

L'ADUNANZA dei MALVAGI



VILLAINS

Un gioco di
Philippe des Pallières
e Hervé Marly

Immaginate un reame oscuro e desolato, pervaso dal caos e dalla sventura, dove soltanto i Cattivi più potenti e malvagi possono sopravvivere e prosperare...

È qui che ora si trovano i Cattivi Disney e i loro Scagnozzi, senza sapere di preciso come sono arrivati tutti quanti in questo luogo... forse a seguito di una maledizione andata storta? Tutto quello che sanno è che un istante fa erano nel loro mondo, impegnati a tramare e a complottare, e poi, all'improvviso, sono stati magicamente trasportati in questo reame misterioso e spietato. Trovatisi faccia a faccia gli uni con gli altri hanno formato... l'Adunanza dei Malvagi!

*Ora, in questo nuovo reame, la battaglia finale
per il potere e il controllo ha inizio...*

*Sarà la Squadra Inganno, che in segreto vuole sconfiggere
la Squadra Follia nella speranza di governare
questo nuovo reame, a trionfare?*

O sarà la Squadra Follia a mantenere il potere?

*È tempo di scoprire quali Cattivi Disney
regneranno supremi!*

*Ma è bene porsi una domanda: in un mondo dove
tutti sono malvagi, c'è veramente qualcuno
di cui potersi fidare?*

OBIETTIVO DEL GIOCO

Squadra Follia: Rivelare e sconfiggere i membri della Squadra Inganno.

Squadra Inganno: Rimanere nascosti e sconfiggere i membri della Squadra Follia.

CONTENUTO



- 18 *carte personaggio*
(9 *Cattivi Disney*,
9 *Scagnozzi Disney*)



- 7 *carte speciali*
(1 *Corona*, 5 *Segni di Artiglio*, 1 *Corda*)



- 12 *carte Allineamento*
(9 *Squadra Follia*,
3 *Squadra Inganno*)

- 1 *regolamento*
- 1 *libretto introduttivo*
- 2 *carte riassuntive dei giocatori*

PERSONAGGI

I giocatori possono interpretare un Cattivo Disney o uno Scagnozzo Disney come personaggio.

Riceveranno anche un Allineamento di squadra casuale: Follia o Inganno.

ALLINEAMENTO



Inganno

Durante la notte, i membri della Squadra Inganno scelgono un giocatore della Squadra Follia da sconfiggere. Durante il giorno, cercano di tenere nascosta la loro identità segreta per evitare ritorsioni da parte del resto dell'Adunanza. Il numero di membri della Squadra Inganno può variare da 1 a 3 giocatori, in base al numero totale di giocatori partecipanti.



Follia

Durante il giorno, i membri della Squadra Follia cercano di dedurre e identificare i membri della Squadra Inganno all'interno dell'Adunanza e di sconfiggerli.

DESCRIZIONE DELLE CARTE PERSONAGGIO

Se la regola di un personaggio contraddice una regola generale, la regola del personaggio ha la precedenza.

Regole degli Scagnozzi Disney

Gli Scagnozzi Disney che votano contro il Cattivo Disney che funge da loro controparte corrono seri rischi. Se uno Scagnozzo Disney sceglie di votare contro il suo Cattivo Disney, e se il Cattivo Disney viene sconfitto e si rivela essere un membro della Squadra Follia, allora anche lo Scagnozzo Disney viene immediatamente sconfitto!

A eccezione di Diablo, gli Scagnozzi non hanno altri poteri speciali.



Malefica e Diablo

Malefica e Diablo sono una coppia maligna che spia gli altri membri dell'Adunanza...

Ogni notte, Malefica sceglie un giocatore il cui Allineamento segreto viene rivelato segretamente a Diablo. Diablo trasmette poi questa informazione a Malefica, ma può scegliere se rivelarle la verità oppure no.

(Scenario di esempio: Diablo potrebbe scegliere di celare la verità per proteggere un alleato che appartiene alla sua stessa squadra.)

Se un membro di questa coppia viene sconfitto, l'altro perde il suo potere.



Principe Giovanni e Sir Biss

L'Adunanza si rivolge al Principe Giovanni quando non riesce ad accordarsi o a prendere una decisione.

Il Principe Giovanni inizia la partita con la carta Corona.

Il giocatore che detiene la Corona è quello che prende la decisione finale quando un voto si conclude in parità.

Se il giocatore che detiene la Corona viene sconfitto, quel giocatore designerà un successore a cui passerà la Corona e le sue responsabilità.



Regina di Cuori e Re di Cuori

Chi provoca la Regina di Cuori può venire sconfitto alla stessa velocità con cui lei perde le staffe!

Una volta per partita, e soltanto durante il giorno, la Regina di Cuori può interrompere un dibattito accusando uno specifico giocatore di tradimento.

Indicherà quel giocatore e annuncerà:

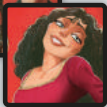
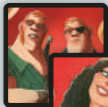
“Tagliategli la testa!”

I giocatori voteranno immediatamente per salvare o sconfiggere QUELLO specifico giocatore in quel round.

I giocatori accusati non hanno il diritto di votare (la loro opinione non conta in questo caso).

Una volta che un giocatore è stato accusato, la Regina di Cuori non può cambiare il suo voto.

Questo voto speciale si sostituisce al voto normale del giorno.



Madre Gothel e i Fratelli Stabington

Madre Gothel ha scoperto un luogo dove può nascondersi e rinchiudere gli altri giocatori. In quel luogo saranno fuori dalla portata di qualsiasi membro della Squadra Inganno!

Ogni notte, Madre Gothel sceglie un giocatore da rinchiudere, inclusa se stessa. Quella notte, se il giocatore rinchiuso viene scelto dai membri della Squadra Inganno, non può essere sconfitto.

Madre Gothel non può scegliere lo stesso giocatore per due notti di fila, inclusa se stessa.



Capitan Uncino e Spugna

Capitan Uncino obbedisce a un'unica legge: il Codice dei Pirati! Non esiterà a prendere un prigioniero, se così facendo dissuaderà e impedirà agli altri giocatori di bersagliarlo.

All'inizio di ogni giorno, Capitan Uncino farà temporaneamente prigioniero uno dei giocatori consegnandogli la carta Corda!

Se Capitan Uncino viene sconfitto a causa del voto dell'Adunanza, anche il suo prigioniero verrà sconfitto. Quindi i membri della Squadra Follia devono essere assolutamente sicuri di voler sconfiggere Capitan Uncino, in quanto potrebbero perdere uno o due membri dalla propria squadra se le loro deduzioni di Allineamento dovessero risultare errate.

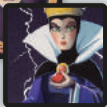
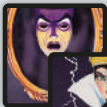


Ade e Pena e Panico

In qualità di Dio degli Inferi, Ade a volte può annullare il destino di un giocatore sconfitto.

Una volta per partita, Ade può scegliere di salvare un giocatore che era stato scelto dalla Squadra Inganno per essere sconfitto.

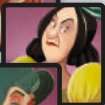
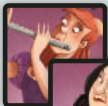
Ade può usare questo potere anche a suo beneficio e salvare se stesso, se è stato scelto dalla Squadra Inganno.



La Regina e lo Specchio Magico

Grazie al suo Specchio Magico, la Regina può identificare un giocatore sospetto...

Una volta per partita, la Regina può scegliere di svelare l'identità segreta di un altro giocatore rivelando la carta Allineamento del giocatore al gruppo. Se quel giocatore è un membro della Squadra Inganno, viene sconfitto immediatamente.



Matrigna, Genoveffa e Anastasia

Forse la Matrigna non sarà il Cattivo più minaccioso dell'Adunanza, ma grazie all'aiuto delle due figlie, Genoveffa e Anastasia, può facilmente far pendere la bilancia in suo favore.

La Matrigna è l'unico Cattivo del gioco ad avere due Scagnozzi: Genoveffa e Anastasia.



Shere Khan

Shere Khan è intelligente, paziente e scaltro.

Ogni volta che Shere Khan vota contro un altro giocatore, quel giocatore riceve una carta Segni di Artiglio. Nelle votazioni seguenti, ogni giocatore che possiede una carta Segni di Artiglio riceverà un voto aggiuntivo contro di lui per ogni carta Segni di Artiglio che possiede.

Shere Khan è l'unico Cattivo del gioco a non avere uno Scagnozzo.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

In base al numero totale di giocatori, si prende il numero corrispondente di carte Squadra Inganno mostrato nella tabella sottostante. Fatto questo, si aggiunge a questo stesso mazzo un numero di carte Squadra Follia finché il numero totale di carte non corrisponde al numero totale di giocatori.

Il Narratore non va mai contato nel numero totale di giocatori.

6 GIOCATORI

1 carta

Allineamento della Squadra Inganno

DA 7 A 11 GIOCATORI

2 carte

Allineamento della Squadra Inganno

12 GIOCATORI

3 carte

Allineamento della Squadra Inganno

Si seleziona un numero di carte personaggio pari al numero dei giocatori, rispettando le due regole sottostanti.

- 1.** Per ogni carta personaggio Cattivo Disney selezionata si aggiunge sempre la carta o le carte degli Scagnozzi a essa associata.
- 2.** Nel caso di un numero dispari di giocatori, è necessario selezionare la Matrigna e i suoi due Scagnozzi **oppure** Shere Khan.

Per le prime partite si consiglia di selezionare i personaggi raccomandati sulla carta riassuntiva dei giocatori.

NARRATORE DEL GIOCO

- A.** I giocatori scelgono liberamente o casualmente un Narratore del Gioco, che condurrà e narrerà la partita. Le prime volte sarà opportuno scegliere qualcuno che conosca bene le regole del gioco, che abbia già letto il regolamento o che sia un bravo animatore, in maniera tale da creare l'atmosfera giusta.
- B.** Per prima cosa il Narratore distribuisce a ogni giocatore 1 carta personaggio a faccia in su.

Poi il Narratore distribuisce 1 carta Allineamento a faccia in giù a ogni giocatore. Ogni giocatore guarda la carta Allineamento in segreto e la colloca a faccia in giù davanti a sé. I giocatori dovranno tenere la loro carta Allineamento a faccia in giù e mantenere il segreto finché non vengono sconfitti.



FASE DELLA NOTTE: SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il Narratore legge tutto il testo in grassetto:

Quando la luce comincia a svanire, l'oscurità inizia ad avvolgere tutti i membri dell'Adunanza... Ora ha inizio la fase della notte... I membri della Squadra Inganno tenteranno di approfittare dell'oscurità per sconfiggere i membri della Squadra Follia. Ma non saranno gli unici guastafeste a entrare in azione di notte...

Il Narratore dichiara quando cala la notte.

Il Narratore dice: “Cala la notte e tutti i giocatori dell'Adunanza chiudono gli occhi e vanno a dormire”.

Tutti i giocatori chiudono gli occhi.

Poi, i personaggi che hanno un potere vengono sempre chiamati nell'ordine seguente:

(Attenzione a non chiamare personaggi che non partecipano al gioco o che sono già stati sconfitti.)

1. Il Narratore chiama Malefica.

Il Narratore dice: “Malefica si sveglia e sceglie un giocatore di cui vuole che l'Allineamento sia rivelato”.

Una volta che Malefica ha scelto un giocatore, il Narratore dice:

“Malefica torna a dormire. Diablo ora si sveglia per spiare il giocatore scelto da Malefica”.

Il Narratore rivela a Diablo la carta Allineamento del giocatore scelto da Malefica, poi la colloca a faccia in giù.

Il Narratore dice: **“Malefica si sveglia di nuovo e Diablo le rivela l’Allineamento del giocatore scelto. Diablo farà a Malefica un cenno col pollice alto per indicare che il giocatore designato fa parte della Squadra Follia, o un cenno col pollice verso per indicare che il giocatore scelto fa parte della Squadra Inganno. Ma attenzione, Diablo può anche decidere di non rivelarle la verità...”**.

Una volta che questa informazione è stata riferita, il Narratore dice: **“Malefica e Diablo tornano a dormire”.**

2. Il Narratore chiama poi Madre Gothel.

Il Narratore dice: **“Madre Gothel si sveglia e sceglie un giocatore da rinchiudere”.**

Il Narratore cammina intorno al gruppo e tocca con discrezione la schiena del giocatore scelto.

Quella notte, se il giocatore rinchiuso viene scelto dalla Squadra Inganno, non può essere sconfitto.

Il Narratore poi dice: “Madre Gothel torna a dormire”.

3. Il Narratore chiama la Squadra Inganno.

Il Narratore dice: “Tutti i membri della Squadra Inganno si svegliano e scelgono un giocatore da sconfiggere!”.

I membri della Squadra aprono gli occhi, si consultano in silenzio e scelgono un giocatore indicandolo.

I membri della Squadra Inganno non possono scegliere un giocatore della loro stessa squadra.

Il Narratore poi dice: “La Squadra Inganno ora può tornare allegramente a dormire, soddisfatta del suo subdolo complotto”.

4. Il Narratore chiama Ade.

Il Narratore dice: “Ade si sveglia. Gli rivelerò il giocatore scelto dalla Squadra Inganno”.

Il Narratore indica a Ade il giocatore scelto dalla Squadra Inganno. “Decidi di salvare questo giocatore? Fammi un cenno con il pollice alto se vuoi salvarlo dalla sconfitta, o con il pollice verso se preferisci usare questo potere successivamente.”

Il Narratore dice: “Ade torna a dormire”.

5. Il Narratore chiama la Regina.

Il Narratore dice: “La Regina si sveglia. Le rivelerò il giocatore scelto dalla Squadra Inganno”.

Il Narratore indica alla Regina il giocatore scelto dalla Squadra Inganno.

“Scegli di rivelare l’Allineamento di un altro giocatore? Fammi un cenno con il pollice alto per rivelare l’Allineamento di un altro giocatore, o un cenno con il pollice verso se preferisci tenere in serbo questo potere monouso per un’altra volta.”

La Regina può quindi scegliere se usare il suo potere monouso per selezionare un qualsiasi giocatore, a eccezione di quello scelto in origine per essere sconfitto.

Il Narratore dice: “La Regina torna a dormire”.

Se la Regina usa il suo potere, il Narratore gira a faccia in su la carta Allineamento del giocatore designato fino alla fine della partita. Se quel giocatore è un membro della Squadra Inganno, viene sconfitto immediatamente.

FASE DEL GIORNO: SVOLGIMENTO DEL GIOCO

*Il Narratore legge tutto il testo in **grassetto**:*

Lentamente, la luce del giorno inizia a farsi strada tra l'oscurità e l'inquietante notte si ritrae per lasciare il posto all'alba di un nuovo giorno...

Durante la fase del giorno, i membri della Squadra Inganno tenteranno di non farsi notare e di evitare che il loro Allineamento venga rivelato agli altri giocatori.

Tutti i membri dell'Adunanza si guardano l'un l'altro con sospetto, la tensione è palpabile, ma il gruppo deve giungere a un accordo: un membro dell'Adunanza deve essere sconfitto prima del tramonto!

1. Il Narratore sveglia tutta l'Adunanza.

*Il Narratore dice: **“È mattina, i giocatori aprono gli occhi”.***

Se il giocatore scelto dalla Squadra Inganno non è stato salvato, il Narratore indica il giocatore scelto e rivela la sua carta Allineamento al gruppo: quel giocatore esce dal gioco.

Se il giocatore è stato salvato (grazie a Madre Gothel o Ade), il

Narratore si limita a dire che nessuno è stato sconfitto.

Se la Regina ha usato il suo potere e il giocatore scelto è un membro della Squadra Follia, il giocatore continua a giocare e tutti ora conoscono il suo Allineamento; altrimenti, il giocatore è sconfitto.

Se un giocatore sconfitto possiede la carta Corona, sceglie un successore prima di uscire dal gioco.

Il giocatore o i giocatori sconfitti non sono più in grado di comunicare in alcun modo con gli altri giocatori. Tuttavia possono comunque vincere o perdere la partita assieme alla squadra di cui fanno parte.

2. Capitan Uncino fa un prigioniero.

Il Narratore dice: **“Capitan Uncino ora sceglie un giocatore da prendere come prigioniero”**. Capitan Uncino consegna poi la carta Corda al prigioniero scelto. Se alla fine del dibattito l'Adunanza vota per sconfiggere Capitan Uncino, anche il prigioniero verrà sconfitto in quel round.

3. Il dibattito dell'Adunanza.

Il Narratore modera il dibattito di ogni round.

Rumori o movimenti sospetti nella fase della notte, strani comportamenti verso un altro giocatore, voti sempre identici o incoerenti, sono tutti indizi che potrebbero indicare che certi giocatori sono membri della Squadra Inganno.

Durante questa fase, è importante ricordare che i giocatori hanno obiettivi diversi:

- I membri della Squadra Follia si sforzeranno di rivelare un membro della Squadra Inganno e di orientare i loro voti contro di lui.
- I membri della Squadra Inganno fingeranno di essere membri della Squadra Follia per evitare sospetti.

I giocatori hanno il diritto di dire tutto quello che vogliono in questa fase, per persuadere gli altri giocatori e influenzare i loro voti.

Tuttavia, i giocatori non possono e non devono mai mostrare la propria carta Allineamento finché non vengono sconfitti. Questa fase è il cuore del gioco.

3B. La Regina di Cuori può fermare il dibattito.

Una volta per partita e prima del voto dell'Adunanza, la Regina di Cuori può scegliere un giocatore da bersagliare e dichiarare: **“Tagliategli la testa!”**.

In quel caso, il Narratore dice: “Il dibattito è concluso. La Regina di Cuori ha usato il suo potere e l'Adunanza deve ora decidere immediatamente se salvare o sconfiggere il giocatore accusato. Conterò fino a tre, poi fate un cenno con il pollice alto per salvare il giocatore accusato, o un cenno con il pollice verso per sconfiggerlo”.

Il giocatore accusato non ha il diritto di votare e la Regina di Cuori è obbligata a votare con il pollice verso.

Se la maggioranza dei voti è costituita da pollici versi, il giocatore è sconfitto.

In caso di parità, il giocatore è graziato.

Questa è l'unica procedura di voto che prevarica la normale procedura di voto dell'Adunanza. Poi ha immediatamente inizio la fase della notte successiva.

4. Il voto dell'Adunanza.

L'Adunanza deve sconfiggere un giocatore che a sua detta è un membro della Squadra Inganno.

Al segnale del Narratore, ogni giocatore indica il giocatore che desidera sconfiggere. Il voto è obbligatorio e deve essere simultaneo. Non è consentito ritardare il proprio voto!

Il giocatore che riceve più voti viene sconfitto.

In caso di parità, il giocatore che detiene la Corona decide chi viene sconfitto.

Se nessuno detiene la Corona, nessuno viene sconfitto.

Il giocatore sconfitto rivela al gruppo la propria carta Allineamento e non sarà più in grado di comunicare con gli altri giocatori in alcun modo durante la partita.

Se il giocatore sconfitto era un membro della Squadra Follia, il gruppo dovrà controllare se lo Scagnozzo del giocatore sconfitto ha votato contro di lui. Se l'ha fatto, anche lo Scagnozzo è sconfitto.

Shere Khan lascia una carta Segni di Artiglio davanti al giocatore contro cui ha votato. Le carte Segni di Artiglio sono cumulative.

IL ROUND SUCCESSIVO

Il gioco prosegue come prima, dalla fase della notte alla fase del giorno.

Il Narratore dice: **“Cala la notte, i membri rimanenti dell’Adunanza tornano a dormire di nuovo!”**. I giocatori chiudono gli occhi.

FINE DELLA PARTITA E CONDIZIONI DI VITTORIA

La partita termina quando:

- La Squadra Follia riesce a sconfiggere tutti i membri della Squadra Inganno. In questo caso, la Squadra Follia ha vinto!

OPPURE

- I membri della Squadra Inganno sono pari (o superiori) ai membri della Squadra Follia. In questo caso, la Squadra Inganno ha vinto!

CONSIGLI PER IL NARRATORE

Il ruolo del Narratore è fondamentale: è grazie a lui che i giocatori si divertiranno e si godranno il gioco!

- Come Narratore, cerca di impostare uno scenario avvincente creando un'atmosfera misteriosa e inquietante. Prova a cambiare il volume, il tono e il ritmo della voce per adattarla all'atmosfera che cerchi di creare.
- Fai salire la suspense prima di rivelare il giocatore scelto dalla Squadra Inganno.
- Il testo del Narratore è incluso in questo regolamento. Tuttavia, quando prendi dimestichezza con il gioco, puoi personalizzare i brani come preferisci.
- Non farti sfuggire nessun indizio o informazione durante la fase della notte parlando soltanto ai giocatori che hai svegliato. Parla a tutti i giocatori ugualmente per fomentare i sospetti e la confusione.
- Quando mostri a Diablo una carta Allineamento, per contribuire a creare confusione e tensione tra i giocatori

“addormentati”, scegli varie carte di diversi giocatori, ma mostra a Diablo soltanto la carta Allineamento del giocatore scelto da Malefica. Poi, collocala a faccia in giù davanti al giocatore a cui l’avevi presa.

- Cammina intorno a tutti i giocatori quando tocchi la schiena del prigioniero di Madre Gothel, in modo che nessuno possa sentire o capire chi è stato scelto.

Preparare l'Adunanza:

Ecco alcuni consigli per creare un’esperienza di gioco equilibrata:

- In una partita per principianti, cerca di non includere Madre Gothel o Shere Khan.
- Includi sempre Malefica, tranne che nelle partite a 6 giocatori.
- Con meno di 12 giocatori, includi Madre Gothel o Ade, ma mai entrambi.
- Con meno di 10 giocatori, cerca di non includere Capitan Uncino o la Regina.
- Cerca di non introdurre troppi nuovi personaggi nella stessa partita.

Per consultare le nostre FAQ dettagliate e altri suggerimenti, visitate il sito web <https://www.zygomatic-games.com/en/gathering-of-the-wicked-faq/>

Illustrazioni Carte e Copertina: Thibault Prugne
Logo di Lupi Mannari: Alexios Tjoyas
Layout della Scatola: Tom Vuarchex

Edizione Italiana
Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi
Revisione: Sara Conato, Vittoria Vincenzi
Supervisione: Massimo Bianchini
Adattamento Grafico: Ilaria Borza

*Lupi Mannari di Roccascura è un gioco di Phillippe des Pallières
e Hervé Marly*
L'Adunanza dei Malvagi è creato da l'Atelier Libellud

©2021 Asmodee Group
I LUPI MANNARI DI ROCCASCURA
è un marchio registrato di Asmodee Group.

©Disney



SEQUENZA DEI TURNI DELLA PARTITA

NOTTE

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

GIORNO

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