

# PANDEMIC SURVIVAL 2020: IL REGNO DI CTHULHU

Il Pandemic Survival prende una svolta mostruosa con il gioco prescelto per l'evento: *Il Regno di Cthulhu!*

Per adattare il gioco al formato Survival, applicare alcune modifiche alle regole de *Il Regno di Cthulhu* descritte in dettaglio a seguire.

## 1. SANITÀ

**I giocatori non effettuano mai tiri sanità.** Ogni volta che un giocatore sta per tirare un dado sanità per qualsiasi motivo (usando l'azione Usare un Portale, dopo una Carta Reliquia, per uno Shoggoth nel suo luogo, per la Carta Male Rivelato), quel giocatore **perde invece 1 sanità**. Tutte le altre regole sulla sanità (impazzire o recuperare sanità) restano invariate.

## 2. CARTE GRANDE ANTICO

Le Carte Grande Antico sono collocate sul tabellone nell'ordine indicato dallo scenario e si risolveranno da sinistra a destra. Sono collocate **a faccia in su** anziché in giù. Durante la preparazione, collocare il dado sanità a sinistra dei Grandi Antichi. Quando si verifica un rituale di risveglio, risolvere l'effetto del Grande Antico e poi collocare il dado sanità su quella Carta Grande Antico per indicare che è stata risolta.

## 3. LIVELLO DI EVOCAZIONE

Il livello di evocazione **non** si basa sul numero di Grandi Antichi rivelati, ma è invece controllato dal game master e aumenterà da 2 a 3 dopo che verrà pescata la terza Carta Male Rivelato.

## 4. PREPARAZIONE CARTE INDIZIO

Durante la preparazione, organizzare le Carte Indizio divise in pile per colore e metterle accanto al tabellone a faccia in su. Durante la partita, i giocatori pescheranno le Carte Indizio indicate dal game master, prendendo le carte dalla pila corrispondente e aggiungendole alla propria mano. I giocatori devono tenere separata la Pila degli Scarti dei Giocatori per le carte scartate durante la partita (le carte non vanno riaggunte alle rispettive pile). Tenere 1 Carta Male Rivelato a portata di mano per consultarne l'effetto.

## 5. PREPARAZIONE CARTE RELIQUIA

Durante la preparazione, il game master indicherà ai giocatori di mettere da parte 4 Carte Reliquia a faccia in su: queste saranno le 4 Carte Reliquia contenute nel Mazzo dei Giocatori da pescare quando indicato dal game master. Poi disporre le rimanenti 6 Carte Reliquia a faccia in su come indicato dal game master, in ordine da sinistra a destra accanto al lato superiore del tabellone. Queste carte rappresentano la Pila delle Reliquie. Quando un giocatore sta per pescare una Carta Reliquia dalla Pila delle Reliquie, **pescare invece la Carta Reliquia più a sinistra** tra quelle disposte accanto al lato superiore del tabellone.

## VITTORIA E SCONFITTA

Se una squadra perde la partita, è eliminata dall'evento. Per vincere l'evento, una squadra deve sigillare i 4 portali prima di ogni altra squadra oppure essere l'ultima squadra rimasta a non essere ancora stata sconfitta. Ogni fase di un turno è risolta in maniera sequenziale, pertanto se una squadra perde durante la Fase di Pescare Carte sarà eliminata prima di una squadra che perde durante la Fase di Evocazione, e una squadra che perde con la prima Carta Evocazione sarà eliminata prima di una squadra che perde con la seconda Carta Evocazione.

## SPAREGGI

Se più di una squadra arriva alla vittoria durante lo stesso turno dell'evento (sia per aver sigillato il quarto portale nello stesso turno di altre squadre che per aver perso la partita durante lo stesso passo dello stesso turno di altre squadre), risolvere gli spareggi come segue:

1. Vince la squadra in parità con il maggior numero di portali sigillati.
2. Vince la squadra in parità con il minor numero di Grandi Antichi risolti.
3. Vince la squadra in parità con il minor numero di Shoggoth sul tabellone.
4. Vince la squadra in parità con il minor numero di luoghi con 3 cultisti.
5. Vince la squadra in parità con il minor numero totale di cultisti sul tabellone.
6. Vince la squadra in parità con il maggior totale di sanità (sommando quella di entrambi).
7. Se la situazione di parità persiste, determinare casualmente il vincitore tra le squadre in parità.



## REGOLE FREQUENTEMENTE DIMENTICATE

I giocatori e gli arbitri degli eventi Pandemic Survival de *Il Regno di Cthulhu* sono tenuti a ricordare che:

### PERDITA DI SANITÀ

Un giocatore perde 1 sanità:

- Dopo aver completato un'azione Usare un Portale.
- Dopo aver risolto gli effetti di una Carta Reliquia.
- Quando entra in un luogo in cui si trova uno Shoggoth.
- Quando uno Shoggoth entra nel luogo in cui si trova.
- Quando pesca una Carta Male Rivelato durante il suo turno.

Quando un giocatore perde tutti i suoi segnalini sanità, impazzisce. Se un giocatore impazzisce, può risolvere qualsiasi cosa che faccia perdere sanità, ma non può perdere ulteriore sanità o subire altri effetti.

Un giocatore può recuperare sanità solo usando la Carta Reliquia "Canto di Kadath" o sigillando un portale quando è impazzito.

### PERDERE LA PARTITA

Una squadra perde la partita se si verifica una delle condizioni seguenti:

- L'ultimo Grande Antico (Cthulhu) si risveglia.
- Non ci sono cultisti nella riserva quando i giocatori devono collocarne sul tabellone.
- Non ci sono Shoggoth nella riserva quando i giocatori devono collocarne sul tabellone.
- Un giocatore non può pescare 2 Carte Giocatore dopo aver svolto le sue azioni.
- Tutti i giocatori sono impazziti.