

REGOLAMENTO

SCOPO DEL GIOCO

RAGGIUNGERE LA 31ª ESIMA CASELLA CON LA SCHEDA COMPLETA DEI TRE SIMBOLI DI HALLOWEEN.

GIOCATORI

DA 2 A 4 GIOCATORI

CONTENUTO

UN TABELLONE DI GIOCO

4 SCHEDE

28 CARTE

UN DADO

4 PEDINE

PAURA VERA

COME SI GIOCA

POSIZIONARE TUTTI I SIMBOLI NELLE RISPETTIVE CASELLE SUL TABELLONE DI GIOCO. OGNI GIOCATORE SCEGLIE UNA PEDINA. OGNI GIOCATORE PESCA UNA SCHEDA E LA GIRA DAVANTI A SÉ IN MODO CHE GLI ALTRI LA VEDANO. AD OGNI GIOCATORE VENGONO DISTRIBUITE 6 CARTE COPERTE. A TURNO (INIZIA SEMPRE IL PIÙ PICCOLO E SI PROCEDE IN SENSO ANTIORARIO) SI TIRA IL DADO E SI PROCEDE SUL TABELLONE TANTE CASELLE QUANTE INDICATE DAL DADO. OGNUNO DEVE RICONOSCERE LE SAGOME DEI 3 SIMBOLI SULLA PROPRIA SCHEDA E COLLEZIONARLE TUTTE DURANTE IL PERCORSO, PER OTTENERLE È SUFFICIENTE SUPERARLE. LE CARTE POSSONO ESSERE GIOcate NELL' ARCO DEL PROPRIO TURNO SE SONO RIVOLTE AGLI AVVERSARI (UNA SOLA PER TURNO) OPPURE IN QUALSIASI MOMENTO PER DIFENDERSI. SE A CAUSA DI UNA MOSSA DELL' AVVERSARIO UN GIOCATORE È COSTRETTO A RIPOSIZIONARE UN SIMBOLO SUL TABELLONE DI GIOCO DEVE NECESSARIAMENTE TORNARE A PRENDERLO (RETROCEDERE ALMENO ALLA CASELLA CHE LO PRECEDE O SULLA STESSA CASELLA DEL SIMBOLO). SULLA 31ª ESIMA CASELLA È NECESSARIO ARRIVARE CON UN TIRO PRECISO DEL DADO, ALTRIMENTI SI DEVE TORNARE INDIETRO.

CARTE PAUROSE

CARTA CIMITERO

GIOCANDO QUESTA CARTA COSTRINGI UN TUO AVVERSARIO A RIPOSIZIONARE SUL TABELLONE DI GIOCO UN SIMBOLO. PUOI SCEGLIERE SIA L'AVVERSARIO CHE IL SIMBOLO CHE VUOI FARGLI PERDERE.

CARTA SPOOKY

GIOCANDO QUESTA CARTA COSTRINGI UN TUO AVVERSARIO A TORNARE INDIETRO DIECI CASELLE E RIPOSIZIONARE SUL TABELLONE TUTTI I SIMBOLI ACCUMULATI NEL PERCORSO. PUOI SCEGLIERE L'AVVERSARIO.

CARTA R.I.P.

GIOCANDO QUESTA CARTA COSTRINGI DUE AVVERSARI A SCAMBIARSI LA SCHEDA. PUOI SCEGLIERE DUE AVVERSARI OPPURE TE STESSO E UN AVVERSARIO. SE L'AVVERSARIO SCELTO POSSIEDE LA STESSA CARTA PUÒ GIOCARLA E ANNULLARE LO SCAMBIO.

CARTA RAGNATELA

GIOCANDO QUESTA CARTA COSTRINGI UN TUO AVVERSARIO A SALTARE IL TURNO. PUOI SCEGLIERE L'AVVERSARIO.

CARTA TRICK

GIOCANDO QUESTA CARTA ANNULLI QUALSIASI CARTA GIOCATA CONTRO DI TE.

CARTA ZUCCA

GIOCANDO QUESTA CARTA PUOI TIRARE DUE VOLTE IL DADO ALL' INTERNO DEL TUO TURNO.

CARTA PIPISTRELLO

GIOCANDO QUESTA CARTA PUOI, PRIMA DI TIRARE IL DADO, POSIZIONARTI DIRETTAMENTE SULLA CASELLA DEL TUO PROSSIMO SIMBOLO, GUADAGNANDOLO. POI TIRA IL DADO COME PER UN NORMALE TURNO.