

SPOOKY TOWER



Guardate il video
delle regole!

Per secoli un potente amuleto ha tenuto prigionieri i fantasmi nella vecchia torre dell'orologio. Oggi, però, l'amuleto si è infranto e i fantasmi sono scappati! Invisibili all'occhio umano, l'unico modo per intrappolarli è fotografarli.

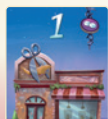
Durante la notte, esplorate la città con la vostra macchina fotografica. Catturate i fantasmi nascosti oppure riparate l'amuleto per ripristinare l'incantesimo di protezione e salvare la città dal terrore.

PANORAMICA E OBIETTIVO DEL GIOCO

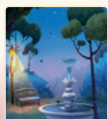
Nel vostro turno tirate i dadi e, a seconda del risultato, effettuate una di queste due azioni: **prendete una carta** oppure **girate le vostre carte**. Applicate eventuali effetti rivelati e controllate se avete catturato un fantasma.

Il primo giocatore a catturare **5 Fantasmi** oppure a raccogliere **3 frammenti Amuleto** vince la partita!

CONTENUTO



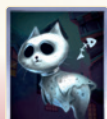
58 carte Edificio



5 carte Parco



10 carte Grimorio



3 carte Animale
Fantasma



9 frammenti Amuleto



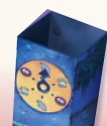
4 segnalini Rilancio



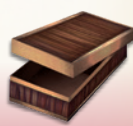
4 plance Casa



2 dadi



1 torre dell'orologio



1 baule







PREPARAZIONE

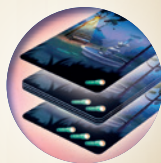


CARTE:

Separate le carte per tipo: Edificio, Parco, Grimorio e Animale Fantasma.

- 1 Poi suddividete le **carte Edificio** in base al valore (da 1 a 12) e mescolate ogni mazzo separatamente. Collocatele al centro del tavolo, in ordine crescente e con il lato Edificio a faccia in su, componendo una griglia di 3 file per 4 Edifici. Questa griglia rappresenta la **Città**.

- 2 Create un mazzo di **carte Parco**, a faccia in giù, collocando la carta con 3 Indizi    sul fondo, seguita dalle tre carte con 2 Indizi   e infine la carta con 1 Indizio  in cima.



- 3 Mescolate le **carte Grimorio** e formate un mazzo, a faccia in giù.

- 4 Collocate le **3 carte Animale Fantasma** accanto alla Città.

TORRE DELL'OROLOGIO:


- 5 Girate il coperchio del **baule** e collocate la **torre dell'orologio** su uno dei lati corti.

- 6 Collocate la torre al di sopra della Città e impostate la **lancetta dell'orologio** dritta verso l'alto (mezzanotte).

- 7 Collocate i due **dadi** ai piedi della torre.

COMPONENTI RIMASTI:

- 8 Formate una riserva con i **frammenti Amuleto** accanto alla torre.

- 9 Date a ogni giocatore una **plancia Casa** e un **segnalino Rilancio**, con il lato disponibile a faccia in su . Rimettete le plance e i segnalini inutilizzati nella scatola.

- 10 Collocate il **baule** nelle vicinanze. Rimetterete al suo interno le carte utilizzate durante la partita.



Esempio con 3 giocatori:



PANORAMICA DEL GIOCO

La partita si svolge nel corso di una serie di turni fino a quando un giocatore non cattura il suo 5° Fantasma **OPPURE** fino a quando non raccoglie il suo 3° frammento Amuleto tramite gli effetti della torre dell'orologio.

A partire dal giocatore che ha visto più di recente un fantasma e procedendo in senso orario, effettuate i turni completando i passi seguenti:

1. TIRARE I DADI

Tirate entrambi i dadi all'interno della torre dell'orologio.

Se non vi piace il risultato e il vostro segnalino Rilancio è ancora disponibile, potete girarlo sul lato non disponibile e ripetere di nuovo il tiro di **entrambi i dadi**.



Disponibile



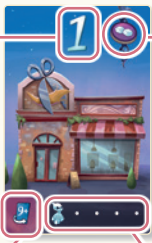
Non disponibile

2. PRENDERE UNA CARTA OPPURE GIRARE LE VOSTRE CARTE

DESCRIZIONE DI UNA CARTA EDIFICIO

Lato Edificio

Valore
dell'Edificio



Effetto
Bonus

Questa zona mostra
gli effetti che
si trovano sulle
Foto dell'Edificio

Effetto comune,
mostrato su **tutte** le Foto
di questo Edificio

Effetti diversi,
divisi tra ciascuna Foto
di questo Edificio

Lato Foto

Con Fantasma




Senza Fantasma



Effetto



Promemoria dell'origine
del Fantasma

Esempio: L'effetto  è presente su tutte le Foto dell'Edificio di valore 1. In aggiunta, una di queste Foto mostra un Fantasma nascosto , mentre le altre 4 non forniscono alcun effetto extra .

A seconda del risultato dei vostri dadi, effettuate **solo una** di queste due azioni:

PRENDETE UNA CARTA

Dalle carte presenti nella Città, scegliete un Edificio che corrisponde **al valore di un singolo dado OPPURE alla somma di entrambi i dadi**.

Senza girarla, prendete la carta in cima a questo Edificio e collocatela, con il lato Edificio a faccia in su, a sinistra della vostra plancia Casa.



Nota: Impilate le carte dello stesso Edificio in modo che possiate vedere con facilità quante ne avete.

Poi, applicate eventuali effetti bonus (vedere pagina 8).

OPPURE GIRATE LE VOSTRE CARTE

Dalle vostre carte, scegliete un Edificio che corrisponda **al valore di un singolo dado OPPURE alla somma di entrambi i dadi**.

Girate **tutte** le vostre carte per questo Edificio sul lato Foto e applicate tutti gli effetti rivelati, in qualsiasi ordine (vedere pagina 8).

Se c'è un Fantasma nella foto, congratulazioni, lo avete catturato! Collocatelo a destra della vostra plancia Casa.



Poi, se avete ottenuto uno o più Indizi 🕵️, potete **Andare al Parco** (vedere pagina 6).

Infine, rimettete tutte le carte utilizzate nel baule, a eccezione dei Fantismi e degli Indizi collocati al di sotto della vostra Casa. Ora il vostro turno è terminato.

Se con il risultato dei vostri dadi non potete effettuare **nessuna** di queste due azioni e il vostro segnalino Rilancio **non è disponibile**, muovete la lancetta dell'orologio di 1 in senso orario e applicate l'effetto mostrato dalla lancetta (vedere pagina 8).

ANDARE AL PARCO

Tutte le carte Parco vi permettono di catturare un Fantasma.

Se avete una **quantità di Indizi** (🔦, 🔦 oppure 🔦🔦) pari a quella indicata nell'angolo in basso a destra della **carta Parco in cima** al mazzo, prendetela e collocatela a destra della vostra plancia Casa, con il lato Fantasma a faccia in su. Poi rimettete gli Indizi utilizzati nel baule.

Potete prendere più carte Parco nello stesso turno, a patto che abbiate comunque abbastanza Indizi.

Se non avete (o non avete più) abbastanza Indizi per prendere una carta Parco in questo turno, fate scivolare gli Indizi che vi sono rimasti al di sotto della vostra Casa. Potete utilizzarli in un turno futuro.

Esempio:

- 1** La carta Parco in cima al mazzo richiede 2 Indizi per poterla prendere. Ne ho 3 davanti a me. Ne rimetto 2 nel baule e colloco la carta Parco a destra della mia Casa, con il lato Fantasma a faccia in su.



- 2** Non ho abbastanza Indizi per prendere un'altra carta Parco; quindi, colloco l'Indizio che mi è rimasto al di sotto della mia Casa per utilizzarlo in un turno futuro.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente non appena un giocatore raggiunge una delle seguenti condizioni di vittoria:

- **Cattura il suo 5° Fantasma** (inclusi gli Animali Fantasma), quindi diventa un Cacciatore di Fantasmi leggendario e vince la partita.
- **Cattura il suo 3° frammento Amuleto** (tramite gli effetti della torre dell'orologio), quindi ripara l'Amuleto e tutti i Fantasma vengono rimandati nella torre dell'orologio. Ha vinto la partita.



RICONOSCIMENTI

Designer del gioco: **Jonathan Favre-Godal e Corentin Lebrat**

Illustrazioni: **Apolline Etienne**

Riconoscimenti e ringraziamenti: www.rprod.com/it/spooky-tower/credits

© REPOS PRODUCTION 2026. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

Repos Production SA • Rue des Comédiens 22 • 1000 Bruxelles – Belgio

www.rprod.com

Questo prodotto può essere usato solo per intrattenimento privato.

Le immagini non sono vincolanti. Forme e colori dei contenuti potrebbero variare.



DESCRIZIONE DEGLI EFFETTI

Nota: Se non potete applicare un effetto, l'effetto viene perso.

EFFETTI BONUS:



Non appena prendete una carta Edificio con questo effetto, girate il vostro segnalino Rilancio sul lato disponibile.



Non appena prendete una carta Edificio con questo effetto, muovete la lancetta dell'orologio di 1 in senso orario e applicate l'effetto mostrato dalla lancetta.

ALTRI EFFETTI:



Una volta rivelato, il Fantasma è catturato! Collocatelo a destra della vostra plancia Casa.



Prendete una carta Animale Fantasma dal centro del tavolo. Se non ce ne sono più, rubate un Animale Fantasma a un giocatore qualsiasi. Collocatelo a destra della vostra plancia Casa. **Conta come un Fantasma.**



Muovete la lancetta dell'orologio di 1 in senso orario e applicate l'effetto mostrato dalla lancetta.



Rivelate la carta Grimorio in cima al mazzo e applicate il suo effetto.



Se avete ottenuto uno o più di questi Indizi, potete *Andare al Parco* (vedere pagina 6).



Prendete 1 frammento Amuleto dalla riserva e collocatelo davanti a voi.



Collocate il vostro segnalino Rilancio sul lato disponibile.



Prendete una carta Edificio di valore pari o inferiore a 8 (a vostra scelta).



Prendete una carta Edificio qualsiasi.



Girate **una** delle vostre carte Edificio di valore pari o inferiore a 8 (a vostra scelta).



Girate **una** delle vostre carte Edificio di valore pari o maggiore di 9 (a vostra scelta).



Alla fine del vostro turno, effettuate immediatamente un altro turno.



Nessun effetto.

