

# STORIE DELL' ORRORE

UN GIOCO DELL'ORRORE.  
PER 2-8 GIOCATORI



STORIE DELL' ORRORE È UN GIOCO  
DI CARTE NARRATIVO PER 2-8  
GIOCATORI DALLA DURATA DI 30-  
60 MINUTI.

## COMPONENTI



UN DADO A 6 (D6)

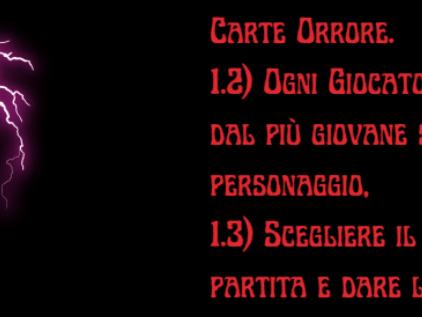


92 CARTE ORRORE



8 CARTE PERSONAGGIO

## REGOLAMENTO



## 1 - SET UP

1.1) MISCHIARE LE 92 --  
CARTE ORRORE.

1.2) OGNI GIOCATORE, PARTENDO  
DAL PIÙ GIOVANE SCEGLIE UN  
PERSONAGGIO.

1.3) SCEGLIERE IL TIPO DI  
PARTITA E DARE LE CARTE:

FACILE            5 CARTE

MEDIA            7 CARTE

DIFFICILE        10 CARTE

1.4) ESTRARRE LA PRIMA CARTA  
TRAMA DAL MAZZO ORRORE.

## SE ESCE UN NEMICO OD UN ARMA O UNA TRAPPOLA, SCARTARE LA CARTA E RI-ESTRARRE. CONSIGLIAMO DI INIZIARE

CON UNA PARTITA MEDIA. Dunque  
DISTRIBUIRE 7 CARTE AD OGNI  
GIOCATORE.

TUTTI QUESTI ELEMENTI POSSONO ESSERE  
USATI COME SPUNTI NARRATIVI PER  
CONTINUARE LA STORIA.

2.1) ESISTONO 4 TIPOLOGIE DI  
CARTE ORRORE

CARTE TRAMA



È IMPORTANTE PERCHÉ QUESTO VALORE SERVIRÀ  
PER SAPERE QUANDO COMPAIONO I MOSTRI.



AD OGNI TURNO IL GIOCATORE NARRATORE DEVE  
GIOCARE UNA CARTA TRAMA PER CONTINUARE A  
NARRARE LA STORIA. PUÒ NARRARE PER  
QUANTO TEMPO VUOLE. POI UNA VOLTA FINITO  
IL SUO RACCONTO PASSA IL TURNO ED IL  
GIOCATORE DOPO DI LUI, SARÀ IL NUOVO  
NARRATORE E DOVRÀ GIOCARE UN'ALTRA CARTA  
TRAMA PER CONTINUARE IL RACCONTO. IL PRIMO  
NARRATORE DELLA PARTITA OLTRE ALLA SUA  
CARTA NARRERÀ ANCHE LA PRIMA CARTA  
TRAMA ESTRATTA DAL MAZZO.



## CARTE ARMA

LE CARTE ARMA POSSONO  
ESSERE SCARTATE QUANDO  
APPARE UN MOSTRO PER  
UCCIDERLO. È POSSIBILE  
SCARTARE PIÙ CARTE ARMA  
PER LO STESSO MOSTRO.

Ogni Arma ha riportato in basso il  
numero di danni che infligge al  
nemico. Qualsiasi giocatore può  
scartare armi su qualsiasi nemico.





## CARTE MOSTRO

RAPPRESENTANO I NEMICI CHE POSSONO APPARIRE.



QUANDO IL VALORE PAURA DELLE CARTE GIOCATE UGUALGIA IL VALORE PAURA RIPORTATO NELLA CARTA MOSTRO A FIANCO DEL SIMBOLO DEL TESCHIO QUESTO ENTRA IN GIOCO.



## VALORE PAURA DEL MOSTRO

Ogni giocatore che ha mostri in mano deve giocare tutti i mostri quando il valore paura della storia raggiunge il valore paura dei mostri. Questi entrano in gioco appena il giocatore narratore ha giocato la sua carta trama.

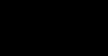
UNA VOLTA GIOCATO IL MOSTRO TUTTI I GIOCATORI POTRANNO SCARTARE TUTTE LE ARMI CHE VOGLIONO PER UCCIDERLO. A QUESTO PUNTO IL NARRATORE FINISCE DI NARRARE LA STORIA BASATA SULLA SUA CARTA TRAMA. A DOVER NARRARE DEL MOSTRO E DELL'EVENTUALE COMBATTIMENTO CON LE ARMI GIOCATE SARÀ ONERE DEL GIOCATORE SUCCESSIVO; CHE DUNQUE DOVRÀ CONTINUARE LA STORIA BASANDOSI SULLA CARTA TRAMA CHE GIOCHERÀ E SUL MOSTRO APPARSO E SULLE ARMI GIOCATE PER ANNIENTARLO.



## PUNTI VITA DEL MOSTRO

SE NESSUNO HA PIÙ ARMI PER UCCIDERE UN MOSTRO, OGNI GIOCATORE TIRA UN D6. CHI OTTIENE IL NUMERO MINORE SUBIRÀ L'ATTACCO DEL MOSTRO E SUBIRÀ UN DANNO.

Ogni personaggio (tranne i Chen) ha 2 punti vita, quindi potrà subire massimo due attacchi. Se un personaggio muore, il giocatore che lo giocava perde la partita e distribuisce tutte le sue carte avanzate agli altri giocatori in ordine orario.

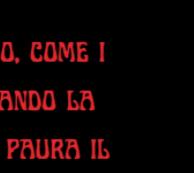


## FUGA

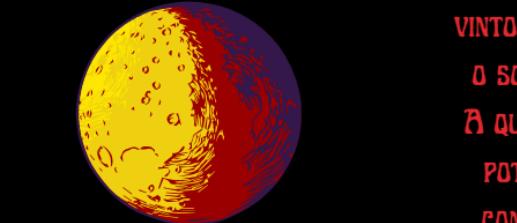
Alcune carte trama contengono il simbolino fuga. È possibile giocare queste carte dalla propria mano al posto di un'arma per seminare il nemico. Come per le armi sarà onere del prossimo giocatore narrarne la carta stessa. Una volta risolta si scarta. Queste carte non devono essere narrate.



## CARTE TRAPPOLA



## 3 - FINIRE IL GIOCO



SCATERÀ TUTTE LE CARTE MOSTRO, TRAPPOLA O NEMICO RIMASTE IN MANO E PASSERÀ IL TURNO. IL GIOCO PROSEGUE COSÌ FINCHE TUTTI I GIOCATORI NON HANNO VINTO (GIOCANDO TUTTE LE CARTE TRAMA) O SONO MORTI (PERDENDO LA PARTITA).

A QUESTO PUNTO I GIOCATORI VITTORIOSI POTRANNO O DECRETARE LA VITTORIA COMUNE O ATTACCARSI CON LE CARTE GIOCATORI CHE HA IN MANO LA CARTA TRAPPOLA DEVE GIOCARLA E LANCIARE IL DADO SEGUENDO LE ISTRUZIONI SULLA CARTA STESSA. UNA VOLTA RISOLTA SI SCARTA. QUESTE CARTE NON DEVONO ESSERE NARRATE.

TRAMA IN MANO, HA VINTO.

## 4 - PERSONAGGI

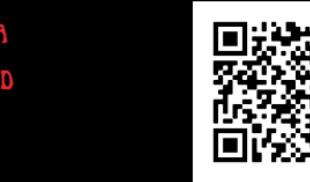
Ogni giocatore all'inizio della partita sceglierà un personaggio. Ogni personaggio ha un'abilità unica scritta sulla propria carta.

Un giocatore può narrare la storia in terza persona, basandosi solo sulle carte trama o in prima persona potranno o decretare la vittoria facendo effettivamente muovere e vivere il proprio personaggio all'interno del racconto: a propria discrezionalità. Il proprio personaggio può anche solo essere una comparsa nel racconto o non esserci proprio ed essere usato solo per la propria abilità.

## 5 - FAQ

Un giocatore gioca una carta trama al turno per continuare la storia comune; ma se rimane solo un giocatore in gioco questo può giocare tutte le carte che gli rimangono e narrare una storia basata su tutte quelle carte.

**PER DUBBI O DOMANDE**  
Segui la pagina del Gioco digitando su Google Associazione Occasus sezione: Racconti dell'orrore o inquadra qui:



# STORIE DELL' ORRORE

ESEMPIO DI GIOCO



**PREPARAZIONE**  
GIOCANO MARCO, ELISA ED ANDREA  
MISCHIANO LE CARTE ORRORE ED  
OPTANO PER UNA PARTITA DI  
DIFFICOLTÀ MEDIA.

COSÌ DISTRIBUISCONO 7 CARTE AD  
OGNUNO.

POI DATO CHE ANDREA È IL  
GIOCATORE PIÙ GIOVANE SCEGLIE PER  
PRIMO UN PERSONAGGIO. ANDREA  
SCEGLIE TERRY. Poi in ordine  
ORARIO, MARCO SCEGLIE ENZO ED  
ELISA SCEGLIE HANNA.

COME ULTIMA COSA ESTRAGGONO LA  
PRIMA CARTA STORIA DAL MAZZO E  
LA PIAZZANO DAVANTI A LORO.  
È USCITO VILLAGGIO SPERDUTO.  
COSÌ TOCCA AD ANDREA CHE DEVE  
INIZIARE A RACCONTARE UNA STORIA  
PARTENDO DAL VILLAGGIO SPERDUTO  
E POI GIOCARE LA SUA PRIMA CARTA  
TRAMA.

TANTO TEMPO FA, IN UN VILLAGGIO  
SPERDUTO DEL TEXAS, VIVEVA UNA  
PACIFICA COMUNITÀ DI AGRICOLTORI E  
PICCOLI COMMERCIAНTI.

QUESTI COMMERCIAНTI COL TEMPO  
RIUSCIRONO A RADUNARE UNA  
PICCOLA FORTUNA COSÌ DA POTER  
COSTRUIRE NEL VILLAGGIO UNA  
PICCOLA SCUOLA.

POI ANDREA GIOCÀ LA SUA CARTA  
TRAMA OVVERO FILOSOFO NICHIЛISTA.  
SOLO CHE ELISA SI È ACCORTA CHE  
AVENDO IL VILLAGGIO SPERDUTO UN  
PUNTEGGIO PAURA DI 2 DEVE GIOCARE  
DALLA SUA MANO IL MANIACO.

NESSUN ALTRO GIOCATORE HA CARTE  
NEMICO CON VALORE PARI O  
INFERIORE A 2. VI È SOLO UN NEMICO.

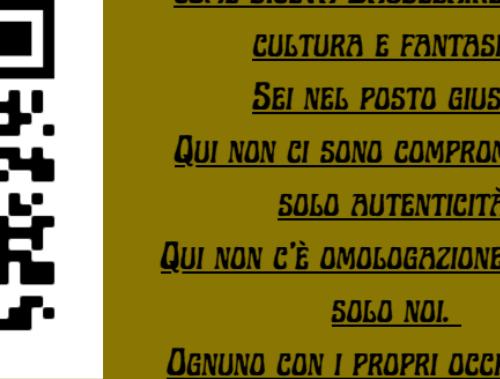
MARCO GIOCA IL FUCILE CHE FA 4  
DANNI AL MANIACO UCCENDENDOLO.  
RISOLTA QUESTO ATTACCO TOCCA A  
MARCO CHE DEVE FINIRE IL TURNO  
CONTINUANDO IL RACCONTO BASATO  
SULLA SUA CARTA. DOVrà NARRARE  
ANCHE DEL MOSTRO APPARSO E DEL  
COMBATTIMENTO.  
Gli ABITANTI CERCARono NELLA  
VALLE UN MAESTRO PER POTER  
INSEGNARE AI LORO RAGAZZI.  
RISPOSE PER PRIMO DA NEW YORK  
UN TALE CHE PERò DOPO POCHI  
GIORNI DI INSEGNAMENTO,

FU SCOPERTO ESSERE UN PEDOFILO.  
COSÌ TERRY UN RAGAZZO DEL LUOGO.  
UN GIORNO PRESE UN FUCILE E FECE  
GIUSTIZIA PRIVATA. IL SECONDO  
MAESTRO CHE VENNE CHIAMATO ERA  
UN TIPO CREEPY ED OSCURO. ERA  
FAMOSO PERCHÉ AVEVA SCRITTO LIBRI  
TETRI SUL FUTURO. PERÒ ERA MOLTO  
ACCULTURATO E GLI ABITANTI DEL  
VILLAGGIO LO ACCOLSERO A BRACCIA  
APERTE. PASSARONO POCHE  
SETTIMANE PERÒ, CHE GLI ABITANTI  
NOTARONO COME I LORO RAGAZZI  
DOPO LEZIONE RISULTASSERO

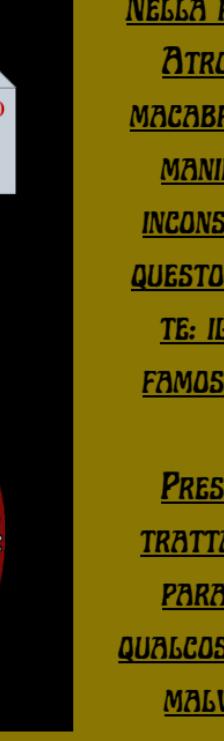
STRANAMENTE STANCHI E DEPRESSI.  
TORNATO A CASA, RACCONTò AI SUOI  
GENITORI DI COME DURANTE QUELL'  
USCITA IL PROFESSORE AVESSE  
PRONUNCIATO PAROLE IN UNA LINGUA  
ANTICA E TENEBROSA.  
COSÌ MARCO GIOCÀ IL CIMITERO (3) A  
FIANCO DELLA CARTA DEL FILOSOFO  
NICHIЛISTA. I PUNTI PAURA DELLA  
STORIA ORA SONO ARRIVATI A 5. SE  
CI FOSSE UN MOSTRO CON PAURA 5 O  
MENO BISOGNEREBBE AFFRONTARLO E  
POI DOVREBBE RACCONTARE IL  
COMBATTIMENTO E LA PROPRIA  
TRAMA Elisa. Ma non essendocene

IL GIOCO CONTINUA E TOCCA AD ELISA  
CHE GIOCA LA SUA CARTA TRAMA  
ALBERO TETRO E CONTINUA A  
RACCONTARE. UNA VOLTA CHE TUTTI  
HAN GIOCATO LA PROPRIA CARTA SI  
RINCOMINCIA IL GIRO FINCHÈ NON SI  
ULTIMERANNO LE CARTE TRAMA.  
PER DUBBI GOOGLE: ASSOCIAZIONE  
OCCASUS. POTETE ANCHE  
PARTECIPARE AL NOSTRO CONCORSO E  
SCRIVERE SUL NOSTRO SITO LA  
VOSTRA STORIA CHE AVETE  
INVENTATO.  
LA PIÙ TENEBROSA VINCERÀ UN  
PREMIO SPECIALE!



**OCCASUS ED.**  
  
**GOOGLE:**  
**ASSOCIAZIONE OCCASUS**

SEI STANCO DI QUESTO MONDO  
IPOCRITA E FREDDO?  
VUOI UBRIACARTI CONTINUAMENTE,  
COME DICEVA BAUDELAIRE, DI ARTE  
CULTURA E FANTASIA?  
SEI NEL POSTO GIUSTO.  
QUI NON CI SONO COMPROMESSI: C'È  
SOLO AUTENTICITÀ.  
QUI NON C'È OMOLOGAZIONE: CI SIAMO  
SOLO NOI.  
OGNUNO CON I PROPRI OCCHI, CON LA  
PROPRIA VITA ED ESPERIENZA.  
NON CI SONO BARRIERE!  
Solo Vita.



NELLA REMOTA CITTADINA DI FIUME  
ATRO HA LUOGO QUALCOSA DI  
MACABRO. GLI ABITANTI INIZIANO A  
MANIFESTARE DEI QUANTO MAI  
INCONSUETI COMPORTAMENTI. PER  
QUESTO IL SINDACO SI È RIVOLTO A  
TE: IL DOTTOR CERVELLONI, UN  
FAMOSO PSICOLOGO DELLA VICINA  
CITTÀ.  
PRESTO SCOPRIRAI CHE NON SI  
TRATTA SOLTANTO DI OSSessioni,  
PARANOIE O SCHIZOFRENIE... C'È  
QUALCOSA DI MOLTO PIÙ PROFONDO E  
MALVAGIO SOTTO I TUOI PIEDI.



GUIDA BEOWULF ED I SUOI COMPAGNI  
GERTI A COMPIERE QUEST' PER IL  
REGNO DEI DANESI, FINO A DIVENTARE  
ABBASTANZA FORTE DA RADUNARE  
UN ESERCITO PER AFFRONTARE  
GRENDEL, SUA MADRE ED IL DRAGO.  
  
UN GIOCO DA 60-90 MINUTI PER 2-4  
GIOCATORI.