

# 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.

### 2 - CARTE

- 2.1) ESISTONO 4 TIPOLOGIE DI CARTE ORRORE



CARTE TRAMA

LE CARTE TRAMA CONTENGONO

- UN TITOLO
- UN DISEGNO
- UNA DESCRIZIONE
- UN VALORE DI PAURA

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

IL VALORE DI PAURA CHE È IL NUMERINO IN BASSO SERVE PER MONITORARE IL VALORE DI OSCURITÀ DELLA STORIA. I PUNTI PAURA DELLE CARTE GIOcate VANNO SOMMATE PER CALCOLARE IL VALORE DI OSCURITÀ.

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

UGUAGLIA 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

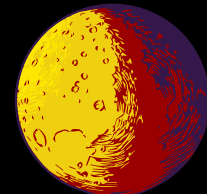
ALCUNE CARTE TRAMA CONTENGONO IL SIMBOLINO FUGA. È POSSIBILE GIOCARE QUESTE CARTE DALLA PROPRIA MANO AL POSTO DI UN ARMA PER SEMINARE IL NEMICO. COME PER LE ARMI SARÀ ONERE DEL PROSSIMO GIOCATORE NARRARNE LA FUGA DA MOSTRO.



## CARTE TRAPPOLA

LE CARTE TRAPPOLA CONTENGONO, COME I MOSTRI, UN VALORE PAURA. QUANDO LA TRAMA RAGGIUNGE QUEL VALORE PAURA IL GIOCATORE 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.

## 3 - FINIRE IL GIOCO



L'Obiettivo dei GIOCATORI È QUELLO DI NARRARE UNA STORIA DI PAURA FINENDO TUTTE LE CARTE TRAMA CHE HANNO IN MANO. QUANDO È IL TURNO DI UN GIOCATORE E QUESTO NON HA PIÙ CARTE TRAMA IN MANO, HA VINTO.

SCARTERÀ 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 ARMA RIMASTE IN MANO. DOPO CHE TUTTI I GIOCATORI NON AVRANNO PIÙ CARTE IN MANO, I SOPRAVVISSUTI SARANNO I VERI VINCITORI DEL GIOCO.

## 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 FACENDO EFFETTIVAMENTE MUOVERE E VIVERE IL PROPRIO PERSONAGGIO ALL'INTERNO DEL RACCONTO: A PROPRIA DISCREZIONALITÀ. IL PRORPIO 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 COMMERCianti.

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

POI ANDREA GIOCA LA SUA CARTA  
TRAMA OVVERO FILOSOFO NICHILISTA.  
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 UCCIDENDOLO.  
RISOLTA QUESTO ATTACCO TOCCA A  
MARCO CHE DEVE FINIRE IL TURNO  
CONTINUANDO IL RACCONTO BASATO  
SULLA SUA CARTA. DOVRÀ RACCONTARE  
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 PERCHÈ AVEVA SCRITTO LIBRI  
TETRI SUL FUTURO. PERÒ ERA MOLTO  
ACCULTURATO E GLI ABITANTI DEL  
VILLAGGIO LO ACCOLSERO A BRACCIA  
APERTE. PASSARONO POCHIE  
SETTIMANE PERÒ, CHE GLI ABITANTI  
NOTARONO COME I LORO RAGAZZI  
DOPO LEZIONE RISULTASSERO

STRANAMENTE STANCHI E DEPRESSI.  
COSÌ ANDREA HA FINITO DI RACCONTARE  
LE SUE CARTE. I PUNTI PAURA, DATO  
CHE IL FILOSOFO HA UN VALORE DI 0  
RIMANGONO DUE E NESSUNO HA  
CARTE MOSTRO CON QUEL VALORE.  
COSÌ TOCCA A MARCO CHE PER  
CONTINUARE LA STORIA GIOCA  
CIMITERO E RACCONTA COSÌ.  
L'EVENTO CHE DESTÒ SOSPETTI FU  
QUANDO PER UN USCITA DI CLASSE  
L'INSEGNANTE PORTÒ I RAGAZZI AD UN  
PICCOLO CIMITERO VICINO AL PAESE.  
ENZO, UN RAGAZZO DELLA CLASSE,

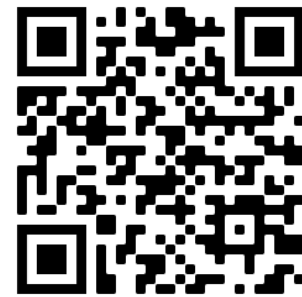
TORNATO A CASA, RACCONTÒ AI SUOI  
GENITORI DI COME DURANTE QUELL'  
USCITA IL PROFESSORE AVESSSE  
PRONUNCIATO PAROLE IN UNA LINGUA  
ANTICA E TENEBROSA.  
COSÌ MARCO GIOCA IL CIMITERO (3) A  
FIANCO DELLA CARTA DEL FILOSOFO  
NICHILISTA. I PUNTI PAURA DELLA  
STORIA ORA SONO ARRIVATI A 5. SE  
CI FOSSE UN MOSTRO CON PAURA 5 O  
MENO BISOGNEREBBE AFFRONTARLO E  
POI DOVREBBE RACCONTARE IL  
COMBATTIMENTO E LA PROPRIA  
TRAMA ELISA. MA NON ESSEDOCENE



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  
PARTICIPARE AL NOSTRO CONCORSO E  
SCRIVERE SUL NOSTRO SITO LA  
VOSTRA STORIA CHE AVETE  
INVENTATO.  
LA PIÙ TENEBROSA VINCERÀ UN  
PREMIO SPECIALE!

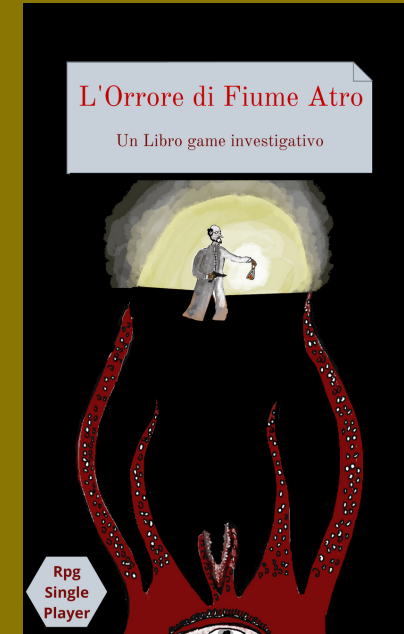


OCCASUS ED.

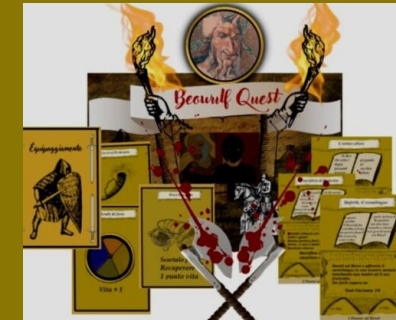


GOOGLE:  
ASSOCIAZIONE OCCASUS

SEI STANCO DI QUESTO MONDO  
IPOCRITA E FREDDO?  
VOUOI 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  
GEATI A COMPIERE QUEST' PER IL  
REGNO DEI DANESI, FINO A DIVENTARE  
ABBASTANZA FORTE DA RADUNARE  
UN ESERCITO PER AFFRONTARE  
GREDEL, SUA MADRE ED IL DRAGO.  
UN GIOCO DA 60-90 MINUTI PER 2-4  
GIOCATORI.