

L'ADUNANZA dei MALVAGI

Disney
VILLAINS



Promemoria:

- In generale, un giocatore non può votare contro sé stesso o usare un potere a suo svantaggio.
- Quando giocate a Lupi Mannari di Roccascura, avete il diritto di dire ciò che volete, verità o bugie, purché non riveliate la vostra carta.

Interazioni Scagnozzo Disney – Cattivo Disney

• **Sono uno Scagnozzo Disney: Quando posso votare contro il mio Cattivo Disney?** Uno Scagnozzo Disney può sempre votare contro il Cattivo Disney che funge da sua controparte, ma a suo rischio e pericolo: se il Cattivo Disney viene sconfitto e si rivela essere un membro della Squadra Follia, allora anche lo Scagnozzo Disney viene immediatamente sconfitto. Tuttavia, nulla vieta allo Scagnozzo Disney di accusare il suo Cattivo Disney durante i dibattiti.

• **Sono uno Scagnozzo Disney: Voto contro il mio Cattivo Disney, che viene sconfitto e si rivela essere un membro della Squadra Inganno. Vengo sconfitto anch'io?** No, dato che quel Cattivo Disney era un membro della Squadra Inganno, hai fatto la scelta corretta agli occhi dell'Adunanza. Per te il gioco continua (anche se sei un membro della Squadra Inganno).

• **Sono uno Scagnozzo Disney: Il mio Cattivo Disney viene sconfitto dal voto dell'Adunanza. Si rivela essere un membro della Squadra Follia e io non ho votato contro di lui. Vengo sconfitto anch'io?** No, dal momento che non hai votato contro di lui, non vieni sconfitto.

• **Sono uno Scagnozzo Disney: Il mio Cattivo Disney viene sconfitto dal voto dell'Adunanza. Si rivela essere un membro della Squadra Follia e io ho votato contro di lui in una votazione precedente. Vengo sconfitto anch'io?** No, le votazioni precedenti non vengono prese in considerazione e, dal momento che non hai votato contro il tuo Cattivo Disney nel corso di quest'ultima votazione, non vieni sconfitto.

• **Sono uno Scagnozzo Disney: Posso sconfiggere il mio Cattivo Disney durante la fase della notte?** Qualsiasi cosa accada nel corso della fase della notte rimane segreta agli occhi dell'Adunanza. Uno Scagnozzo Disney non subisce alcuna penalità per aver sconfitto il proprio Cattivo Disney durante la fase della notte.

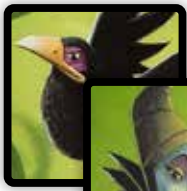
• **Sono un Cattivo Disney: Posso votare contro il mio Scagnozzo Disney se credo sia il caso di farlo?** Assolutamente sì! Ma rischi di perdere un alleato o, per dirla tutta, qualcuno che ci penserà due volte prima di votare contro di te.



Membri della Squadra Inganno:

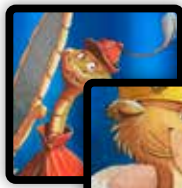
- Sono un membro della Squadra Inganno e Madre Gothel mi ha rinchiuso durante la notte. Cosa accade ora? Nulla di particolare. Puoi contribuire a sconfiggere un membro dell'Adunanza insieme agli altri membri della Squadra Inganno.
- Sono il Narratore. I membri della Squadra Inganno non trovano un accordo sulla scelta del giocatore da sconfiggere durante la fase della notte. Come si procede? Se dopo un ragionevole periodo di tempo (a discrezione del Narratore) i membri della Squadra Inganno non trovano un accordo, quella notte non verrà sconfitto alcun giocatore da parte della Squadra Inganno.
- Sono un Cattivo Disney che possiede un potere da giocare contro un membro della Squadra Inganno durante la fase della notte (Ade e la Regina). Posso usare il mio potere se vengo scelto dalla Squadra Inganno per essere sconfitto? Sì, il giocatore che viene scelto dalla Squadra Inganno viene sconfitto solamente all'inizio del mattino seguente. Se il giocatore possiede un potere da giocare durante la fase della notte, può usarlo normalmente durante la notte.

Dettagli aggiuntivi sui personaggi e i loro poteri:



Malefica e Diabolo:

- Malefica può rivelare l'Allineamento del giocatore spiato da Diabolo durante la notte, ma entrambi possono mentire. Ricordate che nel gioco Lupi Mannari di Roccascura avete il diritto di dire ciò che volete, verità o bugie, purché non riveliate la vostra carta.
- Malefica non può chiedere a Diabolo di spiare uno dei loro rispettivi Allineamenti.
- Malefica deve incaricare Diabolo di spiare un giocatore ogni notte.
- Malefica può incaricare Diabolo di spiare lo stesso giocatore più volte.
- Se un membro di questa coppia viene sconfitto, l'altro perde il suo potere e non verrà svegliato le notti seguenti.



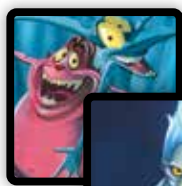
Principe Giovanni (e la Corona):

- Se i membri della Squadra Inganno sono di numero superiore o uguale ai membri della Squadra Follia, la Squadra Inganno vince immediatamente la partita, anche se la Corona è in gioco.
- In caso di parità, il giocatore che detiene la Corona deve scegliere un giocatore tra quelli accusati.
- Il giocatore che detiene la Corona può scegliere un giocatore diverso da quello contro cui aveva inizialmente votato.
- Nel caso in cui il giocatore che detiene la Corona sia coinvolto in una situazione di parità, può scegliere sé stesso.
- Se uno Scagnozzo Disney che detiene la Corona decide di sconfiggere il suo Cattivo Disney, viene sconfitto a sua volta (vedere le Regole degli Scagnozzi Disney), solo nel caso in cui abbia votato contro quel Cattivo Disney durante il voto dell'Adunanza.
- Se nessun giocatore interpreta Principe Giovanni, il Narratore può liberamente scegliere di dare la Corona a un giocatore in un qualsiasi momento della partita (voto dell'Adunanza, scelta arbitraria, sorteggio casuale, ecc.).



Regina di Cuori:

- Non può usare il suo potere contro sé stessa.
- Il voto speciale conseguente all'uso del potere della Regina di Cuori prevarica il voto dell'Adunanza, e le Regole degli Scagnozzi Disney si applicano se uno Scagnozzo Disney vota per sconfiggere il proprio Cattivo Disney in questo modo.
- Un voto in parità significa sempre che il giocatore accusato dal potere della Regina di Cuori viene graziato, anche se è in gioco la Corona.



Ade:

- Può rivelare il giocatore che ha salvato dalla sconfitta (ma può benissimo mentire).
- Non può salvare un giocatore sconfitto dal voto dell'Adunanza o da un altro potere, a eccezione di giocatori sconfitti dalla Squadra Inganno durante la notte.
- Una volta che il suo potere monouso è stato usato, il Narratore non può più svegliarlo.



Madre Gothel:

- Può rivelare il giocatore che ha salvato dalla sconfitta (ma può benissimo mentire).
- Il potere di Madre Gothel non protegge dal potere della Regina.





Interazioni Ade – Madre Gothel:

- Se non viene scelto alcun giocatore da sconfiggere durante la notte (per esempio, grazie a Madre Gothel), il Narratore non rivela nessun nome a Ade, ma prosegue comunque dicendo ad alta voce che si sta rivelando a Ade il nome del giocatore da sconfiggere e gli chiede se vuole usare il suo potere per salvarlo. La risposta sarà automaticamente “no”, ma Ade avrà comunque il merito di aver salvato un giocatore dalla sconfitta.
- Il Narratore non deve rivelare all'Adunanza chi è stato a salvare il giocatore scelto dalla Squadra Inganno per essere sconfitto. Nel caso in cui fosse stato Ade, l'Adunanza lo scoprirebbe solo la notte seguente, poiché il Narratore non lo sveglierebbe.



Capitan Uncino:

- Dopo che i giocatori sconfitti durante la notte vengono rivelati, Capitan Uncino deve scegliere il suo prigioniero, senza alcun dibattito preliminare. Potrà spiegare la sua scelta, ma non potrà cambiarla.
- Votare contro il prigioniero di Capitan Uncino non ha ripercussioni su Capitan Uncino.
- Il prigioniero viene liberato prima di ciascuna fase della notte. Se Capitan Uncino viene sconfitto la notte seguente, il suo ex-prigioniero non viene sconfitto.
- Se Capitan Uncino viene accusato a causa del potere della Regina di Cuori e viene sconfitto in seguito a questo voto, viene sconfitto anche il suo prigioniero.
- Se un Cattivo Disney, fatto prigioniero, viene sconfitto in seguito a un voto contro Capitan Uncino, le Regole degli Scagnozzi Disney si applicano solo nel caso in cui lo Scagnozzo Disney del Cattivo Disney in questione abbia votato contro il prigioniero. Se lo Scagnozzo Disney ha votato contro Capitan Uncino, causando indirettamente la sconfitta del suo Cattivo Disney, le Regole degli Scagnozzi Disney non vengono applicate.
- Se il voto dell'Adunanza sconfigge Capitan Uncino, allora il suo prigioniero viene sconfitto nello stesso istante.



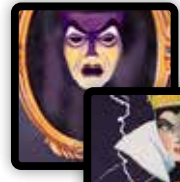
Shere Khan:

- Un giocatore può essere sconfitto senza che qualcuno abbia votato contro di lui se ottiene la maggioranza dei voti a causa delle carte Segni di Artiglio che possiede.
- Se la Regina di Cuori usa il suo potere contro un giocatore che possiede carte Segni di Artiglio, ciascuna carta Segni di Artiglio conta come voto aggiuntivo contro quest'ultimo.
- Se Shere Khan vota per sconfiggere un giocatore che la Regina di Cuori aveva accusato grazie al suo potere e quel giocatore viene graziato, riceve una carta Segni di Artiglio. Se invece Shere Khan aveva votato per graziarlo, non la riceve.
- Le carte Segni di Artiglio dei giocatori sconfitti vengono riconsegnate a Shere Khan. I componenti non sono una limitazione: se non avete abbastanza carte Segni di Artiglio a disposizione, usate un'altra carta in sostituzione.



Genoveffa e Anastasia:

- Dal momento che Genoveffa e Anastasia sono Scagnozzi Disney, non è prevista alcuna penalità se votano l'una contro l'altra.



La Regina:

- Dopo che la Regina ha usato il suo potere monouso, il Narratore non deve più svegliarla.
- Se non viene sconfitto alcun giocatore durante la fase della notte, il Narratore non rivela alcun giocatore alla Regina.



Crudelia De Mon (personaggio promo):

- Non può usare il suo potere contro sé stessa.
- Può usare il suo potere per costringere uno Scagnozzo Disney a votare contro il proprio Cattivo Disney.

Aggiornamento della sequenza dei turni della partita

NOTTE

- o Malefica*
- o Diablo*
- o Malefica + Diablo*
- o Madre Gothel*
- o Squadra Inganno*
- o Ade*
- o La Regina*

GIORNO

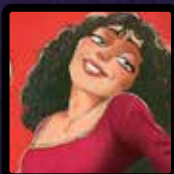
- o L'Adunanza si sveglia*
- o Capitan Uncino*
- o Regina di Cuori*
- o Dibattito*
- o Crudelia De Mon*
- o Voto*
- o Segni di Artiglio di Shere Khan*
- o L'Adunanza va a dormire*

Consigli aggiuntivi per il Narratore:

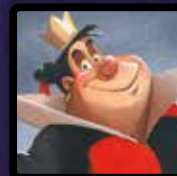
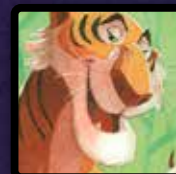
- Quando noti che ogni giocatore ha avuto la possibilità di esprimere la propria opinione e che i dibattiti sono meno accesi, procedi tempestivamente alla votazione.
- Alcuni giocatori sono oratori esperti, mentre altri no. Incoraggia i giocatori più timidi a intervenire e chiedi loro: "Secondo voi, chi era il giocatore che destava più sospetti?". Se la discussione si ferma, puoi farla riprendere chiedendo ai giocatori: "Avete preso una decisione? Contro chi voterete?". Se un giocatore viene fortemente accusato, ma non si applica molto per difendersi, chiedigli: "L'Adunanza sospetta di te. Cos'hai da dire in tua difesa?".

Variante a 6 giocatori:

- Se ci sono 6 giocatori esperti (e 1 Narratore), potete provare a giocare la variante per esperti a 6 giocatori. Le regole rimangono invariate, ma l'Adunanza è composta da 6 Cattivi Disney e nessuno Scagnozzo Disney.



- o Ade*
- o Madre Gothel*
- o Principe Giovanni*
- o Capitan Uncino*
- o Shere Khan*
- o Regina di Cuori*



Siamo grati a tutti i primi giocatori e playtester che hanno contribuito alla stesura di queste FAQ! Non dimentichiamoci dei nostri futuri giocatori! I loro commenti le arricchiranno.

Il Team Zygomatic

