

IL TRAUMA DEL TRAM



3-13



16+



15'+

**Ehi, ma ciao giovanotto!
Mi chiamo Tom Trolley!**

In questo gioco, i giocatori interpreteranno a turno il Conducente e guideranno il tram per uccidere chiunque si trovi su uno dei due binari.

Tutti gli altri collocheranno personaggi e Modificatori sui binari cercando di far sì che il Conducente uccida tutti quelli che si trovano sull'ALTRO binario. È il vecchio dilemma del carrello!



Preparazione

L'ultimo giocatore ad aver pensato di uccidere qualcuno inizia la partita come Conducente!

Collocare il tabellone dei binari con i Binari Nord e Sud al centro del tavolo e girare il tabellone in modo che il lato con un solo binario indichi direttamente il Conducente.

Adesso separare le carte Innocente, Colpevole e Modificatore in tre mazzi. Mescolare bene i mazzi e collocarli a faccia in giù sul tavolo dove tutti possano raggiungerli senza sforzare troppo la schiena.



Tutti gli altri giocatori si dividono in due squadre e si siedono ai due lati del Conducente. Non è un problema se le squadre non sono composte esattamente dallo stesso numero di giocatori, cambieranno comunque a ogni round.



Come si gioca

1. Tutti pescano delle carte

1. Un giocatore per ogni squadra pesca tre carte **Innocente**. Queste carte devono essere tenute segrete all'altra squadra.
2. Un altro giocatore per ogni squadra pesca tre carte **Colpevole**. Anche queste carte devono essere tenute segrete all'altra squadra.
3. Infine, un ulteriore giocatore per ogni squadra pesca tre carte **Modificatore**. Ormai è chiaro: *non deve rivelarle all'altra squadra!*

Se non ci sono almeno tre giocatori per ogni squadra, nessun problema. È possibile condividere la responsabilità di pescare e collocare le carte. Se ci sono più di tre giocatori, ogni giocatore extra deve pescare tre carte Modificatore e sceglierne una da giocare durante la fase 5 sottostante. Nel caso di partite con molti giocatori, ci saranno molti Modificatori sui binari!

2. Ogni squadra gioca una carta Innocente casuale

Per cominciare a comporre i binari, ogni squadra pesca una carta casuale dal mazzo Innocente e la colloca sul proprio binario. Assicurarsi che sia allineata con il binario di partenza sul tabellone dei binari.

3. Ogni squadra sceglie una carta Innocente

Poi ogni giocatore che ha pescato le carte Innocente sceglie una carta dalla propria mano e la colloca sul **binario della propria squadra**. Assicurarsi di collocare la carta alla fine del binario, estendendolo. Scartare qualsiasi carta non utilizzata.

4. Ogni squadra sceglie una carta Colpevole

Successivamente, ogni giocatore che ha pescato le carte Colpevole sceglie una carta dalla propria mano e la colloca sul **binario dell'altra squadra**. Questa carta dovrebbe essere collocata come parte finale del binario. L'obiettivo è quello di sabotare l'altro binario e convincere il Conducente che tutti quelli presenti su QUEL binario devono morire. Scartare qualsiasi carta non utilizzata.



5. Ogni squadra sceglie una carta Modificatore

Infine, ogni giocatore che ha pescato le carte Modificatore gioca uno dei propri Modificatori su *un personaggio qualsiasi di un binario qualsiasi*. Poi, scartare qualsiasi carta non utilizzata.

Parola di saggio: Queste carte Modificatore possono essere applicate a *qualsiasi cosa* si trovi sui binari. Per esempio, sulla carta "Un mimo omicida" è possibile giocare un Modificatore sul mimo oppure indirizzarlo sulla povera vittima. Magari quella donna ha l'80% di possibilità di diventare il prossimo Hitler. CHI PUÒ DIRLO?

6. Ogni squadra difende il proprio binario

Adesso arriva la parte importante! Il Conducente deve fare una scelta e mandare il tram lungo uno dei binari, uccidendo qualsiasi persona e qualsiasi cosa vi si trovi sopra.

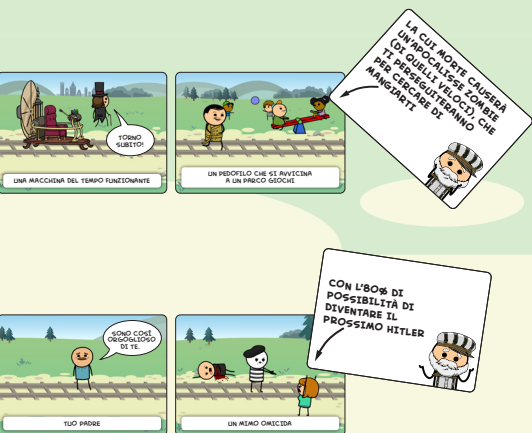
Ma prima che il Conducente faccia la sua scelta, ogni squadra dovrebbe discutere come se ne andasse della propria vita, cercando di convincere il Conducente a salvare il proprio binario e uccidere gli avversari!

Quando il Conducente ha preso una decisione, tira la leva e tutti i presenti sul binario scelto muoiono. Ogni giocatore dal lato del binario scelto riceve un segnalino "morte", un marchio nero sulla propria anima.

7. Avanti con la prossima scelta!

Tutte le carte giocate durante il round vengono scartate in una pila accanto ai rispettivi mazzi. (Se il mazzo dovesse esaurirsi, mescolare la pila degli scarti e creare un nuovo mazzo per continuare a giocare.)

Il giocatore a sinistra del Conducente diventa il nuovo Conducente per il round successivo. Girare il tabellone dei binari in modo che il lato con un solo binario sia rivolto verso questo nuovo giocatore. Dividere il resto dei giocatori in due squadre di numero più o meno uguale in base alla posizione del nuovo Conducente. In questo modo le squadre saranno diverse a ogni round!



Ripetere le fasi dalla 1 alla 7. Quando tutti i giocatori avranno impersonato il Conducente, la partita termina! (Nelle partite a 3 o 4 giocatori, si va avanti finché tutti non avranno impersonato il Conducente due volte.)

Chi vince?

Il massacro continua finché ogni giocatore non avrà avuto la possibilità di impersonare il Conducente... quindi finché ogni giocatore non avrà sperimentato l'orribile peso della leva tra le proprie mani. Dopodiché, il giocatore che ha meno segnalini morte vince!

In caso di pareggio

Tornare a casa dalle proprie famiglie e ringraziare che il lavoro sul tram sia finalmente finito.

Variante Tom Trolley

Tom Trolley è qui per dare una mano! Con questa variante, il giocatore con più segnalini morte all'inizio di ogni round ottiene il segnalino Tom Trolley. Chiunque abbia questo segnalino può pescare tre carte Modificatore aggiuntive durante la fase 1 e può giocare una carta Modificatore in più durante la fase 5.

Variante Complici di Omicidio

Per avere più Modificatori durante la partita, ogni giocatore pesca tre carte Modificatore e ne sceglie una da giocare durante ogni round. In questo modo i round dureranno di più e saranno più complicati, ma forse è proprio quello che vi piace. Nessun giudizio!

Riconoscimenti

Design del gioco: Scott Houser

Sviluppo: Ben Kepner, James Hudson, Derek Funkhouser, Aris Bionat, Rob DenBleyker

Illustrazioni: Trisha Romo, Stacey Silva, Denise Magdale, Autumn Netherton, Steve Steinaway, Chance Kubesh, Geoff Galt

Progetto grafico: Kate Finch

Regolamento: Ben Kepner, Kate Finch

Playtester: Paul Houser, Ben Alleman, Travis Hancock, Austyn Hill, Zach Alleman, Daniel Schudalla, Daniel Gilbert, Taylor Daniels, Josh Hullet, Sarah Hullet, Todd Thongthai, Chris Floyd, Craig Sawyer, Jimmy Cook, Sarah Boka, James Levandusky, Dan Whitlow

© Copyright 2019, Explosm, LLC and Skybound, LLC. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza specifica autorizzazione.

Cyanide & Happiness è una creazione di: Kris Wilson, Rob DenBleyker e Dave McElfrick.

Edizione italiana:

Traduzione: Silvia Salis

Revisione: Vittoria Vincenzi, Denise Venanzetti

Supervisione: Massimo Bianchini

Adattamento grafico: Serena Caggiati

ASMODEE ITALIA Srl

Viale della Resistenza, 58

42018 San Martino in Rio (RE) • Italia

www.asmodee.it

**CYANIDE &
HAPPINESS**

