

OUTRAN

GOOD
LOOKING
RICHARD



È la notte di Halloween. Stai partecipando a una festa in maschera con i tuoi amici al Monster Movie Museum, quando una strana tempesta di fulmini fa prendere vita a una delle statue dei mostri! Vi sta inseguendo!

Non puoi correre più veloce del mostro, ma puoi correre più veloce dei tuoi amici!

Contenuto della scatola:

- 48 carte interferenza: 
- 12 Duplicati per la modalità Vampiro: 
- 6 carte riassunto per le interferenze: 
- 48 carte percorso: 
- 54 carte movimento (9 x giocatore): 8  + 1 finish 
- 6 segnaposto/carte infezione: 
- 12 token giocatore (2 per giocatore):  
- 4 plance mostro/mappe:  
- 1 regolamento

Setup di gioco

1. Ogni giocatore seleziona un personaggio e:
 - a. Prende le 9 carte movimento corrispondenti
 - b. Posiziona il segnaposto/carta infezione davanti a sé
 - c. Prende i 2 token corrispondenti al proprio personaggio
2. Scegli la Plancia Mostro che desideri giocare (vedi sotto per un descrizione di ogni mostro).
3. Il gioco è pensato da 2 a 6 giocatori. Quando ci sono meno di 6 giocatori, utilizza il retro dei gettoni giocatore che non sono in uso (personaggi non giocati) per bloccare alcuni degli spazi nella plancia mostro come da griglia qui sotto:

2	✓	✗	✗	✗	✗	✓
3	✓	✗	✗	✓	✗	✓
4	✓	✗	✓	✓	✗	✓
5	✓	✓	✓	✓	✗	✓

Vedi Panoramica della Plancia Mostro per riferimenti visivi

4. Posiziona 1, 2 o 3 schede mappa (il retro delle schede dei mostri) vicino all'area di gioco. Ciascuna scheda è composta da 9 spazi, ossia le stanze. Questo è il tuo percorso per uscire dal museo determinerà la durata del gioco. Rimettete le schede inutilizzate nella scatola.
5. Per ogni giocatore, piazza un gettone giocatore vicino al tabellone dei mostri.
6. Piazza l'altro gettone nella prima stanza della prima tessera mappa.
7. Mescolate le carte percorso e piazzatele a faccia in giù vicino al tabellone dei mostri.

8. Crea un mazzo basato sul mostro scelto. Inserisci le seguenti carte interferenza:

- a. Orso/Drago: tutte le carte interferenza
- b. Zombie: tutte le carte interferenza con un'icona Zombie 
- c. Vampiro: tutte le carte interferenza con l'icona Vampiro 

Mischiate e posizionate il mazzo interferenza a faccia in giù nelle vicinanze, e tutte le carte non utilizzate nella scatola.

9. Solo vampiro: piazza le 12 carte “+” aggiuntive (e le 3 “+” carte con l'icona zombie) nelle vicinanze.

Se una carta “+” viene pescata dal mazzo interferenza, dai a ciascun giocatore una copia presa tra queste in modo che ciascuno possa giocarla nel suo turno.

10. Scegli dove collocare la pila delle carte Finish.

Esempio di layout di gioco per 4 giocatori:



- 1 – Segnaposto del giocatore (carta personaggio)
- 2 – Mano del giocatore (carte movimento + carta Finish)
- 3 – Plancia Mostro

- 4 – Mazzo di carte Percorso
- 5 – Mazzo di carte Interferenza
- 6 – Carta percorso
- 7 – Carte Finish

Mostri

Scegli saggiamente il tuo tabellone di gioco... poiché ogni mostro ha i suoi trucchi!



Il vampiro usa i suoi poteri per giocare brutti scherzi alla mente delle persone. Nessuno è al sicuro...
Le carte Interferenza sono giocate al centro dell'area di gioco e colpiscono tutti i giocatori.
(Raccomandiamo questa plancia per la tua prima partita.)



L'Orso non mostra pietà. Se vuoi vincere, dovrai sacrificare i tuoi amici!
Tutti i giocatori pescano carte Interferenza che possono giocare l'uno contro l'altro.



Attenti al morso dello zombie... Se siete stati infettati da lui, non avrai pace finché non avrai contagiato tutti gli altri.
Le carte Interferenza hanno effetto su ogni giocatore infetto. Ognuno di loro sceglie un altro giocatore da infettare. Utilizza la speciale carta antidoto per rimuovere l'infezione.



Il drago ha un soffio di fuoco bruciante che brucia tutti tranne il più veloce.
Il giocatore più veloce del round avanza più velocemente nella mappa ma non riceve carte interferenza. Tutti gli altri giocatori che hanno fatto correttamente il percorso, ottengono due carte interferenza da giocare e possono sbarazzarsi delle carte in precedenza giocate contro di loro

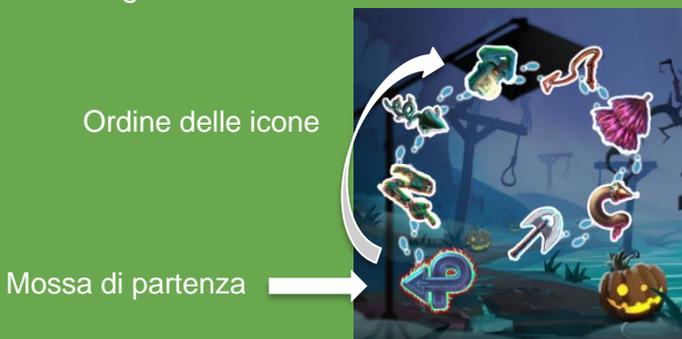
Come giocare

Il gioco si gioca a turni, ogni round ha le seguenti fasi:

1. Da che parte andare?
2. Scappa!
3. Era la strada giusta?
4. Sono stato più veloce degli altri?
5. Muoviti!
6. Effetti speciali!
7. Interferire con i giocatori!

Da che parte andare?

1. All'inizio di ogni round, un giocatore prenderà una carta percorso dal mazzo, la capovolge rapidamente e la posiziona al centro dell'area di gioco:
 - a. Per il primo round, inizierà il giocatore che ha visto per ultimo il film più spaventoso (decidete tra di voi qual è stato il più spaventoso).
 - b. Per i round successivi, girerà la carta il giocatore che nel turno precedente è stato il più veloce nell'indovinare il percorso giusto. Se tutti i giocatori hanno sbagliato, continua lo stesso giocatore del turno precedente.
2. La carta rivelata mostra l'ordine di base delle mosse che i giocatori devono seguire. Si inizia con l'icona luminosa e poi si seguono le orme che disegnano il cammino:



Scappa!

1. Disponi le tue carte movimento a faccia in su davanti a te per abbinarle nell'ordine rivelato sulla carta del percorso. Se hai ricevuto carte interferenza, ricordati di applicare le modifiche necessarie!

I giocatori sono liberi di mettere le carte in fila davanti a loro o impilarle l'una sull'altra, purchè l'ordine venga mantenuto.

2. Una volta terminato, posiziona la tua carta "Finish" sul mazzo finish.

Se un giocatore sta impiegando un tempo eccessivamente lungo, il gruppo può dichiarare "Tempo scaduto". Il percorso di quel giocatore sarà considerato sbagliato.

Era la strada giusta?

1. Controlla le carte movimento della persona alla tua sinistra e assicurati che corrispondano all'ordine sulla carta del percorso (tenendo conto delle loro carte interferenza). Se sono nell'ordine sbagliato, posiziona il loro gettone nella casella +0 in cima al tabellone dei mostri.

Sono stato più veloce degli altri?

1. Sposta i gettoni dei giocatori che hanno l'ordine corretto sullo spazio del tabellone dei mostri.
2. Gira la pila delle carte Finish.
3. Restituisci ogni carta Fine al suo proprietario posizionando i token di ogni giocatore corretto sulle posizioni disponibili del tabellone dei mostri, a partire dal più a destra. Infine, ordina i gettoni rimasti nella casella +0 (quelli che hanno sbagliato!) dal più veloce al più lento.

- Quando usi la modalità Orso, il giocatore corretto più lento può scegliere di piazzare il suo gettone sulla posizione +0 se è libera, in modo da ripulire tutte le carte interferenza attualmente giocate contro di lui:



Muoviti!

- Sposta il tuo gettone personaggio sulla mappa del numero di stanze indicate sul tabellone dei mostri (+0, +1, +2, ecc.).

Assicurati di spostarli nell'ordine dal giocatore più veloce al giocatore più lento poiché questo può fare la differenza tra vincere o perdere!

Effetti speciali!

Alcune posizioni dei tabelloni dei mostri hanno effetti speciali. Usali ora!

- Orso  : un giocatore con gli artigli rimuove tutte le carte interferenza davanti a sè (e le mette nella pila degli scarti).
- Drago  : i giocatori infuocati rimuovono tutte le carte interferenza davanti a loro (e le mettono nella pila degli scarti).
- Zombie  : se ti trovi in un punto a rischio biologico, vieni infettato (gira la tua carta segnaposto sul lato rosso). Se sei già infetto, scegli un giocatore adiacente sul tabellone dei mostri da infettare.

Interferire con i giocatori!

Le carte Interferenza possono aiutare o impedire ai giocatori di fuggire dal museo. Vai all'ultima pagina per i dettagli sul funzionamento di ciascuna scheda di interferenza.

Per prima cosa, rimuovi tutte le carte che sono state giocate nel turno precedente. 

Orso



Ogni giocatore pesca una carta dal mazzo interferenza.

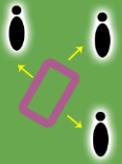


A partire dal giocatore più veloce fino ad arrivare al più lento del round (prima i giocatori corretti poi errati), i giocatori possono quindi giocare qualsiasi carta interferenza che hanno in mano (su se stessi o contro altri giocatori) o conservarli per usarli in un round successivo o al momento indicato sulla carta.

Drago



Ogni giocatore sulla plancia del mostro, che si trova in una posizione in cui è disegnata l'icona di una carta pesca due carte dal mazzo interferenza.



A partire dal giocatore più veloce fino ad arrivare al più lento del round, i giocatori possono quindi giocare qualsiasi carta interferenza in loro possesso (su se stessi o contro altri giocatori), o tenerle da parte per utilizzarle in un turno successivo o al momento indicato sulla carta.

Vampiro



Pesca una carta e piazzala al centro dell'area di gioco. Questa carta si applica a tutti i giocatori. Se viene pescata una carta "+", ciascun giocatore prende una copia corrispondente della carta dall'addizionale mazzo di carte "+".

Zombie



Ogni giocatore infetto pesca una carta e la piazza davanti a sé. Questa carta si applica solo a lui.



carte: Solo una carta interferenza alla volta che mostra questa icona nell'angolo in basso a sinistra può influenzare un giocatore (o tutti i giocatori se si utilizza il tabellone Vampiro). Quando viene giocata di nuovo, sostituisce quella vecchia.



1 carte: queste carte una volta giocate durano un round solo. Verranno rimosse prima che vengano pescate altre carte interferenza nel round successivo.

Duplicati: Un giocatore non può avere 2 copie della stessa carta Interferenza di fronte a sé.

Nota: Se non ci sono più carte nel mazzo interferenza, rimescola la pila degli scarti.

Regole specifiche per gli Zombie

Antidoto:  Quando vedi sulla carta del percorso, se la tua carta segnaposto è girata sul lato rosso puoi giocarla come antidoto. Metti la carta segnaposto dopo l'ultima carta sul tuo cammino, per curare l'infezione e cancellare tutte le carte interferenza davanti a te. Sei anche immune alle infezioni per il resto di questo round.

Vincere

Il vincitore è la prima persona ad uscire dalla mappa. Congratulazioni! Siete riusciti a superare tutti gli altri giocatori.

FAQ

D: Cosa devo fare se ho un "Cambia-scambia" (A, B) davanti a me e un corrispondente simbolo (A) su una carta "Non così"?

R: "Non così" si riferisce a ciò che è sulla carta del percorso. Quindi quando arrivi alla mossa (A) sulla carta percorso, non giochi nessuna carta dalla tua mano. Quando invece arrivi alla mossa (B) sulla carta del percorso, si applica il "Cambia-scambia", quindi giochi la mossa (A) dalla tua mano. Per esempio:

Carta sentiero



Carte interferenza

La tua mano



D: Posso usare un "Boost" due volte nello stesso round?

R: Non ti è permesso giocare doppioni di carte Interferenza davanti a te, quindi puoi giocare solo 1 "Boost" alla volta.

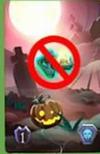
Panoramica della scheda dei mostri

Aree chiave delle schede dei mostri

1. Casella +0: luogo per il tuo gettone se hai messo le tue carte nell'ordine sbagliato o se è scaduto il tempo prima che tu avessi finito.
2. Caselle posizione
 - a. Posizione inattiva (esempio per una partita a 4 giocatori)
 - b. Il giocatore più lento a sinistra
 - c. Il più veloce a destra
3. In alto a sinistra: Chi riceve la carta interferenza e quante
4. In basso a sinistra: dove le carte interferenza possono/devono essere giocate
5. In alto a destra: cosa cancella le carte interferenza



Esempi di percorsi modificati

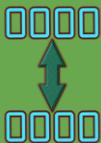
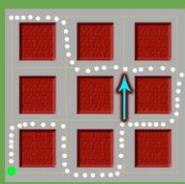


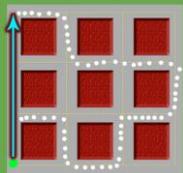
Ringraziamenti

Vorremmo ringraziare in modo speciale le seguenti persone grazie alle quali state giocando ad Outrun oggi:

- Ian Barrow: concept originale di Outrun e meccaniche di gioco
- Szymon Stuglik: meccanica di base di Outrun/approvvigionamento dei fornitori
- Paul Hunter: meccaniche di gioco e social media
- I nostri artisti di questo gioco: Pablo Blayker e Kamila Szutenberg
- Playtester
 - Dipendenti di Conversis
 - Library Pot (Richmond, Londra)
 - Gruppo di test Thirsty Meeples (Oxford).
 - Kracov krew
 - Partecipanti di Essen Spiel
- Fornitori di prototipi: BoardGamesmaker.com
- Le famiglie di Paul, Ian e Szymon (per la loro pazienza e comprensione)

Descrizioni delle carte di interferenza

	<p>Indietreggiare Disponi le tue carte movimento in ordine inverso</p>
	<p>Boost Raddoppia il numero di stanze quando ti sposti sulla plancia mappa in questo round</p>
	<p>Scambio equo? Scambia le carte interferenza giocate davanti a te con quelle di un altro giocatore (scartare dopo l'uso) Utilizzabile anche se uno dei giocatori ha 0 carte interferenza.</p>
	<p>Concentrarsi Puoi scartare tutte le carte interferenza davanti a te. (scartare dopo l'uso)</p>
	<p>Prendi le mie Passa le carte interferenza davanti a te ad un altro giocatore (sostituisci le carte con le tue ). (scartare dopo l'uso)</p>
	<p>Piccola scorciatoia Gioca 1 carta movimento in meno a tua scelta durante questo giro</p>
	<p>La strada più lunga Gioca questa carta tra la 1a e la 2a , la 2a e la 3a o 3a e 4a carta movimento che giochi dalla tua mano. Quando questa viene pescata con il tabellone Vampiro, ogni giocatore dovrebbe aggiungere un duplicato di questa carta alla sua mano.</p>



Grossa scorciatoia

Invece di giocare carte movimento in questo turno, semplicemente gioca questa carta e la tua carta Fine.



Non di là

Ignora questa mossa quando la raggiungi, se è visibile nella carta del percorso.



Scudo

Nessuna carta interferenza aggiuntiva può essere giocata contro di te.



Rubare

Ruba tutte le carte interferenza dalla mano di un altro giocatore (scartare dopo l'uso).



Saltelli (pari, poi dispari)

Gioca le mosse pari sulla carta del percorso e poi le mosse dispari (es. 2, 4, 6 poi 1, 3, 5).



Saltelli (dispari, poi pari)

Gioca le mosse dispari sulla carta percorso e poi le mosse pari (es. 1, 3, 5 poi 2, 4, 6).



Cambia-scambia

Quando devi giocare una di queste mosse dalla tua mano, gioca l'altra.

2



3



4



5

