

Dracula's Feast

Un gioco di deduzione logica da 10 minuti per 4-8 giocatori.

Gioco ideato da Peter C. Hayward, illustrato da Tania Walker e sviluppato da Tom Lang.
Traduzione italiana di Fabio Piovesan.

Dracula ha invitato tutti gli abitanti per cena (e magari alcuni per dessert), ma un ammasso di mostri si è intrufolato alla festa. Ora, tutti sono in ballo...

Necessario:

- 9 **carte Ospite** (Dracula, Alucard, Beelzebub, Boogie Monster, Doctor Jekyll, Trickster, Van Helsing, Werewolf, Zombie)
- 9 **carte Accusa** (come sopra)
- 8 **carte Consultazione** (Azioni su un lato, Ospiti sull'altro)
- 16 **carte Sussurro** (8 Sì, 8 No)

Dracula's Feast è un gioco di deduzione. Guardate con attenzione gli altri giocatori, fate le domande giuste e siate i primi a dedurre l'identità di tutti. Ogni ospite ha un'abilità speciale e alcuni hanno anche modi extra per vincere!

CARTE CONSULTAZIONE:

Date a ciascun giocatore una carta Consultazione. Un lato elenca le Azioni disponibili nel vostro turno. L'altro lato elenca tutti gli Ospiti del gioco. La carta Consultazione ha praticamente tutto quello che dovete sapere, quindi, dopo aver letto le sezioni Preparazione e Gioco, sarete pronti per cominciare. Se in qualunque momento non siete sicuri di come funziona esattamente una carta, consultate la sezione Ospiti alla fine delle regole.

PREPARAZIONE:

Selezionate le carte Ospite fino a quando ne avete una più del numero dei giocatori.

Assicuratevi di includere Dracula.

Gli altri possono essere scelti in maniera casuale oppure potete prendere quelli che il vostro gruppo preferisce.

Per la vostra prima partita, suggeriamo Dracula, Trickster, Alucard, Boogie Monster e Zombie, poi carte Ospite casuali se ne servono di più.

Una volta selezionati i vostri Ospiti, disponete le loro corrispondenti carte **Accusa** a faccia in su in mezzo al tavolo, dove tutti possono vederle. Queste carte verranno usate per **Accusare** gli altri giocatori e anche per tenere traccia di quali personaggi sono in gioco.

Ogni giocatore prende due carte **Sussurro**: una **Sì**, una **No**.

Mescolate tutte le carte Ospite tranne Dracula. Sistemate una carta Ospite a faccia in giù al centro del tavolo. Questo è l'**Ospite Misterioso**. Dracula non può essere l'Ospite Misterioso. È la sua festa, dopo tutto! Mescolatelo insieme alle rimanenti carte Ospite e distribuitene una a ciascun giocatore, a faccia in giù.

GIOCO:

Il giocatore con i canini più appuntiti inizia per primo e il gioco continua in senso orario. Nelle partite successive, il vincitore precedente inizia per primo.

Nel vostro turno, dovete effettuare **una** delle seguenti azioni:

DOMANDARE: Scegliete un altro giocatore e chiedetegli pubblicamente se è un Ospite specifico ("Sei Werewolf?"). Deve rispondere segretamente passandovi una carta Sussurro. Guardatela e restituitela.

A meno che una carta Ospite non dica altrimenti, i giocatori devono dire la verità in risposta a una Domanda.

BALLARE: Scegliete un altro giocatore e chiedetegli di **Ballare**. ("Vuoi **Ballare**?").

Se accetta, mostratevi segretamente le vostre carte Ospite.

Se rifiuta, non succede niente e il vostro turno è finito.

ACCUSARE: **Accusare** è il modo principale per vincere la partita! Innanzitutto, annunciate che state per **Accusare** (e date agli altri giocatori il tempo per reagire). Dopodiché, **rivelate** la vostra carta Ospite. Posizionate una carta Accusa a faccia in su di fronte ad ogni altro Ospite, compresi voi stessi e l'Ospite Misterioso. La vostra scelta è bloccata nel momento in cui collocate la carta Accusa, dunque siate sicuri di essere sicuri!

Ciascun giocatore deve passarvi una carta Sussurro a faccia in giù: una carta **Sì** se la carta Accusa davanti a sé corrisponde alla sua carta Ospite, una carta **No** se non è così. ***I giocatori devono rispondere onestamente.***

Tutti mettono la carta Sussurro non utilizzata su una pila a faccia in giù al centro del tavolo.

Mescolate tutte le carte passatevi e rivelatele.

Se **tutte** mostrano un **Sì**, avete vinto e la partita termina all'istante. **Potete vincere in questo modo anche se la vostra carta Ospite riporta un'altra condizione di vittoria.**

Se una qualsiasi di esse mostra un **No**, il vostro turno è finito e la partita continua. Mescolate insieme tutte le carte Sussurro e distribuite a tutti un **Sì** e un **No**.

OSPITI RIVELATI:

Una volta che un Ospite è stato **rivelato**, gioca a faccia in su. Alla fine del turno in cui viene rivelato perde tutte le abilità. Queste includono sia i suoi vantaggi e che gli svantaggi.

Quando viene **rivelata** la carta Ospite di un giocatore, vi conviene tenere la sua carta Accusa di fronte a lui, invece di rimetterla al centro del tavolo tra le **Accuse**.

L'OSPITE MISTERIOSO: Non si può fare una **Domanda** all'Ospite Misterioso né invitarlo a **Ballare**. Durante le **Accuse**, gli viene assegnata una carta Accusa, però non presenta una carta Sussurro in risposta.

CONVERSAZIONE AL TAVOLO: Durante la partita, potete mentire spudoratamente quanto vi pare, ma le vostre risposte alle **Domande** e alle **Accuse** devono essere oneste al 100%.

Decidete in gruppo se alle persone è permesso o meno di prendere appunti. I giocatori non possono discutere segretamente il gioco: tutte le conversazioni al tavolo devono essere pubbliche.

VARIANTE:

MISTERO EXTRA: Per partite più lunghe, **giocate con due Ospiti Misteriosi**. Ogni volta che i giocatori interagiscono con uno degli Ospiti Misteriosi, possono scegliere con quale dei due interagire.

Quando **Accusano**, i giocatori non hanno bisogno che gli Ospiti Misteriosi siano corretti singolarmente.

OSPITI:

Ciascun Ospite ha un'abilità unica che lo aiuta a vincere la partita. Quando l'abilità di un Ospite è in conflitto con una regola del gioco, l'abilità dell'Ospite ha la precedenza.

Se due abilità hanno effetto contemporaneamente, il giocatore di turno sceglie l'ordine in cui si verificano.

Che abbiano o meno condizioni di vittoria speciali, **TUTTI gli ospiti possono vincere anche Accusando.**

DRACULA è il padrone di casa della festa. C'è in ogni partita e non può mai essere l'Ospite Misterioso. Quando Dracula si rivela per Accusare, può Accusare di nuovo alla fine del suo turno.

ALUCARD vuole disperatamente essere figo come Dracula. Se qualcuno gli **Domanda** “Sei Dracula?”, deve Sussurrare **Sì**.

Se durante un’**Accusa** riceve la carta Accusa di Dracula, vince immediatamente!

BEELZEBUB è un diavolo senza una causa. Quando alla sua **Domanda** viene risposto con una carta **Sì**, può **rivelare** il suo ruolo e svolgere un altro turno.

Questo turno aggiuntivo può essere impiegato per eseguire una qualunque azione, pure un’altra **Domanda**. Se gli viene data un’altra risposta **Sì**, può eseguire un’altra azione. **Può utilizzare la sua abilità anche se è già stato rivelato.**

II BOOGIE MONSTER è una ghoul che pensa solamente a divertirsi. Accetta tutti i **Balli**.

Può **rivelarsi** per **Accusare** subito dopo un qualsiasi **Ballo**, indipendentemente dal fatto che vi abbia partecipato. Se un suo invito a **Ballare** viene rifiutato, può **Accusare** immediatamente.

DOCTOR JEKYLL è una timidona con un segreto. Subito prima di fare una **Domanda** a un altro giocatore, deve **rivelarsi** e scambiare la sua carta Ospite con l’Ospite Misterioso. Per il resto della partita, gioca con la sua nuova carta Ospite.

Se Doctor Jekyll viene **rivelata** in un’altra maniera (tipo **Accusando**), la sua abilità non vale più, perciò può **Domandare** normalmente.

TRICKSTER è una donna dalle molte facce. Deve sempre Sussurrare **Sì** alle **Domande**. Durante un’**Accusa**, deve rispondere onestamente.

VAN HELSING è una donna con una missione. Quando **Accusa**, posiziona solo la carta Accusa di Dracula. Se ottiene una risposta **Sì**, vince la partita!

WEREWOLF è un canide determinato a godersela. Accetta tutti i **Balli**.

Non appena un qualunque giocatore annuncia la sua intenzione di **Accusare** (però prima che **riveli** la sua identità), Werewolf può **rivelarsi** per **Accusare** per primo. Se l’**Accusa** di Werewolf non riesce, il turno ritorna al giocatore che stava per **Accusare**.

Alcuni Ospiti possono **rivelare** la loro identità per **Accusare** fuori turno. Se un giocatore fa questo, Werewolf può **Accusare** dopo che si sono **rivelati**, ma prima che passino le carte Accusa.

ZOMBIE ama tenersi stretti i suoi amici.

Accetta tutti i **Balli**, però non può invitare a **Ballare**.

Quando **Accusa**, Zombie posiziona le carte Accusa solo davanti ai suoi vicini, gli Ospiti alla sua immediata destra e sinistra. Se ottiene entrambe le risposte **Sì**, vince!

Carte Ospite:

Dracula: Non puoi essere l'Ospite Misterioso. Alla fine del turno in cui ti sei **rivelato**, puoi **Accusare**.

Alucard: Quando qualcuno **Domanda** se sei Dracula, devi sussurrare Sì. **Vinci se vieni Accusato di essere Dracula.**

Beelzebub: Quando ricevi un Sì in risposta alla tua **Domanda**, puoi **rivelarti** e svolgere un altro turno. Puoi continuare a utilizzare questa abilità anche da **rivelato**.

Boogie Monster: Devi accettare tutti gli inviti a **Ballare**. Subito dopo che qualcuno ha **Ballato** o rifiutato il tuo invito a **Ballare**, puoi **Accusare**.

Doctor Jekyll: Subito prima di fare una **Domanda**, devi **rivelarti** e scambiare le carte con l'Ospite Misterioso.

Trickster: Devi sussurrare Sì a tutte le **Domande**.

Van Helsing: **Accusi** solo Dracula. **Vinci se hai ragione.**

Werewolf: Devi accettare tutti gli inviti a **Ballare**. Subito prima che un altro giocatore **Accusi**, puoi **Accusare**.

Zombie: Devi accettare tutti gli inviti a **Ballare**. Non puoi invitare a **Ballare**. **Accusi** solo i tuoi vicini. **Vinci se hai ragione.**

Carte Consultazione:

OSPITI

Dracula: Non può essere l'Ospite Misterioso. Può **Accusare** alla fine del turno in cui si è **rivelato**.

Alucard: Risponde Sì alla **Domanda** se è Dracula. **Vince se Accusato di essere Dracula.**

Beelzebub: Dopo aver ricevuto una risposta Sì a una **Domanda**, può svolgere un altro turno - anche se rivelato.

Boogie Monster: Accetta tutti i **Balli**. Può **Accusare** subito dopo che qualcuno **Balla** o rifiuta il suo invito a **Ballare**.

Doctor Jekyll: Deve **rivelarsi** e scambiarsi con l'Ospite Misterioso subito prima di **Domandare**.

Trickster: Deve sussurrare Sì a tutte le **Domande**.

Van Helsing: **Accusa** solo Dracula. **Vince se ha ragione**.

Werewolf: Accetta tutti i **Balli**. Può **Accusare** subito prima dell'**Accusa** di un altro giocatore.

Zombie: Accetta tutti i **Balli**. **Accusa** solo i suoi vicini. **Vince se ha ragione**.

AZIONI - UNA PER TURNO

Domandare: Chiedi a un altro giocatore se è un Ospite specifico. Risponde segretamente passandoti un SÌ o un NO.

Ballare: Chiedi a un altro giocatore di **Ballare**. Se accetta, mostratevi le vostre carte Ospite.

Accusare: Rivela la tua carta Ospite. Posiziona una carta Accusa a faccia in su di fronte a ciascun Ospite. Tutti rispondono passandoti un SÌ o un NO. Mescola e rivela tutte le risposte. Se tutte mostrano un SÌ, hai vinto.

I **vicini** sono gli Ospiti seduti alla tua destra e sinistra.

Gli **Ospiti Rivelati** giocano a faccia in su e perdono tutte le loro abilità, ma per il resto giocano normalmente.

L'**Ospite Misterioso** è la carta Ospite a faccia in giù al centro del tavolo. Non può **Ballare** né ricevere **Domande**.