

Regole a due giocatori by Andrea Garbini

2 giocatori

Ho ideato queste regole che modificano leggermente le originali, dopo aver ricevuto moltissime richieste in merito. Spero di essere riuscito ad accontentarvi e di non avervi deluso.

Quindi eccovi le regole che permettono di giocare a due giocatori. Per ovvi motivi ho dovuto introdurre il dado, ma dopo vari test con mio figlio, che ringrazio per la pazienza, vi posso assicurare che il gioco rimane comunque divertente.

Buon divertimento a tutti.

Per qualsiasi domanda o chiarimento non esitate a scrivermi williamtriker@hotmail.com



THERION



www.therion011.com

Usate le normali regole di gioco simulando una partita a sei giocatori (2 reali e 4 fantasma), ad eccezione delle seguenti regole che si sostituiscono e/o aggiungono a quelle esistenti nel regolamento originale. Munitevi inoltre di: 1d6, 1d8, 1d20.

PREPARAZIONE

Dopo aver mischiato le carte personaggio, voi e il vostro avversario dovete pescarne casualmente una. Poi pescatene altre 4, e ponetele coperte e separate sul tavolo. Scegliete ora il prescelto e posizionate parzialmente coperto sotto la plancia. La carta che rimane sarà il Personaggio Sconosciuto. Ovviamente voi e il vostro avversario potete guardare solo la carta personaggio che avete in mano. Aggiungete un set completo di 4 carte Azione al vostro personaggio, a quello del vostro avversario, e ad ogni personaggio che avete estratto, formando così oltre ai vostri mazzi giocatori, altri 4 mazzi dei personaggi, che andranno mescolati separati e tenuti sempre nascosti. Piazzate i vostri due segnalini colorati, sulla linea del Tempo alla posizione "40", e sulla linea della Musica alla posizione "0". Con 1d6 stabilite l'ordine di tutti i sei segnalini colorati sulla zona Ordine Turno.

FASI DI GIOCO

Fase 2 - Asta per l'Ordine di Turno

Stabilite l'ordine di turno partendo dalla 6° posizione a salire. Se il segnalino appartiene ad un giocatore fantasma, lanciate 1d6 per stabilire la sua posizione nel prossimo turno. Se la posizione è occupata, assegnate al segnalino la prima posizione peggiore, se non ci fosse ripetete il lancio del dado. Se il segnalino appartiene ad un giocatore reale e l'avversario non ha stabilito l'ordine del proprio turno, aprite un'asta come da regolamento. Se il segnalino appartiene ad un giocatore reale e l'avversario ha già stabilito l'ordine, il giocatore può scegliere liberamente la posizione pagando 1 Punto Tempo (obbligatorio).



Fase 3 - Posizionare gli Indizi

Sulla plancia di gioco sono presenti delle caselle con dei nomi all'interno. Questi saranno i luoghi dove dovete posizionare gli indizi attraverso un lancio di dado (1d20) e seguendo le indicazioni della seguente tabella. Considerate che il numero 1, corrispondente a "Ospedale nuovo dei Pazzarelli", si trova in alto a sinistra e che questa numerazione prosegue verso il basso per poi passare alla colonna a destra dall'alto verso il basso e così via. In ogni turno piazzate solo 2 indizi.

- 01) Ospedale nuovo dei Pazzarelli
- 02) La Consolata
- 03) Palazzo di Città
- 04) Teatro Alfieri
- 05) Arsenale
- 06) Palazzo Barolo
- 07) San Rocco
- 08) Arcivescovado
- 09) Portone del Diavolo
- 10) Cappella della Sindone
- 11) Convento dei Carmelitani
- 12) Giardini Reali
- 13) Teatro Carignano
- 14) Biblioteca di Filosofia
- 15) Quartiere Ebraico
- 16) Stamperia
- 17) Ospedale di San Giovanni
- 18) Mole Antonelliana (luogo mistico)
- 19) Museo di Scienze Naturali
- 20) Tempio Valdese (luogo mistico)



Fase 4.1 – Scegliere un Personaggio

A partire dal segnalino in prima posizione nell'Ordine di Turno, per i segnalini che appartengono ai giocatori fantasma lanciate 1d8 e posizionate sul corrispondente personaggio della Plancia dei Personaggi. Non togliete il segnalino dalla zona Ordine di Turno, ma usatene uno di quelli inutilizzati. Per i segnalini dei giocatori reali, decidete liberamente il personaggio che vi interessa tra quelli liberi e passate alla fase successiva.

Fase 4.4 – Compiere un'Azione

Tutte le azioni si svolgono normalmente, con una leggera differenza per l'Indagine. Quando si indaga, potete scegliere il mazzo del vostro avversario, oppure un mazzo tra i 4 che avete creato all'inizio, o il Personaggio Sconosciuto. Dopo aver indagato su uno dei 4 mazzi "fantasma", rimescolate tale mazzo. Stessa cosa in qualsiasi altra fase.



Fase 5 – Giocare Tessere Luogo

Per giocare una tessera Luogo basta essere l'ultimo dei giocatori reali presenti.

IL RISVEGLIO DEL FENRIR

Prendete la carta del Fenrir più altre 3 carte Eroe. Mischiatele e datene una a voi e una al vostro avversario. Tutte le altre regole sul Fenrir rimangono invariate.