

The background of the entire page is a detailed anime-style illustration. It features several characters from the Tokyo Ghoul series. In the upper right, Ken Kaneki is shown with his signature black hair and a white, bandaged eye. He is wearing a dark suit with a white shirt and a dark tie. In the upper left, a white-haired ghoul with red eyes is depicted in a menacing pose. In the lower left, a character with dark hair and red eyes is shown in a school uniform. The overall color palette is dark, with shades of blue, green, and red, creating a moody and intense atmosphere.

Tokyo Ghoul

BLOODY MASQUERADE

UN GIOCO DI FLORIAN GRENIER

REGOLE DI GIOCO

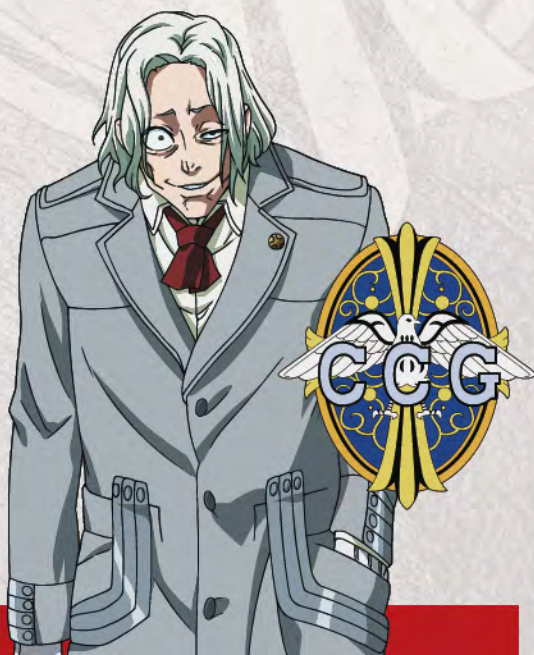
INTRODUZIONE

Tokyo è invasa dai ghouls, mostri cannibali che si aggirano tra gli umani per nutrirsene.

Creature disperate si nascondono nelle profondità di Tokyo. Questi esseri, conosciuti con il nome di ghoul, si confondono tra la gente per cacciare e nutrirsi di carne umana. A seguito di un incontro con uno di essi, il destino di un comune adolescente viene stravolto...



Dopo aver ricevuto gli organi di un ghoul durante un trapianto, la vita di Ken Kaneki cambia completamente. Il ragazzo cerca di trovare un equilibrio lavorando all'Anteiku, un caffè gestito da dei ghoul, ma presto si trova a far fronte alle "Colombe", gli ispettori della Commissione per le Contromisure ai Ghoul. Questi individui, acerrimi nemici dei ghoul, sono disposti a fare qualsiasi cosa pur di eliminare i loro bersagli!



SCOPO DEL GIOCO

Ciascun giocatore impersona un Umano, un Ghoul o un ispettore della CCG.



UMANO



GHOUL



ISPETTORE

L'identità di ciascun giocatore deve essere mantenuta segreta fino alla fine della partita.

I giocatori devono raggiungere uno dei propri *Obiettivi* per vincere.

Esempio: sopravvivere nel caso di un Umano, divorare un Umano nel caso di un Ghoul o uccidere un Ghoul per un Ispettore...

VITTORIA

Ogni personaggio dispone di condizioni di vittoria differenti e che si distinguono in *Vittoria Immediata* e *Obiettivi* da completare.

VITTORIA IMMEDIATA



RACCOLTA

Se un giocatore, all'inizio del proprio turno, ha in mano la combinazione richiesta di carte *Indizio*, la rivela immediatamente. È l'unico vincitore della partita.

OBIETTIVI

Gli *Obiettivi* vengono verificati solo al termine della partita.



ELIMINAZIONE

Per poter essere dichiarato vincitore, il giocatore deve uccidere il tipo di personaggio indicato sulla propria carta.



RESTARE IN VITA

Per poter essere dichiarato vincitore, il giocatore deve essere in vita al termine della partita e avere le carte *Indizio* richieste.

FINE DELLA PARTITA

La partita ha termine nei seguenti casi:

- All'inizio del proprio turno, un giocatore rivendica la propria condizione di *Vittoria Immediata*  (viene dichiarato unico vincitore).
- Un giocatore inizia un attacco per eliminare un altro giocatore .
- Sono state distribuite tutte le pedine *Sospetto* . In questo caso il giocatore attivo termina il proprio turno.

Se la partita si conclude a seguito della morte di un giocatore o se la *Riserva* di pedine *Sospetto*  in gioco si esaurisce, tutti i giocatori rivelano la loro identità, quindi verificano le condizioni di vittoria di ciascun personaggio per determinare i vincitori della partita.

È infatti possibile che ci siano più vincitori!

MATERIALI [Gioco base]

1 TABELLONE DI GIOCO



8 TESSERE *LUOGO*
danno accesso alle azioni
descritte nelle pagine 8-9



8 TABELLONI *INVESTIGAZIONE*



24 CARTE *INDIZIO*
6 Colombe • 6 Cibo • 6 Caffè
• 6 Trasformazione

40 PEDINE *SOSPETTO*



1 GETTONE *AZIONE*



11 CARTE E 11 GETTONI *PERSONAGGIO* DI 3 TIPI DIVERSI
5 Ghoul • 3 Ispettori (detti *Colombe*) • 3 Umani

MATERIALI [Varianti]

Maschera



8 CARTE *INDIZIO*
8 Maschere



5 CARTE E 5 GETTONI *PERSONAGGIO*
1 Umano • 1 Kaneki • 3 Ghoul

Supporto



8 GETTONI *SUPPORTO*
7 Neutro • 1 Kaneki
Trasformato

PREPARAZIONE



- 1 Colloca il tabellone al centro del tavolo.
- 2 Ciascun giocatore prende un tabellone *Investigazione* e lo posiziona davanti a sé.
- 3 Posiziona in modo casuale i 2 *Luoghi* con bordo rosso a faccia in giù nelle aree apposite.
- 4 Posiziona gli altri *Luoghi* a faccia in su in modo casuale intorno al tabellone di gioco.
- 5 Posiziona il gettone *Azione* sulla tessera con bordo rosso indicata dal simbolo di partenza. Verrà spostato da un *Luogo* a un altro in senso orario.
- 6 Posiziona le pedine *Sospetto* al centro del tabellone in base al numero di giocatori (vedi la tabella più in basso): costituiscono la *Riserva*.
- 7 Prepara un mazzo di gettoni *Personaggio*. A questo scopo fai riferimento alla tabella più in basso. Posiziona le carte *Personaggio* corrispondenti sul tabellone di gioco al fine di prendere conoscenza degli *Obiettivi* di ciascuno.
- 8 Distribuisci i gettoni *Personaggio* a faccia in giù ai giocatori. I giocatori verificano la propria identità e la mantengono segreta posizionando il gettone a faccia in giù, accanto al proprio tabellone *Investigazione*.
- 9 Mischia le carte *Indizio* e distribuiscine 3 a faccia in giù a ciascun giocatore (vedi il riquadro più in basso).

SCELTA DELLE CARTE INDIZIO PER IL PUNTO 9

Prendere le carte *Caffè*, *Cibo*, *Trasformazione* e *Colomba* il cui valore è inferiore o uguale al numero di giocatori.

"4+" significa che questa carta permette di giocare con un numero di giocatori compreso tra 4 e 8.

Perciò, nel caso di quattro giocatori, le carte "5+", "6+", "7+" e "8+" devono essere scartate.

In presenza di 8 giocatori, prendere tutte le carte *Indizio*.



8+

GIOCATORI		GHOUL 	COLOMBE 	UMANI 	PEDINE SOSPETTO (nella Riserva) 
4		1 *	1	2	12
Attenzione, RIZE non può essere scelta in partite con 4 giocatori					
5		2 *	1	2	20
6 **	a	2	1	3	24
	b	2	2	2	24
7 **	a	3	1	3	35
	b	3	2	2	35
8 **	a	4	1	3	40
	b	4	2	2	40

* PER COMINCIARE, scegli un Ghoul tra *HINAMI* e *NISHIKI*.

** A partire da 6 giocatori, scegli una delle 2 configurazioni a o b.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

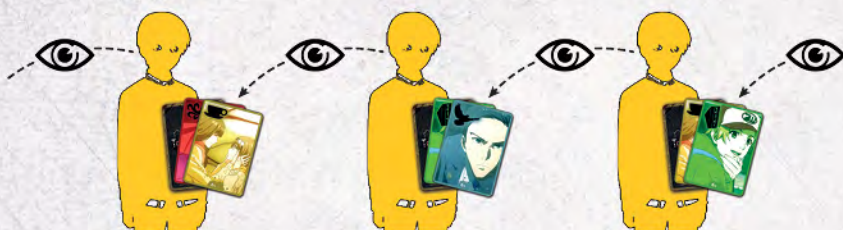
FASE PRELIMINARE:

Prima dell'inizio del primo turno di gioco, i giocatori si scambiano carte *Indizio*.

- Ciascun giocatore in questo stadio ha in mano 3 carte *Indizio*.



- Ciascun giocatore sceglie 2 carte *Indizio* dalla propria mano, quindi le mostra simultaneamente al giocatore alla sua sinistra.



- Successivamente tutti i giocatori danno 1 carta *Indizio*, a faccia in giù, al giocatore alla loro destra. Lo scambio di carte deve aver luogo simultaneamente. In questo modo ciascuno dà la propria carta prima di sapere quale carta riceverà.



- Ogni giocatore deve iniziare la partita con 3 carte *Indizio* in mano. La fase preliminare si conclude e si può iniziare a giocare!

UN CONSIGLIO PER LE PRIME PARTITE

Se un giocatore ti ha mostrato due carte identiche, abbi l'accortezza di non fornirgli una carta dello stesso colore per evitare di dargli l'opportunità di attivare all'inizio del suo turno una condizione di *Vittoria Immediata*.

IL TURNO DI GIOCO

I giocatori giocano a turno, in senso orario, interrogando altri giocatori e scambiando informazioni. Il giocatore che sta giocando il proprio turno è chiamato giocatore attivo . Il primo giocatore attivo è l'ospite della partita o viene scelto a piacere dai partecipanti.

1 Verifica delle condizioni di *Vittoria Immediata* per il giocatore attivo .

- Se il giocatore attivo ha completato le eventuali condizioni di *Vittoria Immediata* del suo personaggio, lo comunica all'inizio del proprio turno, prima di spostare il gettone *Azione*. Dopo averlo spostato non può rivendicare la *Vittoria Immediata*: dovrà attendere l'inizio del suo turno di gioco seguente.
- Se il giocatore attivo è un Ispettore, può attivare in questo momento la propria azione speciale (vedi pagina 8).

2 Spostamento del giocatore attivo.

Il giocatore attivo deve spostare ogni turno il gettone *Azione*  su un *Luogo* visibile. Può spostarsi di 1 o 2 *Luoghi*. I *Luoghi* nascosti non vengono conteggiati.

I *Luoghi* sono descritti nelle pagine 8-9.



ESEMPIO

Il giocatore può scegliere di spostarsi dal *Luogo* (A) in (B) o (C).

I *Luoghi* nascosti non sono presi in considerazione.

3 Girare le tessere dei *Luoghi*.

- Il *Luogo* visibile abbandonato viene girato a faccia in giù e diventa un *Luogo* nascosto fino a quando non viene superato una nuova volta (nel primo turno la tessera di partenza non viene girata).
- I *Luoghi* nascosti che sono stati "superati" dal gettone *Azione*  vengono girati a faccia in su e diventano di conseguenza *Luoghi* visibili.
- *Luoghi* visibili che sono stati "superati" dal gettone *Azione*  rimangono visibili.



SEGUITO DELL'ESEMPIO

Il giocatore si è spostato di 2 *Luoghi* (in (C)).

Il *Luogo* abbandonato (A) viene girato a faccia in giù.

I *Luoghi* nascosti (H) "superati" sono girati a faccia in su.

4 Il giocatore attivo effettua le azioni proposte dal *Luogo*.

5 Il giocatore a sinistra del giocatore attivo diventa il nuovo giocatore attivo. Il suo turno si svolge nello stesso modo (torna al punto 1 del turno di gioco).

OBIETTIVI

Gli *Obiettivi* e la *Vittoria Immediata* sono diversi per ogni personaggio e funzionano nel seguente modo:

VITTORIA IMMEDIATA



RACCOLTA:

Ottenere 3 carte *Indizio* del tipo indicato (, , o).

Questa condizione di vittoria è valida solo per il giocatore Attivo all'inizio del turno. Il giocatore Attivo viene quindi dichiarato unico vincitore.

ELIMINAZIONE



Eliminare un Umano , un Ghoul o un Ispettore

Per effettuare un'eliminazione, il giocatore attivo deve trovarsi su uno dei *Luoghi* che lo consentono (*Luoghi* con bordi rossi). Solo i personaggi in possesso di un *Obiettivo di Eliminazione* possono attivare questa azione di Attacco.



AZIONE SPECIALE DEGLI ISPETTORI



(da attivare all'inizio del proprio turno, prima di spostare il gettone *Azione*):

Se il giocatore impersona un Ispettore, ha la possibilità di effettuare una *Eliminazione* al di fuori dei *Luoghi* appositamente dedicati: invece di spostare il gettone all'inizio del proprio turno potrà decidere di eliminare un giocatore a sua scelta che ha almeno X Sospetti davanti a sé (X= 1, 2 o 3 in base alla carta Ispettore).

Questa azione speciale può essere attivata solo ed esclusivamente se il giocatore nei panni dell'Ispettore ha in mano due carte *Indizio* blu *Colomba*.

NOTA: gli Ispettori giocano in squadra, vincono o perdono insieme!

OBIETTIVI DI FINE PARTITA



RESTARE IN VITA

Restare in vita E ottenere 2 carte *Indizio* del tipo indicato (, , o).



SOPRAVVIVENZA DEL COMPAGNO

TOUKA è in vita alla fine della partita.

NISHIKI è in vita alla fine della partita.



Nota: in questo caso, anche se il giocatore è stato eliminato (o se è vivo ma non dispone delle carte *Indizio* richieste per vincere), è dichiarato vincitore.

Esempio: Kimi è stata eliminata dall'attacco di un Ispettore. Tutti gli Ispettori perdono la partita in quanto non hanno eliminato un Ghoul. Kimi vince comunque perché ha soddisfatto il suo obiettivo *Sopravvivenza del compagno*: Nishiki è in vita alla fine della partita. Tutti gli altri giocatori verificano i rispettivi *Obiettivi* al termine della partita.

LUOGHI

Le tessere rappresentano *Luoghi* emblematici della serie che i giocatori potranno visitare allo scopo di realizzare svariate azioni.

Le Azioni possibili in ciascun *Luogo* sono descritte nell'ordine di risoluzione, da sinistra a destra.

Le tessere dotate di bordo rosso costituiscono *Luoghi* dove è possibile attaccare un altro giocatore. Sono collocate a faccia in giù all'inizio della partita.

AZIONE DEI LUOGHI

INTERROGATORIO (facoltativo)



Il giocatore attivo può interrogare un giocatore a sua scelta. Il giocatore interrogato dovrà mostrargli due carte *Indizio*. Successivamente, il giocatore attivo potrà scambiare 1 delle proprie carte con una di quelle che gli sono state presentate.

SOSPETTARE (obbligatorio per tutti)

I giocatori attirano i sospetti su di sé. In altri termini, acquisiscono obbligatoriamente 1 pedina *Sospetto* dalla *Riserva* e la collocano sulla casella corrispondente del tabellone *Investigazione*.



Tutti i giocatori che hanno almeno 2 carte *Indizio* identiche corrispondenti al colore delle carte rappresentate sul *Luogo* (*Caffè, Cibo o Colomba*) attirano i sospetti su di sé.



Tutti i giocatori che hanno almeno 2 carte *Indizio* identiche (di qualsiasi tipo) attirano i sospetti su di sé.

Esempio: *Fabio* ha 2 carte *Indizio Cibo*. Prende quindi 1 pedina *Sospetto* e la posiziona sul proprio tabellone *Investigazione*.



Tutti i giocatori che hanno almeno 1 carta *Indizio Trasformazione* attirano i sospetti su di sé.

Esempio: *Fabio* ha 2 carte *Trasformazione* in mano. Colloca 1 sola pedina *Sospetto* sul proprio tabellone *Investigazione*.



CONFONDERE LE PISTE (facoltativo)



Il giocatore attivo può togliere 1 pedina *Sospetto* dal tabellone *Investigazione* di un giocatore a sua scelta (compreso il proprio) per riportarla nella *Riserva*.



Il giocatore attivo può dare 1 pedina *Sospetto* della *Riserva* a un giocatore a sua scelta.



ATTACCO (facoltativo)

Disponibile unicamente per i giocatori in possesso di un *Obiettivo Eliminazione* .



Il giocatore attivo può decidere di attaccare il giocatore con più pedine *Sospetto* (oltre a se stesso). In caso di parità tra più giocatori, il giocatore attivo sceglie chi attaccare tra quelli interessati dalla parità. Il giocatore bersaglio dell'attacco viene eliminato.

Questa azione porta al termine della partita.



Il giocatore attivo può attaccare un giocatore a sua scelta che ha almeno 3 pedine *Sospetto* sul suo tabellone *Investigazione*. Il giocatore bersaglio dell'attacco viene eliminato.

Questa azione porta al termine della partita.

LE PEDINE SOSPETTO

A partire dal momento in cui un giocatore ha 3 pedine *Sospetto* sul proprio tabellone *Investigazione*, quando viene interrogato deve mostrare 3 carte della propria mano invece che 2.

VARIANTE MASCHERA

Questa variante aggiunge nuovi Personaggi e un metodo di gioco diverso con l'aggiunta di carte *Indizio Maschera*  che consentono ai giocatori di celare le carte che hanno in mano.

MATERIALI

supplementari

CARTE INDIZIO
Maschera



5 CARTE E 5 GETTONI PERSONAGGI
1 Umano • 1 Kaneki • 3 Ghoul



PREPARAZIONE

Segui tutte le normali tappe di preparazione della partita, con le seguenti differenze:

- L'aggiunta dei nuovi personaggi (vedi tabella a pagina 5).
- Aggiungi alle carte *Indizio* un numero di carte *Indizio Maschera*  pari a quello dei giocatori. Quindi distribuisce tutte le carte. Ogni giocatore riceve 4 carte.
- Se un giocatore riceve almeno una carta *Indizio Maschera* , deve collocarne una a faccia in su davanti a sé (sul tabellone *Investigazione*). I giocatori privi di carte *Indizio Maschera*  nella propria mano di partenza collocano una carta *Indizio* a loro scelta a faccia in su, davanti a sé.
- Passa quindi alla fase preliminare.

NUOVE REGOLE

Si applicano tutte le regole del gioco di base ad eccezione dei 4 punti seguenti:

- Dopo un interrogatorio e uno scambio, un giocatore deve sempre avere 4 carte *Indizio* (mano + la carta collocata sul suo tabellone *Investigazione*).

- Ogni volta che un giocatore deve svelare una carta *Indizio* a faccia in su sul proprio tabellone *Investigazione*, dà la precedenza a una carta *Indizio Maschera* , qualora ne abbia una.
- Se un giocatore ottiene durante uno scambio una carta *Indizio Maschera*  e se la carta *Indizio* a faccia in su sul suo tabellone *Investigazione* non è una carta *Indizio Maschera* , deve sostituirla immediatamente con la carta *Indizio Maschera*  che ha in mano.
- Durante un *Interrogatorio*, le carte rivelate sui tabelloni *Investigazione* dei 2 giocatori possono far parte dello scambio. In questo caso è necessario sostituire le carte del tabellone *Investigazione*.

VARIANTE SUPPORTO

Questa regola facoltativa aggiunge una variante nella risoluzione degli attacchi, con una possibilità per il difensore di sconfiggere l'attaccante.

MATERIALI supplementari



GETTONI SUPPORTO
7 neutri • 1 Kaneki trasformato

PREPARAZIONE

È identica a quella del gioco di base o della variante *Maschera*, se viene giocata anche quest'ultima. Dopo aver distribuito le carte *Indizio*, viene costituita una pila a faccia in giù di gettoni *Supporto* . Prendi un numero di gettoni pari a quello di giocatori, includendo 1 Kaneki trasformato .

Esempio: 5 giocatori = 1 Kaneki trasformato + 4 gettoni neutri.

Quindi ogni giocatore riceve un gettone *Supporto*, guarda segretamente di che genere di gettone si tratta e lo posiziona a faccia in giù davanti a sé.

NUOVE REGOLE

I giocatori possono guardare il proprio gettone *Supporto*  all'inizio della partita.

Alla fine del proprio turno, il giocatore attivo può guardare un gettone *Supporto*  OPPURE scambiare il proprio gettone *Supporto*  con quello di un giocatore a sua scelta.

Esempio dell'ordine di risoluzione per il giocatore attivo:

1. Spostamento della pedina *Azione* .
2. Attivazione dei *Luoghi* e risoluzione delle Azioni.
3. Possibilità di guardare qualsiasi gettone *Supporto* , compreso il proprio. OPPURE di scambiare il proprio gettone *Supporto* con quello di un altro giocatore, senza guardarlo.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Quando il giocatore attivo dà inizio a un attacco, la prima parte della sua risoluzione è simile a quella prevista nel gioco base, e cioè il giocatore attivo e quello oggetto dell'attacco rivelano il proprio gettone *Personaggio*. Quindi, entrambi i giocatori rivelano simultaneamente il proprio gettone *Supporto* .

- Se nessuno dei due giocatori dispone del gettone Kaneki trasformato , il giocatore in attacco elimina il giocatore in difesa (come nel gioco base).
- Se il giocatore che dà inizio all'attacco possiede il gettone Kaneki trasformato , elimina il giocatore in difesa (come nel gioco base).
- Se il giocatore che si sta difendendo dall'attacco del giocatore Attivo possiede il gettone Kaneki trasformato , elimina l'attaccante. Il giocatore che ha iniziato l'attacco perde così la partita. Successivamente vengono verificate le condizioni di vittoria per tutti gli altri giocatori ancora in vita.



PERSONAGGI

GLI UMANI



KANEKI Ken

È uno studente che ama la lettura. Ha incontrato Rize nel suo caffè preferito ed è rimasto colpito dal suo fascino senza immaginare che in realtà quest'ultima fosse un ghoul.



NISHINO Kimi

Kimi è una umana il cui fidanzato, Nishiki, è un ghoul. Conosce la vera natura del suo amato ma sa molto bene che Nishiki non le farebbe mai del male.



NAGACHIKA Hideyoshi

È un amico di Kaneki e frequenta la sua stessa università. È di indole curiosa e vorrebbe sapere di più sui misteriosi ghoul di cui parlano i giornali...

GLI ISPETTORI DELLA CCG (le Colombe)



MADO Kureo

Mado ha sterminato un gran numero di ghoul nel corso della sua lunga carriera. Ha grandi conoscenze ed è dotato di un talento innato per scovare queste creature.



AMON Kotaro

Amon è un giovane ispettore uscito con il massimo dei voti dall'accademia. È profondamente coinvolto nello sterminio dei ghoul e non si fermerebbe davanti a nulla pur di creare un mondo pacifico, privo di queste creature.



SUZUYA Juzo

In virtù del suo talento, ha ottenuto un permesso speciale della CCG per diventare Ispettore nonostante la giovane età. Le sue tecniche di eliminazione dei ghoul sono spettacolari ma la sua etica lascia molto a desiderare.



I GHOUL



NISHIO Nishiki

Pur avendo conosciuto il lato oscuro degli umani e il pericolo che possono rappresentare per i ghoul, Nishiki è felice della propria relazione con la fidanzata Kimi, una umana.



KAMISHIRO Rize

Rize è conosciuta nella Circoscrizione 20 di Tokyo per via della sua natura insaziabile. È soprannominata "L'ingordo". Ai suoi occhi tutti gli umani sono solo dei pasti.



KIRISHIMA Touka

Touka è molto abile nel nascondere la propria identità. Generalmente non è violenta con gli umani, ma nutre un odio feroce per la CCG.



TSUKIYAMA Shu

Un ghoul con esigenze alimentari fuori del comune. Presso la CCG è schedato con il nome di "Gourmet".



FUEGUCHI Hinami

Vive con sua mamma. Tragiche circostanze l'hanno costretta ad allontanarsi dal padre. Hinami detesta gli scontri.

VARIANTE MASCHERA



UTA

Gestisce un negozio di maschere nella Circoscrizione 4. Dietro ai suoi atteggiamenti punk si nasconde una ghoul premurosa e dalla voce gentile.



YOSHIMURA

Ghoul proprietario dell'*Anteiku*, un bar che si affaccia sulla strada. Ama gli umani, salva Kaneki e lo prende sotto la propria ala protettiva. Tuttavia la natura delle sue numerose attività rimane un mistero.



YOMO Renji

Un ghoul che partecipa alle attività segrete dell'*Anteiku*. Non parla molto ma gode della fiducia dei membri dell'*Anteiku*, specialmente di Touka.



KANEKI Ken (metà umano metà ghoul)

Diventato per metà umano e per metà ghoul... questo ragazzo cerca un modo per portare equilibrio tra i due aspetti della sua nuova personalità.

NOTA: Kaneki viene messo in gioco solo quando ci sono già 2 Ghoul, cioè a partire da 5 giocatori. Durante la preparazione della partita, questa versione alternativa di Kaneki può essere considerata come un Ghoul o un Umano (a scelta dei giocatori). In gioco è considerato come un umano e un Ghoul. Può quindi essere attaccato da Rize, Shu e dalle *Colombe*.



KOSAKA Yoriko

Yoriko è la migliore amica umana di Touka.

FAQ

Devo per forza scambiare una delle mie carte durante un Interrogatorio?

Lo scambio di carte al termine di un Interrogatorio è sempre facoltativo. Il giocatore attivo non è obbligato a effettuare lo scambio. Tuttavia può fare finta che ciò accada, ad esempio mettendo le mani sotto al tavolo/ dietro la schiena o girandosi.

Quante carte devo avere in mano dopo uno scambio?

Dopo un interrogatorio e uno scambio, un giocatore deve sempre avere 3 carte *Indizio* in mano. Fa eccezione a questa regola la variante *Maschera*: in questo caso il giocatore deve avere 4 carte *Indizio* (3 in mano e una sul tabellone *Investigazione*).

Se il giocatore che sto interrogando ha una carta a faccia in su sul suo tabellone Investigazione, posso prenderla?

Sì. Il giocatore interrogato mostra comunque in modo segreto due carte della propria mano. Ma il giocatore attivo può scegliere di prendere la carta a faccia in su collocata davanti al giocatore interrogato invece che una delle carte che ha visto durante l'Interrogatorio. In questo caso, il giocatore interrogato sceglie 1 altra carta *Indizio* in suo possesso e la riposiziona a faccia in su sul suo tabellone *Investigazione*.

Se ho una carta a faccia in su sul mio tabellone Investigazione, posso donarla in un interrogatorio?

Sì, se sei il giocatore attivo e se stai svolgendo un Interrogatorio, puoi dare la carta *Indizio* che si trova a faccia in su davanti a te in cambio della carta presa dal giocatore interrogato. Quindi dovrai rimettere dalla tua mano una carta a faccia in su sul tuo tabellone *Investigazione*.

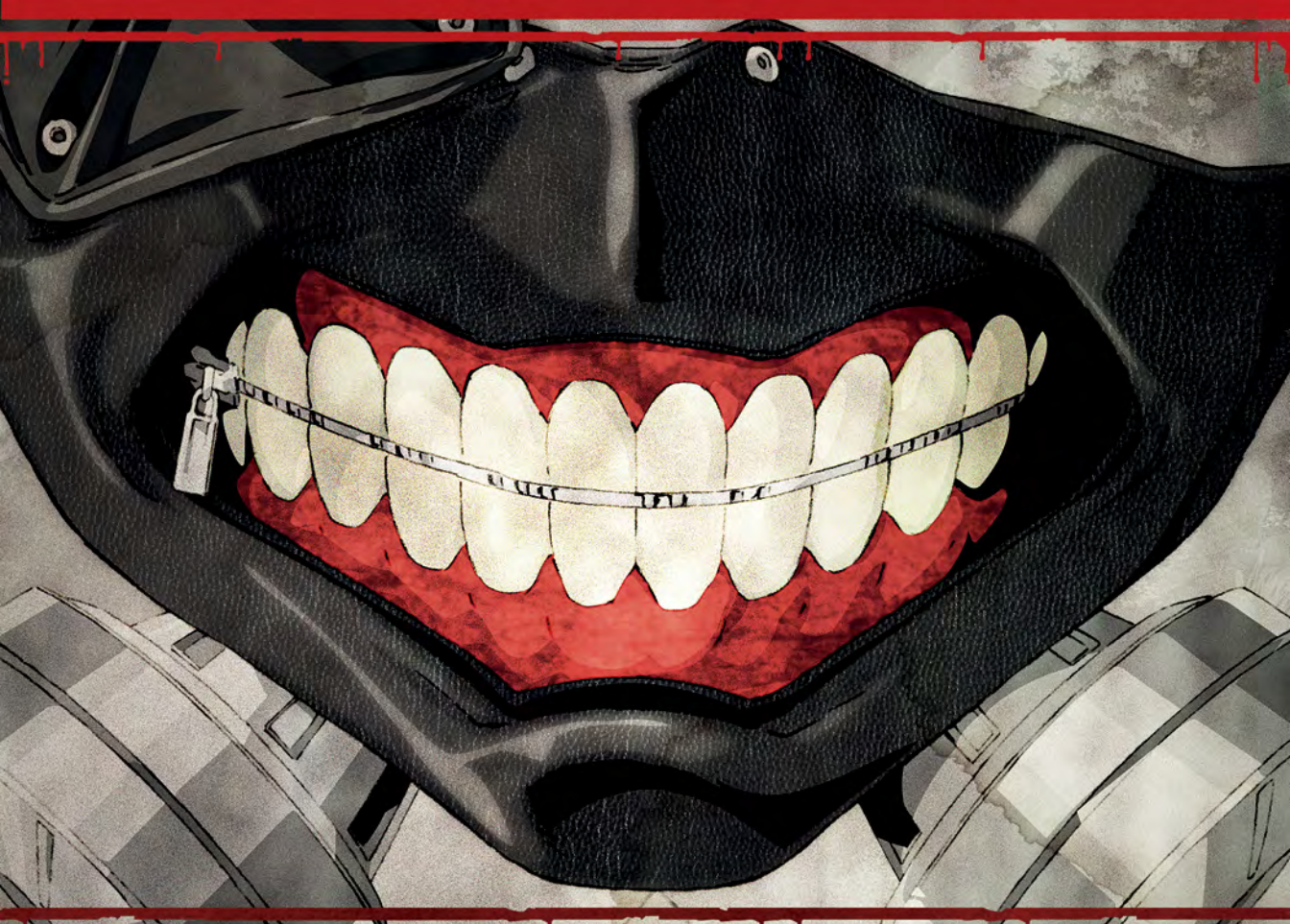
È consentito bluffare?

Il tuo Personaggio deve sempre rimanere segreto fino alla fine della partita. Non devi mai svelare le tue carte *Indizio* al di fuori degli Interrogatori. Tuttavia nulla ti impedisce di affermare ad alta voce che hai in mano una tal carta o meno. In parole povere, bluffare è una strategia valida e raccomandata.

È possibile giocare con le due varianti allo stesso tempo?

Absolutamente! Una volta familiarizzato con il gioco di base, potrai arricchirlo con le varianti. Le varianti *Maschera* e *Supporto* sono compatibili tra loro e con il gioco di base.





Tokyo Ghoul

BLOODY MASQUERADE

CREDITI

Ideazione e sviluppo del gioco - **Florian Grenier**

Don't Panic Games

Produttore - Cédric Littardi

Responsabili del progetto - Estelle Cang, Gaëlle Buecheler e Sébastien Célerin

Responsabile di edizione - Nicolas Aubry

Responsabile Marketing - Camille Lepage

Lay-out e design - Guillaume Bichet e Vincent Diez

Traduttore - Fulvio Cattaneo

Ringraziamenti

L'autore desidera ringraziare i numerosi tester, tra cui Céline "Dext" Grenier, Sebastien Argyriadés, Mathieu Baillet, Stéphane Belot, Luc Oebionne, Guillaume Gentile, Valérie Holley, Antoine Letouzey, Léa Mallet, Benjamin Piriou, Even Liauzu, Philippe e Christelle del Kfée des Jeux di Grenoble, le giocatrici e i giocatori de La Cafetière, tra i quali Antoine Bauza aka Le Taulier, Michael Bertand, Ludovic Maublanc, Corentin Lebrat, Théo Rivière e Nicolas Normandon.

Mathieu Blayo Polard per il suo prezioso aiuto e consigli.

Il gruppo di Don't Panic Games, in particolare Guillaume Bichet, Gaëlle Buecheler, Estelle Cang, Sébastien Célerin e Cédric Littardi.

Il gruppo di Don't Panic Games ringrazia in particolare Keigo Yoshida, lo Studio Pierrot, Guillaume Bichet, Sébastien Célerin, Nicolas Raoult, Farid Ben Salem e tutta la squadra di Anime Limited.

SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA

- 1 **Verifica delle condizioni di Vittoria Immediata**  per il giocatore attivo.
Utilizzo dell'Azione speciale degli Ispettori.
- 2 **Spostamento del giocatore attivo**  di 1 o 2 **Luoghi** visibili.
- 3 **Girare le tessere Luoghi.**
 - Il **Luogo** visibile abbandonato viene girato a faccia in giù.
 - I **Luoghi** nascosti "superati" dalla pedina **Azione**  vengono girati a faccia in su.
- 4 Il giocatore attivo esegue le azioni proposte dal **Luogo**.
- 5 Il partecipante alla sinistra del giocatore attivo diventa il nuovo giocatore attivo.

OBIETTIVI (DETTAGLI A PAGINA 8)



VITTORIA IMMEDIATA PER RACCOLTA:

Condizione di vittoria da verificare all'inizio del turno del giocatore Attivo.
Ottenere 3 carte **Indizio** del tipo indicato.



VITTORIA PER ELIMINAZIONE:

Azione realizzabile unicamente sui **Luoghi** con bordo rosso o tramite l'Azione speciale degli Ispettori (vedi pagina 8).

Eliminare un Umano, un Ghoul o un Ispettore.



OBIETTIVO DI FINE GIOCO RESTARE IN VITA:

Condizione di vittoria da verificare al termine della partita (vedi pagina 3).
Restare in vita E ottenere le carte **Indizio** del tipo indicato.



OBIETTIVO AGGIUNTIVO DI FINE PARTITA SOPRAVVIVENZA DEL COMPAGNO:

Condizione di vittoria da verificare al termine della partita (vedi pagina 3).

A prescindere dalle sorti del giocatore, fa parte dei vincitori se il suo compagno è ancora in vita.

AZIONI DEI LUOGHI (DETTAGLI A PAGINA 9-10)



SOSPETTARE (obbligatorio per tutti)

Tutti i giocatori in possesso delle carte indicate collocano una pedina **Sospetto** sul proprio tabellone **Investigazione**.



INTERROGATORIO (facoltativo)

Chiedi a un giocatore di mostrarti 2 carte **Indizio**. Puoi scambiare una di queste carte con quel giocatore.



CONFONDERE LE PISTE (facoltativo)

Prendi una pedina **Sospetto** dalla **Riserva** e dalla a un giocatore a tua scelta.



ATTACCO (facoltativo)

Puoi attaccare un giocatore che ha almeno 3 pedine **Sospetto** sul proprio tabellone **Investigazione**. **Porta al termine della partita!**



CONFONDERE LE PISTE (facoltativo)

Prendi una pedina **Sospetto** da un tabellone **Investigazione** e rimettila nella **Riserva**.



ATTACCO (facoltativo)

Puoi attaccare il giocatore con più pedine **Sospetto**. In caso di parità, sta a te la scelta. **Porta al termine della partita!**