestire il flusso delle apparizioni di Boogeyman gestirà le carte Evento. Infatti ogni qualvolta si posizionerà un segnalino Stanza in prossimità del simbolo delle carte Evento bisognerà immediatamente pescare una carta Evento. Come vedremo, sarà Boogeyman a scegliere la carta nel caso quest'ultimo sia gestito da un giocatore.



BOOGEYMAN - INTERAZIONI

Boogeyman Gestito dal gioco: Fino a quando Boogeyman è gestito dal gioco ogni volta che tutti i bambini avranno terminato il proprio turno, si rivelerà il segnalino Stanza messo precedentemente da parte nel turno precedente e si posizionerà la sua pedina nella stanza rivelata. Questa azione, come vedremo, avrà varie ripercussioni sul gioco.



Boogeyman gestito da un giocatore: A differenza di quando è gestito dal gioco, al suo turno Boogeyman dovrà rivelare il segnalino Stanza e posizionare il suo stendino/miniatura solo nel caso in cui un bambino o la Babysitter siano nella stanza in cui si trova in quel momento oppure quando un bambino entra in una stanza in cui è stato precedentemente.

Interazioni:

- Quando rivela la sua posizione e piazza il suo stendino/miniatura in una stanza indipendentemente se nella stanza ci siano dei bambini, la Babysitter o entrambi, se è presente un segnalino Luce/Buio, dovrete capovolgere quel segnalino in modo che mostri il lato Buio.
- Se nella stanza c'è un bambino, il giocatore che interpreta il bambino dovrà affrontarlo pescando una carta Boogeyman. Indipendentemente dal risultato, fate avanzare il segnalino Boogeyman sulla relativa scala dello stress.
- Se nella stanza ci sono due o più bambini, ognuno di loro dovrà lanciare un dado. Chi avrà ottenuto il numero più basso sarà costretto ad affrontarlo pescando una carta Boogeyman. Indipendentemente dal risultato, fate avanzare il segnalino Boogeyman sulla scala dello stress.
- Se nella stanza c'è solo la Babysitter, Boogeyman s'impoverirà di lei. Tirate un dado e fate avanzare la Babysitter di tante zone quanto è il risultato ottenuto in direzione del bambino più vicino. Se ci sono due o più bambini equidistanti, ogni bambino dovrà tirare il dado e la Babysitter si dirigerà verso il bambino che ha ottenuto il numero più basso. Se Boogeyman è gestito da un giocatore quest'ultimo deciderà in che direzione spostare la Babysitter.
- Se nella stanza ci sono dei bambini e la Babysitter, non succede niente perché Boogeyman resta nell'ombra in presenza di adulti e bambini che si trovano nello stesso posto.

IL TURNO DI BOOGEYMAN IN DETTAGLIO (giocatore):

All'inizio della partita nel caso uno dei giocatori abbia deciso di giocare come Boogeyman (modalità competitiva) o quando uno dei bambini diventerà Boogeyman (modalità semi-cooperativa), il giocatore che lo interpreterà dovrà dotarsi dei 25 segnalini Stanza, delle carte Incubo, Disgrazia ed Evento.

Al suo turno Boogeyman potrà:

- Muoversi con l'ausilio di un segnalino Stanza.
- Impossessarsi della Babysitter (solo se si verifica la condizione).

- Giocare una carta Evento (solo se si verifica la condizione).
- Giocare una carta Disgrazia (solo se si verifica la condizione).
- Giocare una carta Incubo (solo se si verifica la condizione).

MUOVERSI

Al suo turno Boogeyman giocherà sempre un segnalino Stanza senza farlo vedere agli altri e lo posizionerà coperto sulla scala delle apparizioni.

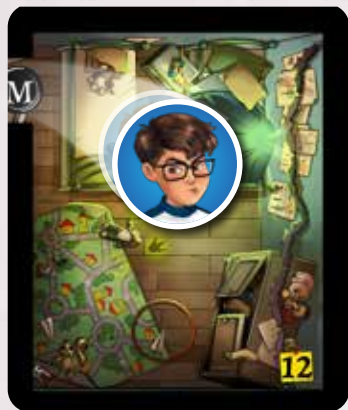
Ogni segnalino Stanza giocato non potrà più essere giocato fino a quando la scala delle apparizioni non sarà completa. Solo a questo punto Boogeyman potrà riprendere tutti i segnalini e potrà usarli nuovamente.

Il segnalino Stanza posizionato sulla scala delle apparizioni indica quindi il posto dove è nascosto in quel momento (ultimo segnalino posizionato) oppure dove è stato in uno dei turni precedenti (uno dei segnalini precedentemente posizionati sulla scala). Questi luoghi dovranno essere rivelati solamente nel caso un bambino o la Babysitter sostino in una di quelle stanze con la differenza che: se viene rivelato il segnalino relativo ad una stanza in cui era in uno dei turni precedenti si provvederà solo a capovolgere l'eventuale segnalino Luce in Buio, mentre se un bambino o la Babysitter fa il suo ingresso nella stanza in cui si trova in quel momento, oltre a capovolgere il segnalino Luce in Buio (se presente e non sia già sia visibile il lato Buio), avverranno le interazioni dirette come vedremo.



Se invece Boogeyman decide di scegliere una stanza in cui già sono presenti uno o più bambini, la Babysitter o entrambi, non accadrà niente perché Boogeyman come già detto non attacca mai direttamente, ma si apposta nell'ombra e può attaccare solo se è uno degli altri personaggi a sostare nella zona in cui si trova. In quest'ottica, se alla fine del turno di gioco uno o più bambini si trovasse ancora nella stanza, allora avverrebbero le interazioni.

Esempio: Peter si trova nella stanza 12. Boogeyman al suo turno decide di giocare il segnalino Stanza numero 12 e lo posiziona sulla scala delle Apparizioni. In questo caso se Peter al suo turno decidesse di andare via, non accadrebbe niente, mentre se decidesse di restare nella stanza fino al prossimo turno di Boogeyman, quest'ultimo potrà fare la sua apparizione e Peter sarà costretto a pescare una carta Boogeyman.



IMPOSSESSARSI DELLA BABYSITTER

Se la Babysitter durante i suoi spostamenti sosta nella stanza in cui si trova in quel momento Boogeyman (ultimo segnalino Stanza posizionato sulla scala delle Apparizioni) Boogeyman potrà prenderne possesso temporaneamente. Dovrà tirare un dado e in base al risultato ottenuto potrà spostare la Babysitter di tante zone quanto è il risultato ottenuto. Ovviamente se durante lo spostamento la Babysitter incrocia un bambino, il suo movimento verrà immediatamente interrotto e il bambino sarà costretto a pescare una carta Babysitter.

GIOCARRE UNA CARTA EVENTO

All'inizio del suo turno quando Boogeyman dovrà giocare un segnalino Stanza potrebbe capitare che il posto sulla scala delle Apparizioni riporti il simbolo delle carte Evento. A quel punto Boogeyman dovrà scegliere e giocare una carta Evento che posizionerà vicino al tabellone e che sia visibile a tutti. Questa carta avrà effetto su tutto il prossimo round di gioco. Quando toccherà di nuovo a lui, scarterà la carta esaurendone l'effetto.



FUSION SYSTEM

Le carte Evento hanno la particolarità di sfruttare il Fusion System. Ovvero le azioni da fare saranno richieste direttamente ai giocatori e non ai bambini. Ad

esempio vi potrà essere richiesto di non parlare più per un'intero round, oppure sarete costretti a togliervi le scarpe e finire la partita scalzi e altre richieste bizzarre che scoprirete strada facendo.

GIOCARRE UNA CARTA DISGRAZIA

Quando un segnalino Boogeyman o Babysitter si muove sulla relativa scala dello Stress e raggiunge una posizione contrassegnata dall'icona della carta Disgrazia, dovrà esserne pescata una attivandone subito l'effetto (nel caso Boogeyman sia gestito da un giocatore, sarà lui a pescarla, altrimenti uno degli altri bambini).

GIOCARRE UNA CARTA INCUBO

Quando Boogeyman è gestito da un giocatore, sarà lui a scegliere l'Incubo che affliggerà i bambini. Nel caso invece Boogeyman sia gestito dal gioco, il bambino svenuto pescherà la prima carta dal mazzo degli Incubi (a carte coperte ovviamente!).

Riepilogo delle differenze sostanziali tra Boogeyman gestito dal gioco o da un giocatore:

BOOGEYMAN Gestito dal gioco:	BOOGEYMAN Gestito da un giocatore:
<ul style="list-style-type: none"> • I segnalini Stanza sono pescati casualmente. • Rivela la stanza in cui si trova alla fine di ogni round prima di pescare un nuovo segnalino Stanza. • Quando s'impone della Babysitter, quest'ultima si dirige verso il bambino più vicino. • Quando il segnalino Stress raggiunge il simbolo Disgrazia su una delle scale dello stress i giocatori pescano una carta Disgrazia dal mazzo. • All'occorrenza i giocatori pescano una carta Incubo dal mazzo. • All'occorrenza i giocatori pescano una carta Evento dal mazzo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sceglie i segnalini Stanza. • Rivela una stanza in cui è stato precedentemente solo se uno dei bambini o la Babysitter sostano in quella stanza. • Quando s'impone della Babysitter decide lui dove dirigerla. • Sceglie lui la carta Disgrazia da somministrare. • Sceglie lui la carta Incubo quando c'è bisogno di pescarne una. • Sceglie lui la carta Evento da rivelare.

Nota: Boogeyman resterà nella stanza in cui si trova fino alla sua prossima attivazione. Quindi un bambino già presente nella stanza non potrà compiere azioni in quella stanza in cui è presente la pedina di Boogeyman, ma potrà uscirne e spostarsi al proprio turno. Se nel frattempo un bambino decide di entrare in quella stanza, dovrà immediatamente pescare una carta Boogeyman



(ve lo sconsigliamo). La pedina di Boogeyman resterà nella stanza in cui è presente fino a quando non avverrà un'altra apparizione oppure sarà spostato dall'effetto di alcune carte. Quindi state attenti perché all'inizio del suo turno è come se Boogeyman si trovasse in due posti contemporaneamente, ovvero nella stanza in cui è presente la pedina e nella nuova stanza nascosta sotto l'ultimo segnalino posizionato sulla scala delle apparizioni. Lui è l'ombra e potrebbe essere ovunque e, come in questo caso, in più posti contemporaneamente...

MUHAHA... MUHAHAHA... MUHAHAHAHA... Ok, ok, basta.

LA MISSIONE

Prima di affrontare il gran finale i bambini dovranno portare a termine il compito dato dalla carta Missione che hanno pescato all'inizio della partita. Senza il completamento della Missione anche se fossero in possesso dei tre segnalini Oggetto che gli permetterebbero di avviare un finale, non potrebbero comunque farlo.

IL GRAN FINALE

Quando i bambini saranno in possesso di 3 segnalini Ricerca/Oggetto, ovvero dei 3 oggetti chiave, si pescherà un segnalino Stanza tra quelli disponibili. Nella stanza indicata verrà posizionato il segnalino Finale e a quel punto tutti i bambini dovranno portare i segnalini Oggetto in quella stanza. Quando nella stanza saranno impilati i 3 segnalini si potrà dar vita a un Finale, ma ricordatevi che non potete avviarlo se non avrete prima completato il compito della carta Missione.

Dopo aver completato la "Missione", il primo bambino che raggiunge la stanza con il segnalino Finale portando con sé un segnalino Oggetto, diventa il Leader del gruppo e quando nella stanza saranno presenti i 3 segnalini Oggetto, al suo turno il Leader potrà decidere quando avviare il finale indipendentemente dai bambini che sono presenti nella stanza. Al finale parteciperanno solo i bambini che si trovano nella stanza del Finale mentre gli altri saranno esclusi, ma non è detto che perdano la partita. Questa condizione verrà rivelata solo in seguito e dipenderà dal tipo di finale.

Quando il Leader nel suo turno avvierà il finale, ogni bambino rivelerà la propria carta Obiettivo e, se è possibile, ne applicherà le conseguenze, dopodiché bisognerà mischiare coperti e senza guardarli TUTTI i segnalini Stanza disponibili nella riserva e poi pescarne uno. Il numero sul segnalino indicherà quale finale dovrete affrontare. Prendete e posizionate il Libro dei Finali al centro del tavolo in modo che tutti possano seguire l'avventura illustrata e iniziate a leggere. Il Libro dei finali è strutturato come un fumetto e per poter proseguire alla vignetta successiva spesso sarà richiesto il superamento di una prova.

Nota: Dopo tante partite, di comune accordo i giocatori potranno decidere di giocare un finale a cui non hanno mai giocato.

I bambini svenuti durante un finale non potranno più proseguire, mentre se anche solo un bambino riesce a superare tutte le prove, si potrà leggere l'ultima vignetta del fumetto e scoprire come sia andata a finire la lunga notte a villa Spencer. Se tutti i bambini svengono durante le prove di un finale, la partita è persa e Boogeyman vince, in caso contrario Boogeyman perderà e sarà la vignetta finale a rivelare i vincitori.



COME FUNZIONA?

Una volta che siete alla pagina del finale, dovrete iniziare a leggere il fumetto ed effettuare le prove richieste e, in base a quello che succede, proseguirete alla scena successiva.

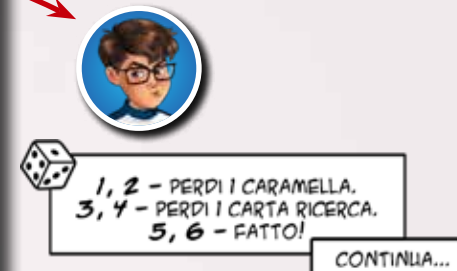
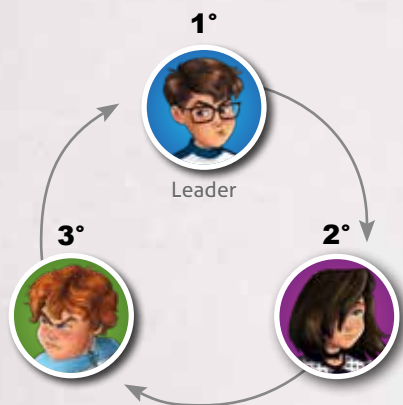
Inizia sempre a giocare il Leader del gruppo e poi tutti gli altri partecipanti in senso orario, ovvero coloro che erano nella stanza al momento dell'avvio del finale da parte del Leader.

Ogni scena va affrontata da un giocatore diverso e si prosegue così fino all'epilogo o fino a quando tutti i bambini non sono svenuti.

I bambini svenuti durante un finale non potranno proseguire, ma anche se un solo bambino riesce ad arrivare all'epilogo, allora potrete leggere l'ultima scena e scoprire chi ha vinto il gioco.

Se tutti i bambini svengono durante un finale, Boogeyman vince la partita.

IL TURNO



DUBBI E PERPLESSITA'

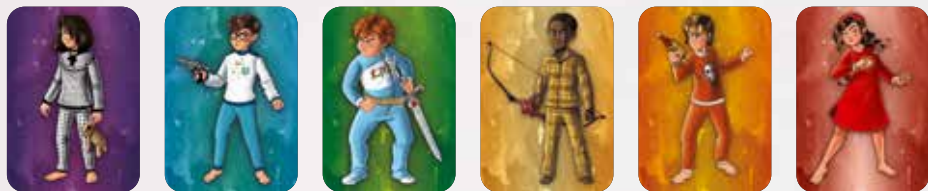
Qualcuno si starà chiedendo come mai il Leader abbia la facoltà di avviare un finale quando non sono ancora arrivati tutti i bambini. La risposta è semplice: perché potrebbe essere costretto a prendere questa drastica decisione per poter salvare la maggior parte del gruppo. Infatti, mentre si tenta di raggiungere la stanza del Finale uno dei bambini potrebbe svenire e quindi provocare e generare carte Incubo, oppure potrebbe capitare che qualche bambino coinvolto manchi solo uno Status prima di svenire e che quindi venga reputato già spacciato, o ancora il Leader potrebbe decidere di avviare il finale lasciando indietro qualcuno per non rischiare che Boogeyman e la Babysitter gli piombino addosso scatenando il panico.

Nel caso il Leader sia un traditore (carta Obiettivo) potrebbe avviare di proposito il finale lasciando indietro gli altri bambini per cercare di far fallire il gruppo. Quindi il nostro consiglio è che il Leader agisca in base all'andamento della partita e in base al proprio Obiettivo, si comporti di conseguenza.

Una sua decisione sbagliata potrebbe compromettere l'intera partita o viceversa una sua decisione tempestiva potrebbe essere la scelta giusta. Il ruolo del Leader deve essere severo ma giusto. Non lo dimenticate perché altrimenti difficilmente sopravviverete alla lunga notte!



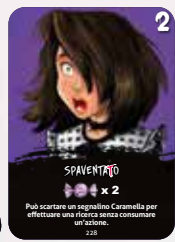
CARTE



1° Status



2° Status



3° Status



Carte Status:

Ogni bambino ha 3 carte Status a lui dedicate. Il gioco inizia sempre con la carta Status n. 1 in cima, poi la n. 2 e infine la n. 3 che rappresentano gli stati d'animo di ogni bambino. Su ogni carta è segnata un'abilità speciale e il

numero massimo di segnalini Caramella che un bambino può collezionare. State attenti perché perdendo uno status non solo rischiate di perdere l'abilità speciale del vostro personaggio, ma potrete anche perdere segnalini Caramella.



Carte Luce: Si pescano ogni volta che si raccoglie un segnalino Luce. Si tratta di eventi e situazioni a cui dovranno far fronte i bambini, ma fortunatamente per loro sono eventi che si svolgono con la Luce e quindi meno spaventosi e difficili.



Carte Buio: Si pescano ogni volta che si raccoglie un segnalino Buio. È nel buio che le ombre allungano le mani e che la realtà viene distorta. Questi eventi sono veramente spaventosi e sono più difficili da affrontare. *State attenti perché nel buio le ombre hanno denti aguzzi e unghie lunghe...*



Carte Ricerca: Si tratta di abilità, equipaggiamenti e oggetti utili che serviranno per affrontare gli incubi reali e non che incontreremo durante la notte, ma potrebbero anche celare qualche brutta sorpresa... Vengono pescate quando si raccoglie un segnalino Ricerca che cela un numero o il simbolo del dado. Non vanno pescate quando il segnalino Ricerca rivelato contiene un Oggetto, la Botola Segreta, la Chiave del Teschio, un segnalino Missione o nel caso la Babysitter raggiunga il bambino che ha provocato il rumore. Tutte le carte Ricerca vanno scartate dopo l'uso.



Carte Boogeyman: Vengono pescate ogni qualvolta vi imbatterete in Boogeyman e non sono mai positive, anzi...



Carte Babysitter: Vengono pescate ogni qualvolta incontrerete Jennifer e sapete che non sarà facile scappare dalle sue grinfie.

Nota: Ogni qualvolta un bambino pesca una carta Boogeyman o Babysitter, il suo turno terminerà immediatamente dopo aver risolto la carta e dovrà far avanzare il relativo segnalino Stress sulla scala dello Stress, ma quando giocate una carta che annulla un incontro con Boogeyman o la Babysitter, non dovrete pescare una carta Boogeyman o Babysitter e non dovrete far avanzare il segnalino sulla rispettiva scala dello stress perché difatti l'incontro non è avvenuto.



Carte Incubo: Sono le carte orribili che vengono pescate al loro turno dai bambini svenuti e possono mettere in seria difficoltà l'intero gruppo. Cercate di evitarle se volete sopravvivere. Nel caso Boogeyman sia gestito da un giocatore sarà quest'ultimo a decidere quali carte Incubo dispensare. Una carta Incubo su un bambino svenuto genera lo stesso effetto ogni volta che arriva il turno del bambino e resta in gioco fino a quando il bambino non viene risvegliato.



Carte Disgrazia: Sono delle carte che riguardano alcuni eventi negativi della casa che saranno pescate quando i segnalini dello stress di Boogeyman e la Babysitter arriveranno in determinate posizioni sulle rispettive scale dello stress. Nel caso Boogeyman sia gestito da un giocatore, sarà quest'ultimo a decidere quali carte Disgrazia dispensare.



Carte Evento: Sono carte che vanno giocate quando si posiziona un segnalino Stanza in corrispondenza del simbolo Evento sulla scala delle apparizioni, quindi sempre dopo che avrà giocato Boogeyman. Si tratta di eventi permanenti che avranno effetto su tutto il prossimo round di gioco e sono riferite sempre al comportamento dei giocatori e mai a quello dei bambini. Queste carte sfruttano il Fusion System, ovvero le azioni richieste dovranno essere intraprese dai giocatori al tavolo.



Carte Obiettivo: All'inizio di ogni partita ogni giocatore che gioca nel ruolo di un bambino dovrà pescare una carta Obiettivo e tenerla segreta. La carta dovrà essere rivelata solo dopo l'avvio di un finale.



Carte Missione: All'inizio di ogni partita si dovrà pescare una carta Missione che dovrà essere portata a termine prima dell'avvio di un Finale.

SEGNALINI



Segnalini Ricerca: I segnalini ricerca possono essere di 4 tipologie diverse.



Segnalini Rumore: Quando rimuovete uno di questi segnalini potrete immediatamente pescare una carta Ricerca e subito dopo far avanzare la Babysitter verso di voi di tante zone quanto è il numero segnato sul segnalino. Quindi state attenti perché potreste essere sorpresi da un momento all'altro.



Segnalini Oggetto: Dovrete trovare questi tre segnalini per poter avviare un finale.



Segnalino Botola Segreta: Una volta rivelato, al costo di 1 Azione il giocatore, dalla stanza in cui è presente questo segnalino, potrà entrare nella zona numero 20.



Segnalino Chiave del Teschio: Una volta raccolto vi permette di accedere alla soffitta, ovvero poter entrare nella zona numero 5. Solo il bambino che possiede la chiave può accedere alla zona 5, ma una volta aperta la porta tutti i bambini potranno accedervi.



Segnalini Missione: Sono due segnalini che serviranno per completare alcune carte Missione. Non sempre saranno richiesti, ma andranno comunque sempre posizionati sulla plancia di gioco.

Nota: Quando raccogliete un segnalino Oggetto o Botola Segreta o Chiave del Teschio o Missione, non dovete pescare una carta ricerca.



Segnalino Lucchetto: Si tratta di particolari segnalini che andranno posizionati su una pila di una determinata stanza e da quel momento in poi, non potrete affrontare eventi o ricercare in quella stanza fino a quando non riuscirete a rimuovere il lucchetto tramite alcune carte oppure provocando rumore. Non possono essere posizionati nei corridoi. Quindi nel caso vi fosse richiesto di posizionarlo, non fatelo.



Segnalini Luce/Buio: Questo tipo di segnalino ha due facce che mostrano rispettivamente il segnalino Luce e Buio. Quando deciderete di raccoglierne uno, in base alla facciata visibile in quel momento dovete pescare una carta Luce o Buio.



Segnalini Stanza: Sono 25 segnalini che rappresentano i numeri delle stanze della casa e sono a disposizione di Boogeyman. Questi segnalini vengono pescati senza guardarli nel turno di Boogeyman. Se Boogeyman è gestito da un giocatore, sarà quest'ultimo a scegliere il segnalino da impiegare.

Segnalini Caramella: Ogni bambino parte con 3 segnalini di questo tipo. Si tratta di segnalini che potrete guadagnare e perdere in diversi modi e che vi saranno molto utili per raggiungere il vostro obiettivo. Infatti giocando uno di questi segnalini potrete modificare il risultato di un tiro di un dado. Ogni segnalino di questo tipo vale +1 o -1 sul risultato del dado.



Segnalino Finale: Serve ad indicare la stanza dove i bambini dovranno dirigersi per avviare un Finale. Va posizionato quando si sono trovati i tre Segnalini Oggetto. A quel punto si pescherà un segnalino stanza e si posizionerà questo segnalino nella stanza indicata. Il numero indica anche il finale che si dovrà affrontare sul libro dei finali.

Scala dello Stress: La scala riporta due tracciati indipendenti. Uno di Boogeyman e l'altro che riguarda la Babysitter. All'inizio della partita i rispettivi segnalini Stress di Boogeyman e della Babysitter saranno posizionati sulla posizione 0.

Ogni qualvolta ingaggerete uno scontro contro Boogeyman o la Babysitter, quest'ultimi diventeranno più ostici e quindi per ogni carta Boogeyman o Babysitter pescata e affrontata, dovete far avanzare il relativo segnalino di



una posizione. Vicino ad alcuni numeri c'è il simbolo delle carte Disgrazia. Quando uno dei segnalini raggiunge il punto in cui è segnalata una carta Disgrazia, dovete pescare la relativa carta e applicarne immediatamente tutti gli effetti. Quando uno dei segnalini raggiunge la cima, ovvero la posizione numero 10 rappresentata dall'uscio della porta d'ingresso alla villa, resterà lì fino alla fine della partita, ma se entrambi i segnalini (Boogeyman e Babysitter) raggiungeranno la cima, ovvero i due segnalini si sovrapporranno, la partita terminerà immediatamente e tutti i bambini perderanno. Boogeyman sarà riuscito a impossessarsi completamente di Jennifer e i bambini non avranno più nessuna possibilità di scampo... **MEANANAN MEANANANANANAN**ooo



Segnalini Boogeyman e Babysitter:

Sono due segnalini che indicano rispettivamente lo stress di Boogeyman e della Babysitter e all'inizio di ogni partita andranno sempre posizionati sullo 0 della scala dello stress. Ogni qualvolta sarete costretti a pescare una carta

Babysitter o Boogeyman, il relativo segnalino salirà di una posizione.

Scala delle Apparizioni:

Si tratta di una scala dove verranno posizionati i segnalini Stanza che indicheranno le apparizioni di Boogeyman dove sono segnati anche i momenti in cui si dovrà pescare una carta Evento. Quando la scala sarà piena andrà svuotata e tutti i segnalini stanza andranno mescolati nuovamente con quelli della riserva.



LA CASA

La plancia di gioco ha 25 zone numerate che chiameremo stanze e 5 corridoi non numerati. I corridoi contano come stanze e quindi se un giocatore vorrà entrare in un corridoio dovrà spendere 1 Azione. La regola generale è che si spende 1 Azione per ogni porta/passaggio che si attraversa e che riporta una lettera.

ZONE SPECIALI:



La Stanza Segreta

Ovvero la zona numero 20 non ha un accesso, ma vi si potrà accedere solo trovando e rivelando il segnalino Botola segreta che sarà nascosto sul retro di uno dei segnalini Ricerca. Una volta rivelato, al costo di 1 Azione, i giocatori potranno sfruttarlo per entrare nella stanza segreta. Ovviamente per uscire dalla stanza segreta dovrà spendere un'altra azione per tornare nella stanza in cui vi è il segnalino Botola. Il segnalino botola resta nella stanza in cui è stato rivelato fino alla fine del gioco.



La Soffitta

Come noterete l'accesso alla soffitta (zona numero 5) è bloccato da un lucchetto. Per poter accedere a questa zona si dovrà prima trovare la chiave del teschio rivelando il segnalino Chiave del Teschio che è celato sul retro di uno dei segnalini Ricerca. A quel punto il giocatore che ha trovato la chiave dovrà dirigersi verso la soffitta e posizionare la chiave sul lucchetto, dopodiché tutti i giocatori potranno accedere alla zona numero 5.

BOOGEYMAN INCONTRA TALES of EVIL

Boogeyman è un crossover di *Tales of Evil*. Si tratta di un gioco completamente indipendente, ma ambientato nello stesso universo di *Tales of Evil* e dei *Pizza & Investigation*. Come avrai notato le porte e i passaggi del tabellone riportano delle lettere che non ti serviranno per giocare a **Boogeyman**, ma saranno indispensabili per poter giocare le avventure di *Tales of Evil* sfruttando il tabellone di **Boogeyman**.

Nella confezione avrete sicuramente trovato delle carte del gioco da tavolo *Tales of Evil*. Queste carte dovranno essere messe da parte oppure inserite nella confezione di *Tales of Evil*. Si tratta di carte Evento, Equipaggiamento, Azione e carte Status che vi permetteranno di ampliare l'esperienza di gioco di *Tales of Evil* utilizzando Jennifer come personaggio, e soprattutto poterci giocare nell'avventura esclusiva contenuta alla fine di questo manuale. Ovviamente avrete bisogno di una copia del gioco *Tales of Evil* non contenuta nella confezione di **Boogeyman**.

Se non hai una copia di *Tales of Evil* non preoccuparti ed ignora questa parte del regolamento, mentre se hai una copia di *Tales of Evil*, oppure sei intenzionato ad acquistarla in un prossimo futuro, quando vorrai, potrai cimentarti in questa nuova avventura.

Visto che *Tales of Evil* è un gioco in cui potrai anche creare le tue avventure e giocare a quelle degli altri create dalla comunità, non esitare a sfruttare i materiali contenuti in **Boogeyman** per giocare anche a *Tales of Evil*. Infatti, oltre le carte aggiuntive di cui abbiamo parlato, potrai usare il tabellone e le miniature per poter creare nuove avventure.

1 CARTA SPECIALE

1 CARTA
EQUIPAGGIAMENTO



3 CARTE AZIONE



4 CARTE STATUS

UN NUOVO PERSONAGGIO GIOCABILE!

10 CARTE EVENTO



CREDITS:

Boogeyman è un gioco ideato da Antonio Ferrara.

Illustrazioni: Sara Staffelli, Letizia Sacchi, Davide Corsi.

Tabellone by Virginia Chiabotti - Colore by Sabrina Normanni.

Fumetto by Elisa di Virgilio - Colore By Lorenzo Berdondini.

Grafica e Impaginazione by Sara Staffelli.

Miniature: Fabio Rizzo.

Miniature Colore (non incluse): Chiara Grassi.

Multimedia: Fulvio Pisani (storyboardgame), Sebastiano Fiorillo.

Produzione: Antonio Ferrara - Roberta Mendone.

Revisione: Roberta Mendone, Fabio Faletti.

Playtest by Alberto Ferrucci, Elisa Sofia Giuliani e la gang della ludoteca "La civetta sul comò".

Un ringraziamento speciale a linoTipografia Cervai per i prototipi.

Grazie anche a tutti coloro senza i quali tutto questo non sarebbe stato possibile e in particolar modo grazie a: Luigi Ferrara (always in my heart), Roberta Mendone, Domenico Ferrara, Manuela Ferrara, Giulia Mendone, Ciro Cangiano, Sarah Caputo, Antonio Climaco, Giovanni Climaco, Cira Improta, Leonardo Luci, gli AL4oPiù, Stefano Stievano (houseofgames) Alessandra Tritapepe, Aldara Sachunajá, La Tana dei Goblin, Bower's Game Corner, GrAlutka, Beastie Geeks, BGG, À qui de jouer, Yo Tenía Un Juego, Game Legends, La Civetta sul Comò, Horror Dipendenza, Silvia Riccò, Kickstarter Radio 102.4, Boardgame Stories e...

22 23 @Geondp #CT7 A Dancing Ewok (Rob Branch) A. Giacomo Crucinio & Marta Rettani A.GUITEL AACA Martinez Aaron Booth Aaron Kistner Adam Cox Adam Kelly Adam Marcello Adam Marlin Adèle Gautier Adrian Adrian Hernandez Adrian Mallari Adrián Quirós Marchuet Adriana Strippoli Adrien Barrère/Marie Houdayer Ahmad Klaibi Ainara M. V. Aingeru Duarte Aiven Elizabeth Akiory Alan & Samantha McIntosh Alberto Bruno Aldara and Maddie ale mozzarella Alejandro De La Mora Alejandro Gaitán Barrientos Alejandro Uc Alejandro zd Alessandro Alessandro "the mintrok" De Cecco Alessandro Chiappini "Shark68" Alessandro Cotardo Alessandro Gamba Alessandro Palmieri Alessandro Parini Alessia Alessio Alessio "Nonno" Parisini Alessio Baietto Alessio Busnelli aka Avalonmaster Alessio Cesi Alessio Franciosa Alessio Principe Alessio Principe Alessio Solfati Alessio&Lisa Alex Bayliss Alex Christl ttv:the_twizards Alex Clay Alexander "van Doom" Hartmann Alexander "van Doom" Hartmann Alexander Albin Alexandra Barbier Alexis Gauthier Alexo B. Rodriguez Alfred D Harrison Alina Schimpf Álvaro Medina Muñoz Amanda Morrison Amber & Mark Bemenderfer Amol Ravindra Thomare Amos Cavallero Anders Herbst Pedersen Andoriano AndPal67 ANDRAX André Andre "Deathsdoorman" Noth Andre Acevedo Andrea Andrea "Pino" Pinucci Andrea Altomonte Andréa BATTAULT Andrea Bertoncini Andrea Bianchi Andrea Bortolasi Andrea Co' (Yoko17) Andrea Coletti Andrea Maione andrea mercuri Andrea Savoldi Andrea Verna Andreaballoon Andreas Donner Andreas Ebbecke Andreas Nelles Andreas Wangler Andrew Arthur Yates Andrew burgoon Andrew Jon Clifton Andros Andy Scaredy-cat Miller Anelli Simone Anett & Gergely Magyar Angela Lavorato Angelo Angelo Nicolardi Angelos AnhYeuEm DEBONDANT Anke Pollack Anna Maria Dezerbi Anne-Catrin and Jens Riede Anthenor F. Anthony "Dr. Paradox" Macchiarella Anthony Boykin "SheikTheGeek" Anthony Dorchy Anthony J Chavez anthony MARTIN anthony noll Anton "Cappy" Kapanen Antonio Antonio & Evelina Aiko Sofia Antonio

Salamanca Soto Anwar Janahi Anya Paige Mojica Armando&Jessica Arnau Lucaya Catena Arnau Lucaya Montes Artanielle Artem Holubiev Artemis Bloodrain Arturo Della Gatta Ashley "Ashleybob" Martin Aspen Bauman Associazione Gioco Libero Astrid Breitkopf Aude St-Aubin Austyn Grace Gaughan Avv. Dario Fernando Baratta Aymeric ANTOINE B. D. Manderson BAMBO Roussel Bänz Flückiger Baptiste « Gob » Brylak Bearmat Beastie Geeks Ben Barr Ben Tivey Benjamin Neumann Benjamin T. Fine Benton M Bernardo Pascale Bernat Lleonart Garcia Bertillon Flessel Bertrand " Gromli" Demars Beto Bill Bachman Bill Bachman Billy LaRoca Binci und Hagen Blanche Blandowain Choldera Blue Oranda Board Games Francesco Bobeee0815 Bőjti Bolverk14 Bon Massimiliano Boogey Fan - Salvatore Sannino Borgir Borja Ruiz (compaewear) Borza Boscolo Alessandro Cegion BossMan Bouhier Florian (Edward17FR) Brad Marlow Brad Short Brandon Moore Brian Medlin Brian G. Brian Rumberger Brian Young Brice BADARI Brice F Bronwyn W Bruno Duchesne Bruno Morant Bryan Daniels Bryan DEmilio Bryan Du C. Andre McMillan Calah Edstrom Caleb Elwardt Caleb&Jacob D'Amico Camoni Luca Camu Nono Carl Noble Carlo & Massimo Gabrielli Carlo de Caesaris Carlos Araque Carlos Bosch Jiménez Carlos Consciência Carlos Huaman Carlos Martínez Feliu Carlos Moreno Carole Chevalier Carolina Jiménez Conejero Carsten Berg Caruso Samuel Casey Mixon Casie & Caleb Alexander Chad Veillette Charles Charles Alexander Charles Diskin Charlie Nieves Jr Charly CHAVANON Pierre-Marie (Rez999) Chaz Dumbaugh Chiara Lori Chiara Polverino Chiara Restivo Chiara&Elia Levorato Chris Amyot Chris Cullinan Chris L'Anson Chris Langhout Chris Posada Chris Teng Christian Childress Christian Gödel Christian Moser Christian Rudolf Gomolka Christian Scandola Christian Spangenberg Christian Stern Christophe THIEME Christopher Hannah Christopher Schröder Christopher Westerheide Ciokka Civu CJ Pronk Clarissa Claudia De Benedictis Claudio Alfieri Claudio Cabona CLAUDIO VARETTO Claudio Volpini Cleve Zammit Coasterfreak Rob ColdMountain Constant Gillot Coppola Lorenzo Corrado Cappello Cortese Alberto Lord Commander Costanza Couc Cpt. Cokblock Cree Wilson Cristian "Papà Nerd" Busato Cristian De Andrés Puyo Cristian Falco Cristian Falconi Cristin Chall Curtis James Cyril "AshTheKing" Saez Cyril Chevaillier Cyrus Iron-Mike D.Semeraro Daemonkarl Dalton Campbell Damiano Faccia Damiano Pavan Damon K. Dan Cheston Dan Northwest Dan Pearson Dan Quayle Daniel 'Le Foz' Fothergill Daniel "Captn" Doyle Daniel "Spookymen" Berg Daniel „Kramii" Straub Daniel E Charleston Daniel Evans Daniel Naylor Daniel Ortiz (PR) Daniel Sáez Herrero Daniel Seif Daniel Tiecher Daniel Wolf Daniela Martinez Rodriguez Daniele - Il Gioco Semplice Daniele Boglioni DANiele DI LALLA DANiele DI LALLA Daniele Michele Porro Daniele Rattaggi Danny H. Dantilus Daphne Dario Ferraro Darkminotaurus Das Frunk Dave Dave Adriaanse - Media Dave Hermann Davey Smit David "Pupi" Fascina David & Mindy David Andreozzi David Briand David Capelan David Gallardo David Karoski David L. Goldberg David LABORET David Poch Jr. DAVID SANCHEZ RIVERA David Sarabia David Sidhoum David Villalobos Iranzo Davide Davide "Space" Romano Davide Liberti Davide Quaglia Davide Reffo Davide Treglia Davidet Davy Garçon DEADPOOL DeathBatCult (RHM) Declan, Finnley, Connor en Liam Dee Hedges Denis & Céline Beauprez Denis Lasana Dennis Dennis Beekhuizen Dennis Frak Dennon Schembre Derapone Derek Bryan Desperado.ogl Devis Diamond Dann Goff Didac Coliman Didier Crémer Die Brettspiel Atzen Diego Pizarro Dimitris DION Christophe DioNietzsche Dionisis - Valentina Dirk "Spielemann" Rebmann Dirk & Ramona Elligsen Dirk Sindram Disperati Luca Dmitrijs Novakovskis Doménic Dupras DOMINGUEZ FAMILY Dominic Dominic Boily Dominic Joseph (domj29) Dominik Herbst Donald Sowash Dott. Wolfie Dr. Genna Dr. John Talley Dragonaris Draiard Huet Drew LeMon Drew Martin Drew R Curry Duane Stites Dustin Edmonson Dwayne and Mariya Ed Krijgsman Ed Krijgsman Eddinho Eddy Fluchon Eddy Whiteside Edmund cave-Browne-cave Edoardo Alquati Edoardo Morelli (CZ) EL_Girard eL_panZer Eleanor Elena Dellerba Eleonora Elisa & Giuseppe ellasgabri Emanuele "Peppone" Emanuele Di Silvestro

Emanuele Quarello Emanuele Toselli Emiliano Candelori Emiliano de Napoli Emiliano Girardi EMILIO CRUZ MEDIAVILLA Emmanuel BLIN Endre Várkonyi Endriuu Enea Montoli Enrico Brullo Enrico Delorenzi Enrico Guarracino Enrique Eric Kl-B Eric Kraaier Eric Moon from Canada <3 Eric Williams Erik Volkert Ernesto - Ernia! - Plebani Eros Macorigh Erwan Masson Erwin LEE Erwin Squire Ethan Smith Eugenio „Eugi“ Melis Eugenio Maroccia Evans "MiniSyphnx" Pincomb Evil Potato EvilPotato Ezra and Soren Rodriguez Fabi Fabien Pradelle Fabio Corti Fabio Dobrovich & Daniela Stefanelli Fabio Faletti Fabio Melonaro Fabio Salis Fabio, Sonia e Alice Fabiofobia fabriloddo Fabrizia Cino Fabrizio Fabrizio "Darsh" Spoletini Fairclough FalconChief (Jim Terry) Faletti Fabio Fasoli93 Fanfan FedeGabo89 Federico Federico "FrederikR80" Rizzo Federico Girelli Fekti Tibor Felipe Ferizzo Fernando Rosillo Ferran Deitx Roca Feuvrier cedric Fidel Montesino Filippo Carraro Filippo Saragoni Filippo Zanetti Finglish gamer Fiona & Finn Reuhl Flavio Milazzo Florent Cubells Florian Florian Florian Florian Kramer Florian Laco Floy Le Poney Fo Freh Fosferein Foxtrot591 Francesca Giovannini Francesco "Magjus" Santoro Francesco Barretta Francesco C. Francesco Dalto Francesco G.A. Raffaele Francesco Gatta Francesco Saverio Iervolino Francisco Sanchis Ricart Franck Codognotto François Renquet Frank Nowak Frédéric Luzynski Fri Surgis From the Deep Games Fudo Games FYFT Gabriel Lim & Ruan Yingying Gabriel&Samuel Gabriele Barberini Gabriele Becherini e Consuelo Silvestrini Gabriele Caruso gamesforlife86 Garrett Edward Spears Garrosa_90 Garth Bauman Gartzea Ana Aria Euken Gatto's Family Geoff Stewart George the Angry Therapist Georgie Lee Pictor Georgios Gkafas Germán Vega Galindo Germán Vega Galindo GeVe Giacomo "il manga" Manganelli Gian Luca Giovanardi Gianandrea Parisi Giancarlo Carriero Giancarlo Roberto Luciano Bertone GIANLUCA PERUCCI Gianluca Tangorra Gil David Gilles Maud Fontaine Mézierre Gilles PAUTOT Ginés Díaz Carmona Ginevra Mora Gioele Bellucci Gioele Bergamini Giorgia Migliore Giovanni B. Esposito Giovanni Gravagna Giovanni Nicoletti Gioki Giovanni Sorvito Giovanni zappia Giulia Tata Giuliano Porcellana Giulio Botonico Giuseppe "DieMaxFab" di Nuzzo Giuseppe Cafora Giuseppe Calise Giuseppe Greco Giuseppe Lacagnina Giuseppe Lanzone (Festa Time) Glen "Autobahn" Bucher gli amici della Taverna. Glodeanu Mihaita GoodDaysGames Gordon Decker Greg Gosselin Greg Quirk Gregg Pierrefitte Gregory Frankenstein Gregory Moses Martin Grégory Moussé Grenader GROSJEAN Alexis Grys Jones Guido Guidolin Mauro Guillaume Guillaume ALLEMANT Guillaume Brunet aka GuiZoM Guillaume Dumas Guillermo Paredes López GUIZOT H. Tyrone Boyd HaiKulture Hank Przybylowicz Hans has Died Hansado Harlock Hart & Anna deBidart love Dad Hati&Mara Hayley Wallace Heather O'Donnell Hectah Héctor Barrios Marchante Hegyi Norbert Heijster William Helmut Flasch henners1313 Henri Moes henri renaudet Holger Schrenk Honza Brejl Howling Hog Games HuangPoHuai Humphrey Hunter Shepardson I don't want a name in the rulebook Ian McLeod Ian Michael Enriquez Ian Stuart Mercer Igor sdruso lovera ILARIA NASI Imbert Production Corporation Indianapolis76 Ingo Hildebrandt IOANNIS ILIOPOULOS Iosifina Ira Taraday Irene Ferrari Isaac Florez Isma Ruiz Lucenilla Ivan Daniele Ivan Lo Vecchio Ivo "Chivo" Snoijs Ivo Roxo J Rejc J.Alberto Escudero Ibañez J.C. Charlangas Jack Hardy Jackie Hagemann Jacobo Silvan Mariano Jacopo Pezzano Jade Orlikowski Jaime Aguerralde Jaime López Jake Andrews James Greenwood James J Priest James Kyle Damron James Newburn James Stafford Jamie Greenwood Jamie Heintz Jamsbomb Jared Blau Jared D. Wagstaff Jared Nielsen Jared Wagstaff Jaroslaw Nowaczyk Jasman Tan Jason 'Ultimacron' Abbott Jason Byrd Jason Despain Jason Soto Jason Soto Javier Mata Contreras Javier Sagarminaga Jay Jay Simonetto JayJay Malina JBB Jean Dorthe Jean-François Julien Jean-Michel Leblanc Jeff Hernley Jeffrey M Olschki Jeffrey Rooms Jen Kear Jenn Vogel Jenny (wildjenna) Jenny Rarden Jens Söderhäll Jepus Jere Tuunanen Jeremy Guerinot Jérémy Smadja Jeremy Wong Jeroen Haex jérôme fargette jérôme fargette Jerome navarro Jerry K Parsons Jill Elliott Jim Howell Jiří Antušek Jo Webster-Green Joao Mario Job

Saiphroonthong JoDFish Joe & Alaina! Joe Grady John Bacchetto John Balbuena John peter John Richard JOHN_MC ART Johnathan S. Solek Johnny26210Fr Jonas Manz Jonathan jonathan de vitto Jonathan J. Jordi Cordoba Jordi LL. Jordi Manzano JoReGa Jörg Nikolaus Jörg Wildt Jorge Rodríguez Zepeda Jorge Ruiz Arana José Antonio Pérez Rodríguez José Aurelio Bartolomé Barbón Jose Francisco Lorenzo Gil Jose G Santiago José Ignacio Pérez José Luis Miranda Fidalgo Joseph C. Rogers Joseph Foster Joseph M Louis Joseph McConnell Joseph Ostrowski Jr Joshua K Thayer Joshua Robertson Joshua Tanner Juan Carlos Marin Gomez Juan Manuel Ferrer Juan Segura Guijarro Juanma Vidal Judith & Florian Mehlmann Juju Loulou Gonzalez Amraoui Julen, Ainhua y Héctor Julián Fermín, Jools Julian Hoddy Julian Montañes Juliane Lemmrich Julien Petiot Justin Thomson k1800 Kairi E. Tran Kaleb Webb Kaleb Wimes Kálmánchey Norbert Kamal Reda Kamikame Kamil „TubularCamilo“ Matysik Kampa_J Kat Katja & Andreas Kaylana and Ezio Keith shepherd Keith Woodson Kekskru Kenneth Alfonso Kenny Phillips Kenton Blessing Kévin "Metalco" Bar Kevin Arens Kevin Cisz Kevin H. "Xuraki" Kevin Moore Kévin Salvert Khobrah (PRC) Kieran Rennie Kiko Boogeydo Kim Kähkönen Kim Kaiser Kim Knuddelratte Kimagure King Henk Kingo Kira Kirkapotamus Kjeld Pedersen Klemen Alexandra Kogucik Koziel Kris & Fhiona Kris Alsup Kristiaan Roothoof Kristina Falk Kristopher D. Kurt Kline Kvinshinji LAlieno Nello Stabile LaMoufle Lance Bohy Lance Reynolds Lara Ioja Brienza Lars Sandström Lasse Kolster Laura Jo Laura Mantarro Laura&Victor Laurence Attard Laurent "Sol" Delamare Laurent DURIEU Laurent Ringard Lazaros Bozinakis Lazzarini Stefano Leah Williams Leathert lebreton gilles Lebreton gilles Lee K. Everett Lee Whitehouse Lefus Tubby Leila Leonardi Lena Besoffsky Leo56 Leonardo Guarnieri Lesego Pichl Lesjours Florian Letizia De Simone Letizia Rampi Enrico Guarracino LIAM CEDRIC CHAZOT Lietaert David Lieve Cornelis Lini Marzio Lino Ferrara Lisa Midelf LLOYD G Lmyer Lo Logan Coale Logan Stewart Lollenzo Loren Carpitella Lorenzo Casula Lorenzo Coppi Mesper Lorenzo Fava Lorenzo Innocenti Luc Caquelin Luc1f3r1us Luca "LukaZeroCool" Porrini Luca Bergese Luca Bortolozzo Luca Brignone Luca Cegalin Luca Dalla Pozza Luca Di Giacomo Luca Ferrante Luca Giorgini Luca Ordine Luca Solieri Luca Squadroni Luca, Cinzia & Olivia Luca77 LucaAsiaSami Lucas Girod-Roux Lucas Marques de Oliveira Luciano Gavazza Lucio Sergio Luckey Ludovica Luigi & Giulia Ciccone Luigi Bertacchi Luigi Di Francescangelo Luigi Mazzarrino Luigiemanuele Autuori Luis Kantun Luis Plascencia Luke Charmer lukecd Luken Lunie M. Giering M. Zina Mac van der Heijden MACLER Nicolas Maegan T. Schmude Maicol "Maik" Gabbani Makayla Revett Maksym "TaYfun" Ivanchuk Manuel & Selena manuel bianchi Manuel D. Manuel F. Calurano Villen Manuel González Luque Manuel Iglesias Manuel Martín y Sandra Rodrigo Manuele Mao! MAo Medici Mapy Sánchez Oliva Marc-Andre Weber Marc Blouin Marc Fishwick Marc Schnaekel Marcel Hoppe Marcelino C. Collado IV Marcin Janik marco strafella Marco 'Logan' Reda Marco "Anacto" Tudisco Marco "BleedingRave" Ravazzolo Marco "MochTor" Tieghi Marco (Marlik) Licata Marco Camin Marco Colombari Marco Condello Marco Conti e Romina Cangemi Marco Damiano Marco De Rosa Marco e Lisa Brega Marco Fioretti Marco Giandinoto marco mei Marco Odicino Marco Passariello Marco Perrone Marco Regaldi Marco Tortorella Marco Zennaro Marco Zuccarelli MarcoZ Marcus Silver Marghens-Bisbi Margherita Colucci Maria Mariana Queiroga Marianne J Marie-Claude Valcourt Marie-Eve Bouchard Mario Keck Mario Padilla Mario Rodrigue Mario&Giulia Marion & Xavier Marisol Devesa Mariusz "Tholrin" Firszt Mark & Renee Prim Mark Falgout Mark Hrycko Mark Nielsen Mark Pond Mark Yearian Markus Klonek (Hellspawn) Marsella "Sarednab" Pasquale Marta Elisa Marta Vázquez Martey Haw Martin Martin "Dovi" Dovina Martin "Creativelife" Andersson Martin Altmann Martin Flink Kjaer Martin Henrich Martin Vandel Martin Wolf Martino MARZA#82 Massimiliano Bausi Massimiliano Benini MASSIMILIANO FABRICCI Massimiliano Salemme Massimo "Camus" Orsini Master.Polips Mathé Mathias Tamagni mathieu hourson Mats Lisstrand Matt Walker Matt Wulff & Lindsay Garcia

Matteo "Zaress" Chiarion Matteo antonini Matteo Delucchi Matteo e Stefania Antoniazzi Matteo leto MATTEO MARTINASSO Matteo.MAT.Varsal Matthew Blanthorn Matthew James Belfield Matthew Poole Matthew Ransom Matthew Warner Matthias Rumpf Mattia Mattia Bernasconi Mattia Caglioni Mattia Valbusa Maurizio Ruggieri Maurizio Surdo Mauro "ofx" Guidolin Max "Game-In" Sabato Max Sajeva Max Sajeva Max Titan Maxence Horel Mayzie MazingerXJ Schwarzenegger Melanie Melvin Himmert Merijn Hansen Mery & Fabio Metallanza MHB Mhia Michael (I am not afraid of the dark) Devany Michael Berencz Michael Combs Michael Gomez Michael Hasslacher Michael Hesselbarth Michael Jones Michael Navarre Michael Negrini Michael Payne Michael Thompson Michael V. Michael Worms Michdreck Michele Michele Dal Maso Michele Fabiano Mariani Michele Garneri Michele Vallorosi Michi, Clà e..... MICKAEL & ELLIOT LAUNAY Mickaël NOUAT MightyMax Migmimi (FR) Miguel Andrés Marcilla Miguel Angel Cuasante Miguel Ángel Prieto Pérez Miguel Ángel Ruiz Atienza MIGUEL LUQUE ROBLES Mihai Petre "Rapidistul" Mike Autsch Mike Galea Mikidoc77 Mikiola Mira "MungyPanda" Tihlarik Mirco (Bobby) Sch. Mirco Risse Mirco Scolari Mirko e Laura, genitori di Coco Mirko Galeotti Mirko Tomsí Miroslav Masaryk Mister DEADMAN Molins MOREL morellarius Morgan Berg morimoto masaru Morris Timm Morten Rodam Morticia Mr Stephen D Gardner Mr. Holy Deer Mr. Rockwood MrNanaba Muscarella Alessandro Mytherious N.Manceau (Anzahra) Natalia Koskoura Nate Diederich Nathan Uhde NATHANAEL SANNA Negoinc Neil Neil Cotton Nevaeh Vardaro Nicholas Nicholas Karnis Nick Glynn Nick Hughes Nick Kustom Nick Menchaca Nicky Leemans Nicky Polo Nico Borgogni Nico Huemulito Nicola Boggiano Nicola Frizzera Nicola Frizzera Nicola Martini Nicolas & Mégane Nicolas Bayart Nicolas Bintz Nicolas Rochette Nils Gantner Nino Nino Nipzie Nunovsky Obloob OdonataCPC Øivind Stengrundet Ola Ola Paczynska Oli Chalkley-Brown Olson Family Omar E Perez Omar Filmersson Oon Yong Siong, PJ Malaysia Óscar Martín y David Díaz Oskars Ošs Pace Federico Pagan Hayes Palecross Panayiotis Gassiamis Panda Brizio Paolo Emiliano Bertelli Paolo Mantero Paolo Natalizia Paolo Salomone Papacione Pascal Nürnberger Pascal Tremblay Patane Pierre-Alain Patricia Duvier Patricia García Marquina Patrick Casteel Patrick D. Lewis Patrick Goercke Patrick Graenz Patrick K. Patrick Landmann Patrick Lassche Patrick Reußner Patrick Wallström Paul & Claire Harman from Scotland Paul Buttolph Paul Calvo Paul Michael Hall Munday Paul Peru Paul Peru Paul Stefanescu paul tan Paul van Arcken Paul Van Meter PaulWhites Pecoux François Pedro & Brandy Carral Pedro de Lucas Pedro Faria Pedro Kshadow Peggy A. Wall Peltier Perny Perpiccio Pete Peter Barker Peter Lylou Samuel Wullaert Peter Paulovics Peter van Oostende Petey WheatStraw Phil Nelson Philip "Big P" Zomberg Phillip Whitney Phrown Pidižvíček Pierre Bourguignon Pierre Touratier Pietro Chiarenza Pinkopolcino Giampy PIQUE ADRIEN PIQUE ADRIEN Pojack Sparrow Pollondon PrincessxSlayer Prit & Prot Private McCormick Przemek Pup Touji Qmotion Quique Albalad Tamargo Raed Nazzal Rafa Olivera Cano Rafael Palomino Raffaele "Pavlomir" Maione Raffaele&Fatima Raffaello Robertiello RaffaP RafnoJ Randy Hewitt Rasmus Frandsen Raul Garcia Marquina Raúl Merlo Gómez Raymond Reddington Raystlin Rebecca Owens Redgy Canos Relyuhcs Dranoel Ren Ruiz Renaat De Coster Reverend Dr Death Rhiannon Mackenzie Ricardo Figueiredo Dias Riccardo Riccardo Riccardo Riccardo Emanuele Riccardo Evangelisti Riccardo Ranno Rich Ruggiero Richard "Disgracelands" Cooper Richard Barnhouse Richard T. Saunders Richard Young richi Rick Corradi Rickard "SeeYa" Olofsson Ricky e Rospetto Ricky Pasch Rico Rik Geuze Riyan Littlefield Rob Colley Rob DeVerger Rob Jones Rob Schmidt Robb Keffer Robbie McBoogerballs Robert "Deathmistro" Riggs Robert Aronsson Robert Krzysztof Oleszczuk Robert Nathaniel Rosales Roberto Pietrangeli Roberto Saenz Robin Boukhalfa RockSummoner Rod Freund Rodney Crain Rodrigo Le vieux Roger "DudeOverlord" OKelley Roger Stone Rogério Fonseca Romain Bieri Romain El Andaloussi Ron de God Götzen Ronan Mockett Ronny Woytowitz Roromaster Rory Harper Rosario e Grazia Sottile Rose Sampson

Rosian Negrean Rowena Rowyn Huff Ruben Carbajo Ruben Rigillo Ruggero Romano da Lecce Russ Carleton Russell Malo Rust in Peace, Polaris Ryan Ryan Hodgins Saartje Calu Sabrina Klebe Sacha Bruttin Samuel /H Martin Samuel Sautner Samuli Similä Samy Sandro Mazzoni Sangel DeAngelus Sara Sara Cognigni Sara&Giovanni Sarah Sascha I. Sascha K. Satsujin Savoldi Luca Scimmia Scott Tyler Scyco SeaR-ITA Seaver Klassen Sebastian Sebastian Anehall Sebastian D'Alesio Sebastian H. Sebastian Helm Sebastian Piskorz Sebastian Schwarz Sébastien Metz Serena&Daniele Serge Timmermans sergio crudeli Sergio Mañoso Torres Sevinum Shachar Tushia Shalissor Shandon Arnold SHANE LOWE Shaun Gibbs Shawn "Lotsokids" Grubaugh Shawn Muldoon Shea Hannaford Tolson Shotstacks and his pigeon ShrubberyPig Silviotto Potto Simon Simon Cazé Simon H. Simona Cossu Simona Filipiova Simone "Luzio" Luzi "the Xim" Cossu Simone Burroni Simone cimbo Cavallari Simone Cognetta Simone Grillenzoni Simone Martelli Simone Mazzola Simone Sproccati Simone Zanasi Sisqui "Steamy" Nanamook Sizzycus Skinnypaul85 SleepyMeeples Smalljo Sofia Boizza Solarknight SolidShark Sören Jäger Space Otter Publishing SparvieroAudace Steeve Pechot Stef Bosch Stefan Bauer Stefan Calis Stefan Clemens Stefan Kronvall Stefan Lehr Stefan Sauerwald Stefano Stefano Stefano "Lov3craft" Mantovani Stefano Antoniacomi Stefano G. e Chiara Fratar Stefano Giannattasio Stefano Visentin Stefano&Bianca Stefy Stein Olsen Stein Olsen Stephane Grave Stephen Fang Stephen O'Quinn Stephen Steurer Steve Archer Steve MERICO Steve Vandervelden Steven Friedrichsen Steven McCarter; AKA Crazy Celt Stieter Stormy Folfsky Strix Stuart Andrews Styx Babin SurgicalGaming Surgie SVRtheBoy Swen K. Sylvain Fauchois S πππic T Bridgewater T0m4ce Tagazeck Lumia Tamara&Andrea Tandonium Tanner Wilkinson Taylor Whitmill Tetsukita Thanapak Poonpol Thanasis Thanos The Perry Family The Shrubbery Pig The_bigbywolf TheChaam Theodore Malcolm James Robinson TheViperManco Thierry, Laurie, Timothy & Hannah Dessieux Thomas + Inge Schiller Thomas AMIRAULT Thomas Cutugno Thomas De Giorgi Thomas Hochfeld Thomas J Eichhorn Thomas J Wilkinson Thomas Kourouxous Thomas Landgraf Thomas Ortlepp Thomas Ringström Thomas Schoenwaelder Thupamart Tiago Santos Tibor Halasz Tillbert Mäusepiep Tim Bergmann Tim Love Timm Bock Timothy Wilson Tiziano Spigno Tobias Heintze ;-) Tobias Joza Todaro Sara Todd Wager Tom "Korhil" Ng Tom "PaperAlchemist" Skidmore Tom Delmé Tom Guy Tomaž boO Hočevar Tommaso Elena Stefano Francesca Tommaso Gavagnin Tommy Lloyd, George Voice, Richard Watts Tony & Brittany Hiser Tony Rowland Torsten Stelling Totustustous Trina W Tristan A. May Tygřice & Vlček Tyler Tyler & Kayla Wells Tyler Anthony Edwards Tyler Campbell Tyler Winsborrow Ubeda Ulric Drault Ümit Taslaci Urko Bacigalupe Vadim Polino Valeich Family Valérie MEEUS ValHunter Valtteri Purra Vasakito Vicente Fco. Campaner Viga Vikki Garland Villagolfo Vince&Franck#pioupiou Vincent Stoodley Vincenzo Vincenzo Boi Vincenzo Cassinese Virginie Luque Ortiz Vittorio Maderna Vittorio Pavani Vixen_Of_Monsters Volker Tubbesing Volt Walter Fanuli Watersand Wayne Wilkinson Weinlachgummi Wendy M Howell William 223 William Clò William James Styles William Morrell William Werner Fresch windowsxp Wingnuts1979 Woff&Miao Wolfgang Aulinger WRETCHED_BUTCHER Wrethel www.SomosJuegos.com Xavier A Klvacek Xavier Minard Xavier Zorat Xexto Xious Divinshield Yan Pazziaia Yann Yann MoissBatt Gavand Yiannis Drakopoulos Yip Tsz Kwan Yo Tenía Un Juego Yousuf Al Batoot Yvette "Yvettebabe" Rodriguez Yvone Proust Zachary Saylor Zack Ronan McGinnis Zak Sohrakoff Zeabart Zelda Zoey Clifton Zombieandy 醒目的 新一

Tales of Evil

Il Mistero della Burattinaia Demoniacca

1 - Il ritorno di Boogeyman

Obiettivo: Annientare Boogeyman.

Era di nuovo la notte di Halloween e dopo l'incubo che avevamo affrontato l'anno precedente decidemmo di passarlo tutti insieme nella piccola dépendance di casa mia (che poi, detto tra noi, oltre che la nostra stanza dei giochi preferita, fu anche il primo Quartier Generale della nostra combriccola che qualche anno dopo sarebbe diventata ufficialmente la gang dei Pizza & Investigation). Era passato un anno dall'ultima volta che avevamo incontrato Boogeyman, ma ognuno di noi sapeva che si era trattata di una vittoria solo provvisoria e che prima o poi sarebbe tornato. Non volevamo preoccuparci comunque di questo al momento, ma accadde qualcosa che ci costrinse a tornare a combattere. Credetemi non avevamo intenzione di farlo, ma fummo obbligati dalle circostanze.

- Posizionare il tabellone di Boogeyman.

“Ragazzi!” urlò Mike entrando dalla porta.

Noi tutti lo guardammo con attenzione.

“Non potete capire cosa è successo.” continuò lui. “Ve la ricordate Jennifer?”.

“Chi?” apostrofò Ray.

“Jennifer, la babysitter.”

La nostra mente fu risucchiata da un vortice di ricordi e solo in quel preciso istante mi ricordai delle disavventure che avevamo vissuto...

“Certo che la ricordo.” disse Daphne. “Purtroppo.” aggiunse.

“Sì ma cosa c'entra?” chiese Leila.

Mike si schiarì la voce come se stesse preparandosi a dire qualcosa di importante.

“Peter l'ho vista parlare con i tuoi genitori”.

“Cosaaa? Non ho proprio voglia di rivedere quella strega!” replicai.

“Anche io.” aggiunse Daphne. “Mi rompe il mio giocattolo preferito. Lo ricordo ancora.”

Gli altri annuirono, ma Mike sembrava eccitato come non mai. “Ragazzi, non è che ci lasceranno da soli con lei come l'anno scorso?”

“Io inizierei a fare scorte di merendine...” sbfonchiò Tommy mentre ingurgitava in un sol boccone qualcosa di commestibile.

“Impossibile.” disse Ray. “Questa volta i nostri genitori resteranno a casa, visto il macello che è successo l'anno scorso, ma...”

“Ma quindi, perché è qui?” chiese Leila.

Non facemmo neanche in tempo a pensare ad una risposta che si spensero tutte le luci. Non so gli altri amici, ma io saltai dalla sedia e, nella penombra di un filo di luce lunare che attraversava la finestra, incrociai lo sguardo di mio fratello Ray che sembrava che avesse appena visto un fantasma.

- Posizionare la plancia degli avvenimenti. Posizionare il segnalino ☺ il segnalino ☹ e il segnalino ☺ nella rispettive posizioni indicate sulla plancia. (contenuto di *Tales of Evil*).

- Ogni giocatore sceglie uno o più bambini (Miniature del gioco *Boogeyman*).

- Prendete le relative carte Status degli Investigatori giocanti e la scheda Investigatore dalla confezione di *Tales of Evil* oltre a tre segnalini Batteria 🔋 per ogni Investigatore.

- Scartate tutti gli Status **N. 1** di tutti gli Investigatori. Si giocherà partendo dallo Status **N. 2**.

- Se qualcuno sceglie Daphne, può scegliere solo 2 carte Rito da portare con sé.

- Prendete le carte Speciali **1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7** ed equipaggiate ogni Investigatore con la propria arma. Mettete da parte le altre. Prendete le carte Speciali **22 - 23**

- **24 - 25 - 26 - 27** ed equipaggiate ogni Investigatore con una di queste carte. Mettete da parte le altre.

- Mescolate in mazzi separati le carte Ritrovamento, Evento, Trauma e Speciali (Carte di *Tales of Evil*), poi posizionate i relativi mazzi alla portata di tutti.

- Il Walkie Talkie 📞 andrà al giocatore che compirà il prossimo compleanno prima degli altri.

“Ragazzi, ma cosa succede?” disse Mike.

“Non lo so, ma non possiamo restare qui.” replicai. “Andiamo a vedere.”

Mike mi trattenne per un braccio. “I tuoi genitori e Jennifer erano in salotto l'ultima volta che li ho visti.”

- Posizionate un segnalino ? nella zona **23**.

1 - “Ragazzi andiamo!” disse Daphne. All'apertura della porta A andate al **35**.

2 - “Andiamo da questa parte che conosco una scorciatoia.” disse Ray. All'apertura della porta B andate al **38**.

2 - Che facciamo?

1 - All'apertura della porta T andate al **67**.

2 - All'apertura della porta S andate al **53**.

3 - All'apertura della porta Y andate al **13**.

3 - Lo studio

Era il posto in cui mio padre amava scrivere e sembrava relativamente in ordine, ma accadde qualcosa... 🗡

1 - Ispezionammo lo studio. Andate al **46**.

2 - Andammo via. All'apertura della porta U andate al **2**.

4 - Il corridoio del piano superiore

Appena entrammo, le luci del corridoio prima vibrarono e poi si spensero. Eravamo vicini e quella era l'ennesima prova. Ci affacciammo oltre l'angolo per sbirciare in direzione della porta della soffitta quando alle nostre spalle udimmo una lampadina scoppiare!

“E dietro di noi!” disse Mike. “Sta salendo le scale!”

Fummo presi dal panico. Non posso negarlo e ognuno di noi scappò alla rinfusa nel buio di quel posto.

- Procuratevi qualcosa per scrivere. Ogni Investigatore deve scegliere segretamente una stanza in cui nascondersi tra le zone **6, 11 e 12**.

- Dopo che tutti gli Investigatori avranno scritto il numero della stanza senza mostrarlo agli altri, tutti insieme sveleranno il numero scelto e posizioneranno la propria miniatura nella relativa zona.

- Posizionate la miniatura di Boogeyman nel corridoio al secondo piano. A turno ognuno degli Investigatori tirerà un dado e in base al risultato ottenuto posizionerà Boogeyman nella zona indicata:

1 - 2 Zona **6**.

3 - 4 Zona **11**.

5 - 6 Zona **12**.

- Gli Investigatori nascosti nei posti in cui appare Boogeyman perdono 1 🍀 mentre quelli che non l'hanno incontrato possono pescare una carta Ricerca.

Quando tutte le interazioni saranno terminate, andate al **12**.

5 - Pizza Time!

La pizza era fredda ma buona!

- L'Investigatore guadagna 1 ❤️ e 1 🍀.

1 - Mangiai un plumcake ricoperto di cioccolato fondente e granella al cocco. Andate al **47**.

2 - Mangiai una pesca. Andate al **44**.

3 - Mangiai una salsiccia. Andate **68**.

4 - Mangiai una fetta di torta della nonna. Andate al **58**.

5 - Mangiai un pancake. Andate al **31**.

Quando tutti gli Investigatori avranno mangiato qualcosa, andate al **71**.

6 - Possiamo farcela!

Jennifer entrò nella stanza e si spaventò.

- Jennifer dovrà affrontare una prova di 🍀 3+ (🍀).

“Vattene mostro!” urlò Jennifer gettando il carburante della tanica direttamente sulla caldaia ancora calda e questo provocò una fiamma enorme che sgretolò Boogeyman all'istante. Non credo che fu il fuoco ad annientarlo, ma piuttosto la grande luce che ne scaturì.

Eravamo veramente esausti ma sapevamo che con Boogeyman non era ancora finita.

“Ragazzi, guardate cosa ho trovato!” disse Daphne cercando tra la fuliggine.

- Prendete la carta Speciale **29**.

“Con questa possiamo accedere al piano superiore e...” disse Ray.

“E poi alla soffitta, dove si nasconde Boogeyman. Lo andremo a stanare e chiuderemo questa storia una volta per tutte!” disse Jennifer con una strana luce negli occhi. “Avviamo il generatore con quel poco di carburante che è rimasto e diamoci una mossa.”

- Posizionate gli investigatori nella zona 16 e andate al **74**.

7 - La scoperta scioccante!

_____ si avvicinò di soppiatto al frigo che cigolava e quando aprì il portello per un attimo trattenemmo il fiato...

Era ricolmo di qualsiasi leccornia possibile e inimmaginabile.

- Ogni Investigatore deve tirare due dadi. Chi ottiene il numero più alto sceglie per primo e poi tutti gli altri in senso orario. A turno ogni Investigatore può decidere cosa mangiare, ma nessuno può mangiare quello che ha mangiato un altro Investigatore. Quando tutti avranno mangiato qualcosa, andate al **71**.
- 1 - Mangiai un plumcake ricoperto di cioccolato fondente e granella al cocco. Andate al **47**.
- 2 - Mangiai una fetta di pizza. Andate al **5**.
- 3 - Mangiai una pesca. Andate al **44**.
- 4 - Mangiai una salsiccia. Andate al **68**.
- 5 - Mangiai una fetta di torta della nonna. Andate al **58**.
- 6 - Mangiai un pancake. Andate al **31**.

8 - L'ingresso

- “Jenniiiiifeerrr!” urlò Ray, ma non ci fu alcuna risposta.
 - V = ♠.
 - “In quella stanza ho visto per l'ultima volta Jennifer in compagnia dei tuoi genitori.” disse Mike indicando una porta.
- All'apertura della porta Z andate al **30**.

9 - Ma cosa sta succedendo?

- Il robot fece una piroetta su se stesso e ci venne addosso!
- Ogni Investigatore deve effettuare una prova di $\approx 3+$ (♥) per evitare di essere ferito.

Decidemmo di lasciar perdere il robot impazzito che giaceva in fondo alla stanza e proseguimmo. All'apertura della porta Q andate al **88**.

10 - Il pollaio

Mio padre mi aveva sempre raccomandato di stare lontano dal pollaio perché a sua detta i polli, se disturbati, possono diventare molto aggressivi. Feci segno ai miei amici di fare silenzio e di muoversi di soppiatto...

- Ogni Investigatore deve effettuare una prova di $\approx 2+$.
- Se anche un solo Investigatore fallisce la prova, andate al **55**. In caso contrario continuate a leggere.
- Eravamo al centro del pollaio quando Mike iniziò a gesticolare attirando la nostra attenzione. Nell'angolo di giardino, sotto alcune uova, aveva trovato una botola.

- All'attraversamento della botola andate al **69**.

11 - In un'altra storia...

Niente da fare, appena provammo a tenerci per mano e a chiudere gli occhi le nostre menti furono violate da incubi indicibili.

- Ogni Investigatore deve pescare una carta Trauma.
- 1 - “Ragazzi, proviamo a chiuderlo in quel baule!” disse Mike. Andate al **45**.
 - 2 - “Io direi di andarcene da questo posto fino a che siamo in tempo.” disse Tommy. Andate al **63**.

12 - Di nuovo nel corridoio

Eravamo veramente terrorizzati, anche se eravamo rimasti nascosti sotto i letti e negli armadi dei posti in cui era apparso, ci aveva comunque terrorizzato.

- Dovevamo affrontarlo tutti insieme e mettere fine a quel terrore.
- 1 - Ispezionammo il corridoio prima di procedere. Andate al **41**.
 - 2 - Andammo dritti alla meta. All'apertura della porta I andate al **50**.

13 - Il deposito

Eh sì, questo era il posto in cui eravamo finiti. Papà si riprometteva sempre di rimetterlo in ordine ma la mamma puntualmente s'infuriava ogni volta che entrava in quel posto, ma forse poteva esserci qualcosa di utile.

- 1 - Cercammo in giro. Andate al **59**.
- 2 - All'apertura della porta W andate al **86**.
- 3 - All'apertura della porta J andate al **78**.

14 - Umidità

- In quel posto c'era un palpabile odore di muffa e un'umidità.
- Ogni Investigatore deve effettuare una prova di $\approx 3+$ (♣).
 - Se Omnipot 2000 è stato in questa stanza, ogni Investigatore può pescare una carta Ricerca.

All'apertura della porta P andate al **25**.

15 - Abbiamo la tanica!

“Allora datemi una mano!” disse Peter mentre si apprestava a versare il carburante nel generatore.

Fusion: Procuratevi una bottiglia e riempitela d'acqua. Se non ci riuscite, ogni Investigatore dovrà effettuare una prova di $\approx 2+$ (♥).

Appena finimmo di fare il pieno di carburante tirai più volte una cordicella. Il generatore prima borbottò, poi iniziò a scoppiettare e ancora dopo un rumore assordante riempì il locale accompagnato da una flebile luce di una lampadina che si accese sopra le nostre teste.

“Evviva!” urlammo all'unisono, ma la gioia durò poco. Dalle ombre emerse qualcosa di immondo... Era lui... era Boogeyman!

Jennifer si parò davanti alla gigantesca creatura che stava prendendo forma tra le ombre.

- Posizionate la miniatura di Boogeyman.
- Aberrazione** = Boogeyman / 3 ♥ = quanti sono gli investigatori +3.
- Boogeyman attacca per primo, poi ogni Investigatore difende e poi attacca fino a quando Boogeyman non sarà annientato o gli Investigatori non saranno storditi. Se annientate Boogeyman, andate al **72**.

16 - Di nuovo nel deposito

- Stavamo per proseguire, quando... .
- 1 - “Ragazzi, raccogliamo l'altro indizio andando da questa parte.” disse Daphne. All'apertura della porta J andate al **78**.
 - 2 - “Io direi invece di tornare indietro e avviarci verso il seminterrato.” disse Mike. All'apertura della porta Y andate al **80**.

17 - Ma che schifo!

- Misi una mano in una sorta di muco denso e appiccaticcio...
- L'Investigatore perde 1 .
- Il prossimo Investigatore in ordine d'iniziativa tira il dado e scopre cosa ha trovato:
- Se ottieni vai al **17**.
 - Se ottieni vai al **49**.
 - Se ottieni vai al **29**.
 - Se ottieni vai al **32**.

Quando tutti gli Investigatori avranno effettuato almeno una ricerca, potrete uscire dalla stanza e andare al **23**.

18 - Quindi?

- “Perlustriamo prima questa zona alla ricerca di qualcosa di utile, oppure seguiamo verso il seminterrato?” chiese Tommy.
- “Non lo so.” replicò Jennifer, “Ma di sicuro dobbiamo ripristinare l'elettricità riavviando il vecchio generatore nel seminterrato.”
- “Quel posto mi mette i brividi...” piagnucolò Tommy.
- “Sì, ma la luce è l'unica arma sicura che abbiamo contro Boogeyman.” disse Daphne.

- 1 - All'apertura della porta U andate al **3**.
- 2 - All'apertura della porta T andate al **67**.
- 3 - All'apertura della porta S andate al **53**.
- 4 - All'apertura della porta Y andate al **13**.

19 - La resa dei conti!

- L'Investigatore che è stato selezionato per spingere il baule dovrà effettuare una prova di $\approx 3+$ (♥).
 - L'Investigatore che deve saltare nel baule dovrà effettuare una prova di $\approx 3+$ (♥).
 - Gli altri Investigatori che dovranno chiudere il coperchio del baule dovranno effettuare una prova di $\approx 3+$ (♣) e una prova di $\approx 3+$ (♣).
- Se almeno uno degli Investigatori è ancora in piedi, andate al **83**.

20 - Salsicce per tutti!

Non sembrava esserci niente per poterle tirare fuori dalla brace incandescente, quindi decidemmo di tirare a sorte per decidere chi dovesse prenderle a mani nude.

- Sotteggiate il “fortunato” tramite i segnalini dopodiché andate al **54**.

21 - Omnipot 2000

- Il robot funziona con 3 . Mettetevi d'accordo e scartate in totale 3 segnalini . Se non li avete, lasciate perdere e proseguite. All'apertura della porta Q andate al **88**. In caso contrario continuate a leggere.
- Prendete la miniatura Aberrazione che rappresenterà il robot e posizionala

nella zona **21** rivolta con lo sguardo verso la porta Q. Omnibot non era facile da gestire tramite il suo telecomando malconco, ma ci provammo.

- Ogni Investigatore a turno deve tirare un dado e vedere cosa succede in base al risultato ottenuto.
- Per farlo attraversare la porta Q e posizionarlo nella zona **19** dovrete ottenere un risultato ✨.

Se anche uno degli Investigatori ci riesce, andate al **65**, in caso contrario avrete a disposizione un'altro giro di tiri di dado prima che il robot esaurisca le batterie.

Se Omnibot 2000 esaurisce le batterie, potrete ripetere questa procedura spendendo altri 3 segnalini 🗺 oppure ignorare il robot e procedere voi stessi verso la porta Q.

- Se Omnibot 2000 attraversa la porta, andate al **65**.
- Se gli Investigatori attraversano la porta, andate al **88**.

22 - Chi vuole una salsiccia?

“Ragazzi, si bruceranno. Mangiamone un paio o quanto meno togliamole dalla brace prima che abbrustoliscano.” disse Mike.

“Ottima idea.” rispose Ray.

“Non sarebbe meglio proseguire?” obiettò Leila.

- 1 - Investigammo sulla brace. All'attraversamento del passaggio K andate al **20**.
- 2 - Procedemmo oltre. All'apertura della porta D andate al **48**.

23 - Di nuovo nel corridoio

“Ragazzi, guardate cosa ho trovato in quello sgabuzzino orribile!” disse Mike.

- Prendete la carta Speciale 31.

“È una mappa! Guardate, indica dei punti...” esclamò Daphne. “Dice che nella zona **18** c'è il vino e che nella zona **25** è sempre Pasqua.”

“Ma cosa vorrà mai dire?” disse Jennifer.

- Posizionate un segnalino ? nella zona **18** e uno nella zona **25**.

1 - “Ma questo posto lo abbiamo controllato?” chiese Leila. All'apertura della porta U andate al **3**.

2 - “Non perdiamo altro tempo e andiamo al generatore!” disse Jennifer. All'apertura della porta S andate al **53**.

3 - “Io vorrei capire cosa c'è nei posti che indica la mappa.” All'apertura della porta Y andate al **13**.

24 - Correte!

Non so se funzionò, ma lui sembrò sorpreso e iniziò ad allungare mani d'ombra ovunque...

- 1 - Continuiamo a correre per la stanza. Andate al **89**.
- 2 - Ci posizionammo nell'angolo della soffitta opposto a dove si trovava. Andate al **52**.
- 3 - Lo assalimmo tutti insieme! Andate al **27**.

25 - La Caldaia



(ATTENZIONE: Non visualizzare il QRcode in presenza di bambini). Finalmente avevamo raggiunto il locale della caldaia, ma uno strano quanto ci riportò alla mente ricordi di un film horror che ci aveva letteralmente terrorizzato.

Ogni Investigatore deve effettuare una prova di 🧠 3+. Chi non supera la prova perde 1 🧠.

In quel posto faceva anche un caldo fuori dal normale e...

- I Coraggiosi che hanno ancora il soprabito perdono 1 ❤ e 1 🧠.
- Se avete la carta Speciale 28 andate al **15**. In caso contrario andate al **66**.

26 - Qualcosa di inaspettato...

Eravamo diretti verso il corridoio da dove ci sembrava che provenisse l'urlo, quando... 🗡

All'apertura della porta F andate al **43**.

27 - Tutti per uno...

...e tutti ballonzolati in giro per la stanza come giocattolini schiaffeggiati da una gigantesca mano!

- Ogni Investigatore perde 1 ❤ e 1 🧠.

1 - Continuiamo a correre per la stanza. Andate al **89**.

2 - Ci posizionammo nell'angolo della soffitta opposto a dove si trovava. Andate al **52**.

28 - Salsicce per tutti, o quasi...

“Cosa?” esclamai.

“Insomma, non facevamo prima dalla porta?” osservò Leila.

“Ragazzi calmatevi. Lo so, lo so, ma è stato divertente, no?” disse Ray. Restammo con gli occhi sgranati per l'increscitosa, poi la nostra attenzione fu attirata da alcune salsicce sfrigolanti.

Non sembrava esserci niente per poterle tirare fuori dalla brace incandescente, quindi decidemmo di tirarla a sorte per decidere chi dovesse prenderle a mani nude.

- Sorteggiate il "fortunato" tramite i segnalini *It*, dopodiché andate al **54**.

29 - Follia!

La vista ti si annebbia. Pesca una carta Trauma.

Il prossimo Investigatore in ordine d'iniziativa tira il dado e scopre cosa ha trovato:

- Se ottieni ✨ vai al **17**.
- Se ottieni 🗡 vai al **49**.
- Se ottieni 🧠 vai al **29**.
- Se ottieni 🗡 vai al **32**.

Quando tutti gli Investigatori avranno effettuato almeno una ricerca, potrete uscire dalla stanza e andare al **23**.

30 - Jennifer!

Era riversa sul pavimento e cercammo di farla rinvenire.

Fusion: Procuratevi del ghiaccio per far rivenire Jennifer. In caso contrario, ogni Investigatore perde 1 🧠.

Quando rinvenne ci guardò come se non ci riconoscesse e solo dopo poco disse:

“Ragazzi è tornato, Boogeyman è tornato!”

“Ma perché? Cosa vuole da noi?” chiese Mike.

“Non lo so.” replicò lei. “Ma appena i vostri genitori sono usciti, lui è apparso.” concluse guardando me e mio fratello Ray.

“Strano...” disse Daphne. “Ora si palesa anche in presenza di adulti.”

“Guarda che non sono tanto vecchia, sai?” s'indispetti Jennifer.

“Vabbè, cosa facciamo?” tagliai corto.

“Dobbiamo trovarlo e annientarlo una volta per tutte!” disse Jennifer.

La sua risolutezza mi spiazzò. Non sembrava la Jennifer dell'anno prima, almeno non sembrava poi così antipatica come la ricordavo.

“La porta blindata che dà accesso al piano superiore è chiusa a chiave. Ne sai qualcosa?” le chiesi.

Lei si alzò in piedi e mi sembrò ancora più alta di quanto ricordassi. “No, che ne posso mai sapere io?” rispose con aria seccata.

Mi ero sbagliato, era sempre la solita zitella acida che ricordavo.

“Ok, ma allora che facciamo?” chiese Leila.

“La porta blindata che dà l'accesso al piano superiore è elettronica e se non avviamo il generatore nello scantinato, anche trovando la chiave, non riusciremo comunque ad aprirla.” disse Ray.

“Ah, che bella notizia...” disse sarcastico Tommy.

Ci guardammo con circospezione. Tutti noi sapevamo che se c'erano dei posti spaventosi dove poteva nascondersi Boogeyman, questi erano o lo scantinato o la soffitta. Si trattava di un cliché da film horror, ma era quasi sempre così. Dovevamo controllare quei posti, ma probabilmente la priorità era quella di avviare il generatore.

- Uno degli Investigatori dovrà rimuovere la propria pedana e scartare le proprie carte Status, Azione e tutte le carte equipaggiamento e i propri segnalini. Questo Investigatore sostituirà il proprio personaggio con quello di Jennifer e si doterà della sua miniatura, le relative carte Status, Azione, una delle carte Speciali disponibili dal 22 al 27 e della carta Speciale 40. Da ora continuerà la sua avventura nei panni di Jennifer. Se non c'è accordo tra chi dovrà giocare nei panni di Jennifer, sorteggiate tra i pretendenti con il metodo dei fiammiferi *It*.

Nota: Jennifer è adulta e anche una prepotente per natura, quindi nelle scelte di gruppo il suo voto vale il doppio.

All'apertura della porta Z andate al **18**.

31 - Pancake!

Anche freddo era buonissimo!

- L'Investigatore guadagna 1 ❤ e 1 🧠.

1 - Mangiai un plumcake ricoperto di cioccolato fondente e granella al cocco. Andate al **47**.

2 - Mangiai una fetta di pizza. Andate al **5**.

3 - Mangiai una pesca. Andate al **44**.

4 - Mangiai una salsiccia. Andate al **68**.

5 - Mangiai una fetta di torta della nonna. Andate al **58**.

Quando tutti gli Investigatori avranno mangiato qualcosa, andate al **71**.

32 - Questa ci servirà!

- Prendete la carta Speciale 39.

Il prossimo Investigatore in ordine d'iniziativa tira il dado e scopre cosa ha trovato:

- Se ottieni ✨ vai al 17.
- Se ottieni 🐼 vai al 49.
- Se ottieni 🍄 vai al 29.
- Se ottieni 🦋 vai al 32.

Quando tutti gli Investigatori avranno effettuato almeno una ricerca, potrete uscire dalla stanza e andare al 23.

33 - L'evento inaspettato

Stavamo per andare via, quando la porta H si schiuse di una spanna.

- Ogni Investigatore deve effettuare una prova di 🎲 3+ (🌀) prima di proseguire. All'apertura della porta H andate al 81.

34 - Il pupazzo inquietante

Appena spegnemmo le candele potei vedere con la coda dell'occhio il pupazzo balzare fuori dalla vasca. Ci fu un trambusto quando...

- Il pupazzo balza sulla faccia dell'Investigatore gestito dal giocatore più giovane mettendo a segno 3 ✨ (♥). L'Investigatore dovrà difendersi e poi cercare di liberarsi del pupazzo effettuando un tiro di 🎲 3+. Se non ci riesce, perde 2 🌀 prima di riuscire a liberarsi.

Accidenti! Quell'abominio si era attaccato al nostro amico come un polpo ed eravamo troppo sconvolti per restare in quel posto a temporeggiare. Tornammo nel corridoio e...

1 - "Ragazzi, io ho tanta fame..." disse Tommy. All'apertura della porta F andate al 64.

2 - "Io direi di proseguire." disse Leila. All'apertura della porta A andate al 8.

35 - E la luna bussò

Ci ritrovammo all'aperto. Tutto sembrava surreale, ma dovevamo procedere per capire cosa stesse accadendo. A pochi passi da noi alcune salsicce sfrigolavano sulla brace.

- Se tra i bambini giocanti c'è Tommy, andate al 62. In caso contrario andate al 22.

36 - Prendiamolo!

Ma fu lui a prendere noi! Non appena facemmo il gesto di volerlo aggredire, emise un urlo così forte che alcune bottiglie di vetro andarono in frantumi.

- Ogni Investigatore perde 1 🌀.

Eravamo confusi mentre lui ondeggiava in un angolo della stanza come un gigantesco cobra aspettando solo il momento giusto per inghiottirci...

1 - Ci abbracciamo e restammo stretti tra di noi. Andate al 60.

2 - Ci sparpagliammo per la stanza. Andate al 24.

37 - Sparito?

Qualcosa andò irrimediabilmente storto, quando non udimmo più nessun rumore da parte del robot.

- Ogni Investigatore deve effettuare una prova di 🎲 3+ (🌀).

All'apertura della porta Q andate al 88.

38 - Il laghetto

L'aria era fresca, un gufo appollaiato sul ponte del laghetto girò la testa per guardarci.

"Ma quale scorciatoia?" chiesi a mio fratello.

"Non preoccuparti." disse Ray.

- 🌀.

1 - Ispezionammo il posto. Andate al 56.

2 - Procedemmo oltre. All'apertura della porta C andate al 85.

39 - Omnipot 2000!

Quanti ricordi... Ma perché era finito lì?

- Gli Investigatori possono telecomandare il Robot usando dei segnalini 📶 facendogli esplorare le zone al posto loro.

1 - Azionammo Omnipot! Andate al 21.

2 - Lo ignorammo e proseguimmo. All'apertura della porta Q andate al 88.

40 - Ma come è possibile?

- Prendete la miniatura di Peter (*Tales of Evil*) e posizionatela nella zona 4.

Non potevo crederci. Ero io da grande! O comunque io più grande. Ci guardammo

negli occhi, anche lui sembrava sconvolto.

- Ogni Investigatore deve effettuare una prova di 🎲 3+ (🌀).

"Ma come è possibile?" sussurrai.

"Ragazzi, è difficile da spiegare, ma io sono Peter da un futuro non troppo lontano. Sono venuto per aiutarvi."

"Viaggi nel tempo?" chiese Daphne.

"Diciamo di sì, per farla semplice, ma non è questo il punto. Il punto è che siamo qui per annientare Boogeyman."

"Siamo?" apostrofò Mike.

"Sì, ci siamo tutti e siamo tornati indietro di 8 anni per aiutarvi, ma non siamo soli, ci sono anche alcuni Coraggiosi con noi che in questo momento stanno ascoltando, o meglio leggendo quello che ci stiamo dicendo, ma fermiamoci qui perché ora sarebbe troppo complicato spiegarvi cosa sta accadendo. Sappiate solo che vi aiuteremo a uscirne fuori, dopodiché ce ne andremo e vi lasceremo alle vostre avventure contro Boogeyman."

"Le nostre avventure contro Boogeyman?" ripeté Leila.

"Leila, tutto a suo tempo. Per ora dovete assolutamente trovare Jennifer perché solo con il suo aiuto riuscirete a sconfiggere Boogeyman."

"Jennifer?" chiese Daphne orripilata.

"Sì proprio lei, la babysitter." replicò Peter dal futuro. "Ah quasi dimenticavo, nel frattempo prendete questo che potrebbe ritornarvi utile. Di più per ora non posso fare." disse uscendo dalla finestra rotta.

- Prendete la carta Speciale 35.

- Rimuovete la miniatura di Peter (*Tales of Evil*).

All'apertura della porta H andate al 26.

41 - Qualcosa si trova sempre

- 🌀.

All'apertura della porta I andate al 50.

42 - Forza ragazzi!

Provammo a buttare giù la porta.

- Ogni Investigatore deve effettuare una prova di 🎲 3+ (♥) prima che la porta ceda, dopodiché andate al 81.

43 - Di nuovo nel corridoio

Non avevamo più tempo da perdere e dovevamo proseguire, quando... 🦋.

Qualcosa sembrava volerci fermare, ma anche se l'idea non ci allettava, dovevamo trovare Jennifer. All'apertura della porta A andate al 8.

44 - Frutta fresca!

Ah che freschezza! Che succo, che delizia per il palato se non fosse stato che dopo un paio di morsi mi accorsi che era piena di vermi!

- L'Investigatore perde 1 🌀.

1 - Mangiai un plumcake ricoperto di cioccolato fondente e granella al cocco. Andate al 47.

2 - Mangiai una fetta di pizza. Andate al 5.

3 - Mangiai una salsiccia. Andate al 68.

4 - Mangiai una fetta di torta della nonna. Andate al 58.

5 - Mangiai un pancake. Andate al 31.

Quando tutti gli Investigatori avranno mangiato qualcosa, andate al 71.

45 - Poteva funzionare

L'idea di Mike ci sembrò così strampalata che forse poteva funzionare.

"Ragazzi, allora questa è la mia idea." disse Mike.

- Se sei interessato ad ascoltare il piano di Mike, vai al 51. Altrimenti proseguite nella lettura.

- Selezionate tramite i fiammiferi 🪄 l'Investigatore che dovrà spingere il baule e colui che dovrà saltarci dentro. Gli altri avranno il compito di chiudere il baule.

Dopo che avrete scelto i ruoli andate al 19.

46 - Ma cosa?

Nella macchina da scrivere c'era un foglio, quando lo presi vi lessi:

"SOLO LE UOVA VI INDICHERANNO IL CAMMINO"

- 🌀.

"Ma cosa significa?" chiese Tommy.

"Meglio proseguire." disse Daphne.

- All'apertura della porta U andate al 2.

47 - Che bontà!

Ah... Era veramente buonissimo, se non fosse stato per lo scarafaggio che sbucò fuori dopo averci dato il primo morso!

- L'Investigatore perde 2 ☹.

1 - Mangiai una fetta di pizza. Andate al 5.

2 - Mangiai una pesca. Andate al 44.

3 - Mangiai una salsiccia. Andate al 68.

4 - Mangiai una fetta di torta della nonna. Andate al 58.

5 - Mangiai un pancake. Andate al 31.

Quando tutti gli Investigatori avranno mangiato qualcosa, andate al 71.

48 - Il corridoio sottosopra

In quel posto sembrava esserci stata una colluttazione, così subito capii che non si trattava semplicemente di un normale guasto all'impianto elettrico, ma c'era qualcosa di più. Dovevamo assolutamente trovare i miei genitori.

- ☹.

- ☹.

1 - "Ragazzi, ho sentito un rumore provenire da questa stanza." disse Daphne.

All'apertura della porta E andate al 87.

2 - "Ehm... lo devo andare in bagno." disse Ray. All'apertura della porta G andate al 75.

3 - "Ragazzi io ho fame..." disse Tommy. All'apertura della porta F andate al 64.

4 - "Io direi di proseguire." disse Leila. All'apertura della porta A andate al 8.

49 - La mano!

Una mano mi afferrò tra le ombre e cercò di trascinarci tra il buio di alcuni scatoloni che erano in quel posto...

- L'Investigatore deve effettuare una prova di ☹ 3+ (☹).

Il prossimo Investigatore in ordine d'iniziativa tira il dado e scopre cosa ha trovato:

- Se ottieni ✨ vai al 17.

- Se ottieni 🍀 vai al 49.

- Se ottieni 🍀 vai al 29.

- Se ottieni ✨ vai al 32.

Quando tutti gli Investigatori avranno effettuato almeno una ricerca, potrete uscire dalla stanza e andare al 23.

50 - La tana di Boogeyman

La soffitta era silenziosa e polverosa come la ricordavo, quando...

Dalle intercapedini del pavimento iniziò a spirare un'ombra nera. A una prima occhiata poteva sembrare fumo, ma sono certo che si trattasse di tenebra allo stato puro!

- Posizionate la miniatura di Boogeyman nella zona 5.

Dovevamo fare qualcosa, ma cosa?

1 - Ci abbracciammo e restammo stretti tra di noi. Andate al 60.

2 - Lo assalimmo tutti insieme. Andate al 36.

3 - Ci sparpagliammo per la stanza. Andate al 24.

51 - Questo è il piano!

"Spingiamo il baule verso di lui, poi uno di noi ci s'infila dentro e quando Boogeyman proverà a prenderlo, gli altri tireranno fuori chi si è tuffato nel baule e chiuderanno il coperchio." disse Mike.

"Ah, ma davvero?" disse Ray, "E chi farà da esca tuffandosi nel baule con il rischio di restare lì dentro con quel mostro?"

"Tireremo a sorte." disse Leila.

Qui non siamo in un videogame dove quando si ascolta la storia i mostri si fermano e smettono di agire. Quindi mentre ascoltavamo il piano, Boogeyman emise un'alitata nella nostra direzione che per poco non ci fece perdere i sensi...

- Ogni Investigatore deve effettuare una prova di ☹ +3 (☹).

- Selezionate tramite i fiammiferi 🔥 l'Investigatore che dovrà spingere il baule e colui che dovrà saltarci dentro. Gli altri avranno il compito di tirare fuori il loro amico e chiudere il baule.

Dopo che avrete scelto i ruoli andate al 19.

52 - Ben fatto!

Lui si allungò con quelle lunghe mani, ma non riuscì a prenderci. A quel punto sembrò sbilanciato e confuso. Era il momento giusto per colpirlo!

- Se avete la carta Speciale 39 andate al 61. In caso contrario continuate a leggere.

1 - "Ragazzi, proviamo a chiuderlo in quel baule!" disse Mike. Andate al 45.

2 - "Io direi di andarcene da questo posto, finché siamo in tempo." piagnucolò

Tommy. Andate al 63.

3 - "Concentriamoci!" disse Jennifer. "Lui esiste solo nella nostra mente!" Andate al 11.

53 - La scala lugubre

Avevamo sempre avuto paura del seminterrato. Era lì che si annidavano la maggior parte degli incubi che perseguitano un bambino. A detta di mio padre, quello è uno dei posti più pericolosi di tutta la casa, ma questa volta non eravamo soli, con noi c'era Jennifer che era un'adulta. Non proprio simpatica, ma pur sempre adulta.

- ☹.

- Se avete la carta Speciale 39 andate al 73. In caso contrario proseguite nella lettura.

La discesa era buia e la scala sembrava pericolante... Decidemmo di procedere in fila indiana...

Fusion: Ogni giocatore al tavolo deve cambiare posto: dovrete sedervi vicini in ordine di altezza, dal più basso al più alto, in senso orario. Se non lo fate, ogni Investigatore perde 1 ☹.

Ci eravamo posizionati come un trenino e iniziammo a scendere la scala quando...

- Ogni Investigatore (in senso orario partendo dal più alto) deve effettuare una prova di ☹ 2+. Chi non supera la prova inciampa e perde 1 ♥ cadendo su tutti gli altri Investigatori più bassi, trascinandoli in fondo alla scala. Ogni Investigatore che cade perde 1 ♥.

- All'apertura della porta R, andate al 39.

54 - Ahia!

_____ afferrò di fretta e furia le salsicce, ma scottavano troppo e gli caddero per terra.

- Ogni Investigatore deve effettuare una prova di ☹ 2+ (☹).

- Chi non ha subito danni potrà pescare una carta Ricerca.

All'apertura della porta D andate al 48.

55 - Un inferno di piume!

Non ricordo chi inciampò provocando un fracasso assurdo, ma fummo letteralmente aggrediti da uno sciame di polli!

- Ogni Investigatore deve effettuare una prova di ☹ 3+ (♥) per resistere alla furia dei polli e poi una prova di ☹ 3+ (☹) per mandarli via.

Eravamo riusciti a liberarci dei polli, ma a che prezzo? Iniziammo a guardarci in giro fino a quando Ray non scoprì una botola vicino al pollaio.

- 🍷.

Non avevamo molta scelta, così decidemmo di calarci nel passaggio.

All'attraversamento della botola andate al 69.

56 - Bagno di notte?

Mike si calò nel laghetto e iniziò a schizzare tutti quanti, così in pochi attimi divenne una vera e propria battaglia!

"Bastaaaaaaa!" urlò Daphne. "Non credete che dovremmo andare a vedere cosa stia succedendo in casa?"

Demmo ascolto alle sue parole e uscimmo fradici dal laghetto, anche se avremmo voluto continuare a schizzarci all'infinito. Noi bambini siamo così. Viviamo il momento piuttosto che pensare alle conseguenze, infatti...

Fusion: Ogni Coraggioso deve togliersi le scarpe fradicie d'acqua. Chi non lo fa perde 1 ♥.

All'apertura della porta C andate al 85.

57 - La Chiave

Sul pavimento c'era una piccola chiave. Decidemmo di raccoglierla.

- Prendete la carta Speciale 37.

Notammo il vetro di una finestra infranta, Ray si avvicinò e disse:

"Ragazzi, che ne dite se passiamo da questa parte verso il giardino?"

1 - Passammo attraverso la finestra. Andate al 40.

2 - All'apertura della porta E andate al 84.

58 - La torta!

La torta della nonna è sempre la torta della nonna, tranne quando in bocca avverti uno strano formicolio e ti rendi conto che stai mangiando torta e formiche!

- L'Investigatore perde 1 ♥, 1 ☹, e 1 ☹.

1 - Mangiai un plumcake ricoperto di cioccolato fondente e granella al cocco. Andate al 47.

2 - Mangiai una fetta di pizza. Andate al 5.

3 - Mangiai una pesca. Andate al 44.

- 4 - Mangiai una salsiccia. Andate al **68**.
 5 - Mangiai un pancake. Andate al **31**.
 Quando tutti gli Investigatori avranno mangiato qualcosa, andate al **71**.

59 - Niente di utile, o quasi...

Trovammo qualcosa, ma il polverone che alzammo ci finì dritto negli occhi.

- Ogni Investigatore può pescare 1 carta Ricerca.
- Ogni Investigatore deve effettuare una prova di $\leq 2+$ (🎲).

- 1 - All'apertura della porta W andate al **86**.
- 2 - All'apertura della porta J andate al **78**.

60 - Vicini ma lontani

Un'alitata di tenebra gelida ci investì così forte che non riuscimmo a resistere e fummo scagliati contro la parete.

- Ogni Investigatore perde 1 ♥.

Dovevamo reagire, ma come?

- 1 - Lo assaltammo tutti insieme. Andate al **36**.
- 2 - Ci sparpagliammo per la stanza. Andate al **24**.

61 - Luce!

Accendemmo la torcia e gliela puntammo contro, lui si ritrasse come un vampiro colpito dalla luce del sole. Potevamo farcela!

"Ragazzi, è il momento giusto per chiuderlo nel baule!" disse Mike.

- Se sei interessato ad ascoltare il piano di Mike vai al **51**. Altrimenti proseguite nella lettura.
- Selezionate tramite i fiammiferi fi l'Investigatore che dovrà spingere il baule e colui che dovrà saltarci dentro. Gli altri avranno il compito di chiudere il baule.

Dopo che avrete scelto i ruoli andate al **19**.

62 - Fame

- Posizionate gli Investigatori nella zona 2.

Tommy si catapultò sulle salsicce, ma prima che potessi fermarlo si ustionò afferrandone un paio.

- Tommy Perde 1 ♥ e 1 🎲.
- 🎲.

All'apertura della porta D andate al **48**.

63 - Fuga per la vittoria?

Corremmo verso la porta d'ingresso, ma Boogeyman allungò una delle sue appendici e ci bloccò il passaggio. Cresceva a dismisura e sono convinto che prima o poi avrebbe riempito tutta la stanza soffocandoci nel suo gelido abbraccio.

- Ogni Investigatore perde 1 🎲.

- 1 - "Ragazzi, proviamo a chiuderlo in quel baule!" urlò Mike. Andate al **45**.
- 2 - "Concentriamoci!" disse Jennifer. "Lui esiste solo nella nostra mente!" Andate al **11**.

64 - La Cucina

In quel posto c'era un caos che non avevo visto nemmeno all'ultima festa di compleanno di Ray, quando in casa nostra erano arrivati circa una ventina di bambini e ne avevano combinate di tutti i colori. Ricordo ancora la mamma che... I miei ricordi furono interrotti dalla porta del frigo che si schiudeva. Ci guardammo nella penombra e decidemmo che qualcuno di noi avrebbe dovuto andare a controllare.

- Selezionate uno degli Investigatori con i fiammiferi fi , dopodiché andate al **7**.

65 - Forza e Coraggio

Non appena il robot entrò nella stanza buia, sentimmo degli strani rumori. Come se qualcosa di immondo lo stesse annusando... assaggiando direi, ma non ci perdemmo d'animo e provammo a fare qualcosa.

- Posizionate il robot nella zona 19.
- L'Investigatore che ha il Walkie Talkie deve tirare un dado e vedere cosa succede in base al risultato ottenuto:
- ✨ andate al **77**.
- 🦋 andate al **70**.
- 🐛 andate al **37**.
- 🦋 andate al **9**.

66 - No gas, no party

"Accidenti!" disse Mike. "Senza il carburante questo aggeggio non funzionerà mai."

"Quindi cosa facciamo?" chiese Tommy.

"Dobbiamo andare a prendere la tanica di gasolio nel garage." disse Ray. "Sicuramente è lì."

"Cosa?" apostrofò Jennifer.

"È l'unica soluzione." dissi io.

"Ok, ok ragazzi, ma ci vado io..." disse Jennifer.

Eravamo solo dei bambini, restammo in silenzio mentre la guardammo andare via.

- Ogni Investigatore perde 2 🎲.

Eravamo in silenzio, in quel posto umido, quando vedemmo qualcosa di immondo prendere forma tra le ombre. Era lui... era Boogeyman!

- Posizionate la miniatura di Boogeyman.
- Jennifer, che è andata a prendere il carburante, non parteciperà allo scontro.

Aberrazione = Boogeyman 2 / 2 ♥ = quanti sono gli investigatori +3. Boogeyman attacca per primo. Ogni Investigatore difende e poi attacca fino a quando Boogeyman non sarà annientato o gli Investigatori non saranno storditi.

Se annientate Boogeyman, andate al **6**.

67 - Lo sgabuzzino

Quel posto era buio e sottosopra, ma probabilmente avremmo potuto trovare qualcosa di utile.

- Ogni Investigatore deve tirare un dado e in base al risultato ottenuto scoprirà cosa ha trovato. Quando tutti gli Investigatori avranno effettuato almeno una ricerca, potrete uscire dalla stanza.
- Se ottieni ✨ vai al **17**.
- Se ottieni 🦋 vai al **49**.
- Se ottieni 🐛 vai al **29**.
- Se ottieni 🦋 vai al **32**.

68 - Salsiccia!

Era dura e fredda, ma non sembrava male, o forse lo era...

- L'Investigatore dovrà tirare 5 dadi e perderà 1 ♥ per ogni risultato 3 ottenuto, mentre guadagnerà 1 ♥ per ogni altro risultato.

- 1 - Mangiai un plumcake ricoperto di cioccolato fondente e granella al cocco. Andate al **47**.

- 2 - Mangiai una fetta di pizza. Andate al **5**.

- 3 - Mangiai una pesca. Andate al **44**.

- 4 - Mangiai una fetta di torta della nonna. Andate al **58**.

- 5 - Mangiai un pancake. Andate al **31**.

Quando tutti gli Investigatori avranno mangiato qualcosa, andate al **71**.

69 - Il lungo cammino

📄 Sembrava di essere finiti in uno di quei corridoi segreti che avevo visto un giorno alla TV. Nel documentario il corridoio serviva per far scappare il Re in caso di assedio, ma noi da cosa eravamo assediati se non da alcuni polli impazziti?

Posizionate un segnalino 🦋 e gli Investigatori nella zona **21**.

Non potevamo credere ai nostri occhi. Il passaggio ci aveva portato nel seminterrato e quando mi guardai intorno lo vidi lì riverso sul pavimento.

Quanti ricordi! Ma perché era finito lì il mio Omnibot 2000?

- Gli Investigatori possono radiocomandare il robot usando dei segnalini 🦋 facendo esplorare al robot le zone al posto loro.

- 1 - Azionammo Omnibot! Andate al **21**.

- 2 - Lo ignorammo e proseguimmo. All'apertura della porta Q andate al **88**.

70 - Fatto!

Omnibot 2000 proseguiva senza indugio.

- Posizionate il robot nella zona 13.
- L'Investigatore che ha il Walkie Talkie deve tirare un dado e vedere cosa succede in base al risultato ottenuto:
- ✨ andate al **77**.
- 🦋 andate al **79**.
- 🐛 andate al **37**.
- 🦋 andate al **9**.

71 - Basta mangiare!

Ci eravamo rimpinzati di schifezze. Era arrivato il momento di darsi una mossa, ma ci accorgemmo che la porta che dava nella sala da pranzo era chiusa a chiave.

- H = ✨.
- Se avete la carta Speciale 37 potete aprire la porta H e proseguire. Andate al **81**. In caso contrario fate una scelta:

- 1 - "Forziamo la porta!" disse Ray. Andate al **42**.
2 - "Torniamo indietro." suggerì Leila. Andate al **33**.

72 - Fuoco e fiamme

Non so chi tra noi ebbe l'idea di scaraventare quello che restava del carburante della tanica direttamente nella caldaia, ma questo provocò una fiamma enorme che sgretolò Boogeyman all'istante. Non credo che fu il fuoco ad annientarlo, ma piuttosto la grande luce che ne scaturì.

Eravamo veramente esausti e... e... e... Peter dal futuro era sparito!

Eravamo di nuovo soli, ma sapevamo che con Boogeyman non era ancora finita.

"Ragazzi, guardate cosa ho trovato!" disse Jennifer cercando tra la fuliggine.

- Prendete la carta Speciale 29.

"Con questa possiamo accedere al piano superiore e..." cominciò Ray.

"E poi alla soffitta, dove si nasconde Boogeyman. Lo andremo a stanare e chiuderemo questa storia una volta per tutte!" finì Jennifer con una strana luce negli occhi.

"Allora andiamo." dissi io.

- Posizionate gli Investigatori nella zona 16 e andate al **74**.

73 - Luce!

- Rimuovete il segnalino 🕯️.

Fortunatamente avevamo trovato quella torcia che ci permise di attraversare agevolmente la scala e il corridoio, anche se un grosso topo ci fece prendere uno spavento.

Fusion: Le ragazze al tavolo dovranno affrontare una prova di 🕯️ 3+. Chi non la supera perde 1 🕯️.

- All'apertura della porta R andate al **39**.

74 - Rush Finale

"Ragazzi, da questo momento in poi occhi aperti." dissi io. "Dopo la scala in fondo al corridoio c'è la soffitta, sono sicuro che Boogeyman si nasconde lì."

I miei amici annuirono.

- 🕯️.

All'apertura della porta A andate al **4**.

75 - Il Bagno

Un tanfo insopportabile permeava l'aria, sembrava di essere finiti in un sudicio bagno di un vecchio motel abbandonato. Qualcuno aveva acceso anche delle candele. Uno strano pupazzo galleggiava nella vasca da bagno ricolma di chissà che cosa.

1 - Spegneremo le candele per evitare che s'incendiasse la casa. Andate al **34**.

2 - Ci avvicinammo al pupazzo inquietante. Andate al **76**.

76 - Il pupazzo inanimato

Si trattava solo di un pupazzo lercio, ma quando la testa rotolò sul pavimento ci spaventammo talmente tanto che ci mettemmo a urlare.

- Ogni Investigatore deve effettuare una prova di 🕯️ 3+ (🕯️).

Tornammo nel corridoio e...

1 - "Ragazzi, io ho tanta tanta fame..." disse Tommy. All'apertura della porta F andate al **64**.

2 - "Io direi di proseguire." disse Leila. All'apertura della porta A andate al **8**.

77 - Omnipot!

Qualcosa andò irrimediabilmente storto quando udimmo un fracasso tale da spaventarci.

- Ogni Investigatore deve effettuare una prova di 🕯️ 3+ (🕯️).

All'apertura della porta Q andate al **88**.

78 - L'orto

Appena uscimmo da quel deposito respirammo a pieni polmoni l'aria fredda di quella notte. In quel posto ci sentivamo liberi e spensierati, ma ovviamente ci sbagliavamo perché non facemmo neanche in tempo a renderci conto che due zucche di halloween in fondo al giardino si erano illuminate. Com'era possibile?

- Ogni Investigatore deve effettuare una prova di 🕯️ 3+ (🕯️).

Quando ci avvicinammo ci rendemmo conto che si era trattata solo di un'allucinazione collettiva, ma ancora oggi giurerei di aver visto quella zucche sorriderci. Ray è ancora convinto di averle sentito persino sogghignare.

1 - Decidemmo di investigare in quel posto. Andate al **82**.

2 - Proseguimmo senza indugiare. All'apertura della porta X andate al **10**.

79 - Forza Omnipot 2000!

Posizionate il robot nella zona **14**.

Credo che le batterie del telecomando si fossero esaurite, oppure il robot si era incastrato in qualcosa. Fatto sta che non riuscivamo più ad ascoltare nessun tipo di rumore. Avremmo dovuto andare a vedere cosa stesse accadendo.

All'apertura della porta Q andate al **88**.

80 - Chiusa???

"Ragazzi, ma chi è stato a chiudere la porta?" chiese Jennifer.

"Accidenti! Quella porta si può aprire solo dall'interno, oppure inserendo il codice su quel display." disse Ray.

"Ovviamente nessuno di voi conosce il codice, vero?" chiese Jennifer.

Noi tutti facemmo la faccia degli innocenti, ma non per finta. Davvero non avevamo la più pallida idea di quale fosse il codice per rientrare in casa.

"Ok, ok." disse Jennifer visibilmente spazientita. "Troveremo un'altra strada."

All'apertura della porta J andate al **78**.

81 - Peter?

- Prendete la miniatura di Peter (*Tales of Evil*) e posizionatela nella zona 4.

Non potevo crederci! Ero io da grande, o comunque io più grande. Ci guardammo negli occhi, anche lui sembrava sconvolto.

- Ogni Investigatore deve effettuare una prova di 🕯️ 3+ (🕯️).

"Ma come è possibile?" sussurrai.

"Ragazzi, è difficile da spiegare, ma sì, io sono Peter di un futuro non troppo lontano. Sono venuto per aiutarvi."

"Viaggi nel tempo?" chiese Daphne.

"Diciamo di sì, per farla semplice, ma non è questo il punto. Il punto è che siamo qui per annientare Boogeyman."

"Siamo?" apostrofò Mike.

"Sì, ci siamo tutti e siamo tornati indietro di 8 anni per aiutarvi, ma non siamo soli, ci sono anche alcuni Coraggiosi con noi che in questo momento stanno ascoltando, o meglio leggendo quello che ci stiamo dicendo. Ma fermiamoci qui perché ora sarebbe troppo complicato spiegarvi cosa sta accadendo. Sappiate solo che vi aiuteremo a uscirne fuori, dopodiché ce ne andremo e vi lasceremo alle vostre avventure contro Boogeyman."

"Le nostre avventure contro Boogeyman?" ripeté Leila.

"Leila, tutto a suo tempo. Per ora dovete assolutamente trovare Jennifer, perché solo con il suo aiuto riuscirete a sconfiggere Boogeyman."

"Jennifer?" chiese Daphne.

"Sì, proprio lei, la babysitter." replicò Peter dal futuro. "Ah, quasi dimenticavo, nel frattempo prendete questo, potrebbe ritornarvi utile. Di più per ora non posso fare." disse uscendo dalla finestra rotta.

- Prendete la carta Speciale 35.

- Rimuovete la miniatura di Peter (*Tales of Evil*).

All'apertura della porta H andate al **26**.

82 - Giardinaggio

Sepolto tra le piante trovammo qualcosa, ma era buio e quindi di conseguenza perdemmo qualcosa.

- Ogni Investigatore potrà pescare una carta Ricerca, ma dovrà scartare un segnalino 🕯️.

- All'apertura della porta X andate al **10**.

83 - Preso!

spinse un baule nella direzione di Boogeyman mentre ci saltava dentro seguito dalla gigantesca ombra nera di Boogeyman. Fu in quel momento che afferrammo il/la nostro/a amico/a e lo/a tirammo fuori dall'incubo! Poi chiudemmo immediatamente il baule e tutto si placò.

Jennifer chiuse a chiave il baule e ci guardò quasi commossa. "Ragazzi, avete fatto un buon lavoro." ci disse. "Ora andate di sotto che ci sarà da sistemare casa prima che arrivino i vostri genitori."

Ci incamminammo, ma quando mi voltai la vidi intenta a guardare la chiave del baule e la sentii sussurrare: "Ora il tuo potere è mio."

Fine?

84 - Di nuovo nel corridoio

Stavamo cercando di decidere la strada da intraprendere, quando... 7.

1 - "Io devo andare sempre in bagno." disse Ray. All'apertura della porta G andate al 75.

3 - "Ragazzi io ho ancora fame!" disse Tommy. All'apertura della porta F andate al 64.

4 - "Non perdiamo tempo e seguiamo." disse Leila. All'apertura della porta A andate al 8.

85 - Il capanno degli attrezzi

"Scusa, ma dove si trova questo passaggio?" chiesi.

"E' proprio qui" mi disse Ray. "Aiutatemi a spostare questo tavolo."

Effettivamente un passaggio c'era!

"Ma dove porta?" chiese Mike.

"Fidatevi e seguitemi." replicò Ray che nel frattempo si era infilato in una sorta di condotto.

- 8.

- Posizionate gli investigatori nella zona 2 e andate al 28.

86 - La DeLorean

Adoravo la macchina di mio padre. Non se ne vedevamo molte in giro, sembrava appena arrivata dal futuro.

"Ragazzi!" chiamò Ray mentre ero sovrappensiero. "Guardate qui!" disse mostrandoci una tanica di carburante.

"E allora?" chiese Jennifer.

- Prendete la carta Speciale 28 (rappresenterà la tanica di carburante).

"Mi sono ricordato che il generatore nel seminterrato funziona a gasolio. Quindi questa tanica ci servirà." disse Ray.

"Molto bene." replicò Jennifer. "Ora però andiamocene, che questo posto mi mette i brividi..."

All'apertura della porta W andate al 16.

87 - Il salotto

Si trattava del salotto di casa mia, ma sembrava essere appena stato attraversato da un tornado.

Iniziammo a guardarci in intorno, quando... 7.

1 - Cercammo in giro per capire cosa fosse successo. Andate al 57.

2 - Andammo via. All'apertura della porta E andate al 84.

88 - La cella frigorifera

Faceva freddissimo nonostante il ghiaccio iniziasse a sciogliersi.

Fusion: Ogni Coraggioso deve indossare un soprabito per ripararsi dal gelo. Chi non lo fa perde 1 ♥ e 1 8.

- Se Omnibot 2000 è stato in questa stanza, ogni Investigatore guadagna 1 8.

All'apertura della porta O andate al 14.

89 - Corri ragazzo laggiù!

No, non funzionò e uno di noi ne pagò le spese.

- Selezionate un Investigatore tramite i segnalini fiammifero *ii*.

_____ fu afferrato/a da due mani d'ombra che lo/la stavano soffocando. Fu solo perché il resto di noi si lanciò nell'ombra che Boogeyman mollò la presa.

- L'Investigatore coinvolto perde 1 ♥, 1 8, e 1 8.

1 - Ci posizionammo nell'angolo della soffitta opposto a dove si trovava. Andate al 52.

2 - Lo assalimmo tutti insieme! Andate al 27.

90 - Allora lo fai a posta?

Non dovrete leggere questo paragrafo perché non è collegato, ma si tratta dell'ultimo della storia e visto che hai cercato di barare sarai punito!

- **Non leggere ad alta voce!** Leggi solo tu che hai il libro e metti in pratica quello che ti viene richiesto.

Fusion: Inizia a dire cose del tipo: "Non ci posso credere! Ragazzi, non ci posso credere!" e continua così per un po' di tempo dando l'impressione agli altri che hai scoperto qualcosa di sconvolgente. Se uno degli altri Coraggiosi ti prende il libro dalle mani tu sei salvo e lui perde un segnalino 8. In caso contrario sarai tu a perdere 8.



ATTENZIONE:

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

Edito da Escape Studios di Antonio Ferrara.
Via Poli 72 Portici (NA) 80055. Tutti i diritti riservati.
Qualsiasi riproduzione e traduzione, anche parziale, se non autorizzata è severamente vietata.

www.escapestudios.net - info@escapestudios.net
Progettato in Italia - Made in China