

# NIGHTMARE TALES

In *Nightmare Tales*, i giocatori sono tutti bambini appena andati a dormire. Le luci si spengono, e il buio li avvolge, con tutti i suoi terrori e suoni inquietanti. Spaventati ma determinati a sconfiggere le loro paure, i piccoli affrontano l'oscurità e guardano sotto ai loro letti, pronti a combattere ogni mostro o incubo. Quando arriverà l'alba però, solo uno di loro sarà il Più Coraggioso.

## Preparazione

Mischia il mazzo e metti **quattro** carte, coperte a faccia in giù, di fronte a ogni giocatore. Quelle sono le carte di ogni giocatore. Le carte vanno posizionate in fila, e i giocatori non possono cambiarne l'ordine durante la partita. Ogni giocatore guarda **una** delle sue carte, la memorizza, poi la ripone al suo posto. Un giocatore casuale, o il più spaventato all'ultima partita, è il primo giocatore. Il gioco prosegue a turni in senso orario. Una volta che la partita è iniziata, i giocatori non possono più guardare le carte in gioco, a meno che un effetto non glielo permetta.



## Paure e Alleati

Ogni carta in *Nightmare Tales* rappresenta un mostro, una paura o un alleato contro il buio. Ogni carta ha un **nome** (1) in cima e un livello di **paura** (2) nell'angolo in alto a destra. Alcune carte hanno anche un **effetto** (3). Gli effetti sono descritti più avanti. L'obiettivo di ogni giocatore è di **terminare la partita con il più basso punteggio totale di paura fra tutte le carte in suo possesso.**



## PARTITA SEMPLICE

Se è la prima volta che giocate, o che fate provare il gioco a qualcuno e desiderate evitare regole difficili, rimuovete dal mazzo tutte le fatine, le carte con paura 10 o più e tutte le eventuali carte beta-test che possedete. Se invece volete solo una partita più rapida iniziate invece con tre carte.

## Il Turno

Durante il suo turno un giocatore: pesca una carta dal mazzo, la guarda, poi sceglie una carta da scartare. Può scartare la carta che ha appena pescato, o una di quelle che possiede di fronte a sé. Se scarta una delle carte di fronte a sé, mette al suo posto a faccia in giù la carta appena pescata. Le carte scartate vanno a faccia in su nella pila degli scarti.

*Pssst! Ricorda che non puoi guardare le carte coperte mentre decidi cosa scartare!*

Se la carta scartata aveva un **potere o un effetto**, il giocatore di turno deve usarlo. Quando una carta viene scartata, ogni giocatore può scartare una o più carte con lo stesso nome, se ne possiedono - e si ricordano dove sono!

*Pssst! Ogni giocatore significa ogni giocatore, anche chi l'ha scartata!*

## Effetti sulle carte



Se vedi questo simbolo, la carta ha un effetto che **deve essere usato appena la carta viene scartata**. Quando un giocatore deve scegliere una o più carte, non può scegliere le carte del mazzo o degli scarti, salvo quando specificato sulla carta. Ogni effetto in *Nightmare Tales* usa una o più delle seguenti **parole chiave**:

### GUARDA

Prendi la carta, guardala **senza mostrarla** agli altri giocatori, poi riponila dove stava. Prenditi il tempo necessario per memorizzarla.

### PENALITÀ



Prendi la prima carta del mazzo e aggiungila alle tue carte, in fondo alla tua fila sulla destra, **senza guardarla**.

### NASCONDI

Metti la carta **in fondo al mazzo** e sostituiscila con la carta in cima al mazzo.  
*Pssst! Se non è specificato, non ne guardi nessuna!*

### SCOPRI

Gira la carta a faccia in su, in modo che tutti possano vederla, e **lasciala scoperta**. La carta torna coperta se viene mischiata o ritorna nel mazzo.

### MISCHIA

Mischia le carte indicate, poi rimettille casualmente **nei posti che occupavano**.

### RIVELA

Gira la carta a faccia in su, in modo che tutti possano vederla, poi rimettila a **faccia in giù**, nella stessa posizione. Dai a tutti il tempo di guardare la carta.

### SCAMBIA

Scambia di posto le due carte.  
*Pssst! Se non è specificato, non ne guardi nessuna!*

Non puoi **scoprire o rivelare** una carta già scoperta. Se **mischi** una carta scoperta, torna coperta prima di mischiare.



*Pssst! Attenzione, alcune carte come il Babau, sono speciali e il loro effetto si attiva appena viene scoperta, guardata o rivelata! Infatti nella loro icona c'è un occhio.*

Rev.1.6

MEZZOCIELO  
AND FRIENDS.COM

## L'Alba e la Fine del Gioco

L'arrivo dell'Alba indica la conclusione della partita. Tutti i giocatori rivelano le loro carte e ne sommano i livelli di paura. Il giocatore con il punteggio più basso vince la partita. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha più carte. In caso di ulteriore pareggio, perde il giocatore che possiede la carta con il livello di paura più alto. Se pareggiano ancora, hanno pareggiato.

L'Alba può arrivare in tre modi differenti:

- Se il mazzo finisce, l'Alba arriva all'improvviso concludendo la partita.
- Se un giocatore arriva a **zero carte** alla fine di un qualsiasi turno, ha sconfitto tutte le proprie paure. Arriva l'Alba e il giocatore vince istantaneamente.
- All'inizio del proprio turno, **prima di pescare la carta**, il giocatore di turno può bussare sul mazzo e dire "Toc Toc!". Questo gesto indica l'inizio dell'ultimo giro della partita. Gli altri giocatori non possono più bussare. Il giocatore che ha bussato **salta il suo turno, senza pescare e senza scartare**. Il giro prosegue finché **ogni altro giocatore** non ha fatto almeno un ultimo turno, dopodiché arriva l'Alba.



### PENALITÀ

Un giocatore riceve una penalità quando viola il regolamento, in particolare:



Quando guarda una carta in un momento in cui non gli è concesso. Ormai la carta è vista, ma il giocatore subisce una penalità.



Quando scarta una carta in un momento in cui non gli è concesso. Il giocatore **rimette** la carta scartata al suo posto e subisce una penalità.



Quando scarta una carta che non avrebbe potuto scartare. Il giocatore **rimette** la carta scartata al suo posto e subisce una penalità.



Quando qualcuno lo bersaglia con una carta che infligge una penalità. Il giocatore bersagliato subisce una penalità. Sì, non è una bella sensazione.

Se un giocatore subisce una penalità quando il mazzo è finito, riceve casualmente una carta coperta dal mazzo degli scarti.

## STUFO DI LEGGERE LE REGOLE? SAI TUTTO, ORA PUOI INIZIARE A GIOCARE!

### Set-up differenti

Invece di iniziare con quattro carte, di cui una nota, potete provare set-up differenti: distribuite cinque, sei, anche sette carte a ogni giocatore, e decidete quante guardarne. Magari addirittura nessuna!

### Torneo Rapido

Perfetto se volete fare tante partite

Scegliete un punteggio di Paura Massima (noi suggeriamo 50) e giocate multiple partite finché qualcuno vince.

Alla fine di ogni partita i giocatori ottengono punti pari alla paura totale con cui hanno chiuso. Se un giocatore ha chiamato la fine della partita bussando, ottiene -10 punti se ha vinto, e +10 punti se ha perso. Quando i punti di un giocatore superano la Paura Massima concordata, è eliminato dal torneo. L'ultimo giocatore rimasto vince il torneo. Se non rimane nessuno, hanno vinto gli incubi.



### Team

Dividete equamente i giocatori in squadre. I membri della stessa squadra non possono sedere vicini. La partita viene giocata come al solito, ma quando si conclude, i punteggi di paura dei giocatori nella stessa squadra vengono sommati anche se un giocatore raggiunge zero carte. La squadra con il punteggio più basso vince.

Visita il sito [www.mezzocieloandfriends.com/nightmare-ales-bonus](http://www.mezzocieloandfriends.com/nightmare-ales-bonus) per scoprire nuovi scenari, regole opzionali e tanti diversi modi di giocare a Nightmare Tales!

NIGHTMARE TALES è un gioco di Mezzocielo&Friends, scritto da Roberto Barrile, disegnato (e discusso) da Marco Moni e Ralf Joshua Trillana. Si ringraziano: Enrico Santini, per tutte le ispirazioni, i consigli, il testing sfrenato e l'instancabile aiuto; Olivia Pagliarosi, per il supporto morale, la revisione della versione inglese e tutte le partite; LPR (Riccardo, Prugna, Ivano, Il Grande), per le partite, le prove, le analisi e le risate di mezzo. I nostri primi giocatori: Alex e Luca, Marty e Andrea, Alessio e Alice, Andrea Vella, Niele, Spartaco e Tiziano, Mike e Troilo, Danilo, Marco e Martina, Michele e Claudia, Anna Amelie e Sara De Santis, Bally, Giulietta, Leonardo, Gabri, Matilde, Ari e Giogo, Vero e Fede, Giulia e David, Gianna e Gianni, Daniela e Nino.

Rev.1.6

MEZZOCIELO  
AND FRIENDS.COM



In questo scenario, ogni volta che un giocatore scarta una carta, il giocatore successivo può scartare una carta che abbia esattamente una carta di paura. Se lo fa, ignora