

Jenus® IL GIOCO

Creato da Immanuel Casto e Don Alemanno

Tratto dal fumetto satirico che ha fatto tremare la Santa Sede, arriva "Jenus - Il Gioco".
Cosa accadrebbe se Gesù tornasse sulla Terra e nella sua discesa in picchiata dal Regno dei Cieli si schiantasse al suolo, perdendo la memoria?

Proprio come Jenus, anche tu hai una missione ma non ricordi più qual è!
Intraprendi un viaggio verso la gloria divina, alla scoperta della tua memoria perduta. Lotta per assurgere alla santità o al dominio del mondo!!
Compi miracoli, dispensa indulgenze, combatti contro i demoni evocati dal Vaticano e diffondi il Verbo!
Sai chi è tornato sulla Terra per dare speranza agli uomini, il papa o Angius? Il cardinale Paul Pappalardo o il cardinale Claudio Keller? Il cardinale o Papa Ratzinger?
Che inizi la sfida, a colpi di aspersorio!!!

1. COMPONENTI



Mazzo di carte Personaggi
Divise in 3 categorie
(umani, divinità, clericali).



Mazzo di carte Demoni
I nemici contro cui i giocatori dovranno combattere.



Mazzo di carte Miracoli
Carte di potenziamento che possono essere usate solo dalle divinità o dagli umani.



Mazzo di carte Indulgenze
Carte di potenziamento che possono essere usate solo dai clericali o dagli umani.



Mazzo di carte Interventi Divini
Carte che influenzano tutti i giocatori.



Segnalini punti Santità e punti Ferita



Segnalino "Primo Giocatore"



5 schede punti Santità e punti Ferita

2. SET UP

All'inizio del gioco va costituito il mazzo dei personaggi:
in **2 giocatori** vanno messi nel mazzo solo Jenus e Ratzinger
in **3 giocatori** vanno messi nel mazzo Jenus, Ratzinger e un umano
in **4 giocatori** vanno messi nel mazzo Jenus, Ratzinger e 2 umani
in **5 giocatori** vanno messi nel mazzo Jenus, Ratzinger, 2 umani e Angius

Il mazzo va mescolato e ogni giocatore riceve una carta coperta, ossia dal lato con il punto di domanda.

I retri delle carte personaggio sono tutti uguali.

I giocatori **NON** possono guardare la loro carta, fino a quando non raggiungeranno 5 punti Santità.

Ogni giocatore prende una scheda punti Santità e punti Ferita, un segnalino punti Santità (azzurro) e un segnalino punti Ferita (rosso).
Il segnalino azzurro va messo sulla posizione zero del tracciato punti Santità e quello rosso sulla posizione 20 del tracciato punti Ferita.

Infine va stabilito chi sarà il "Primo Giocatore". Date il segnalino al giocatore che è stato in chiesa più recentemente.

3. STRUTTURA DEL GIOCO

Il gioco si sviluppa in 4 fasi:

- 3.1 Intervento divino
- 3.2 Azioni personaggi
- 3.3 Attacco dei demoni
- 3.4 Passaggio del segnalino "Primo Giocatore"

3.1 INTERVENTO DIVINO

All'inizio del turno viene pescata una carta dal mazzo degli Interventi Divini.
Questa carta determinerà le caratteristiche del turno, influenzando il gioco di tutti i giocatori
(es: chi evangelizza in questo turno riceve 2 punti Santità invece che 1).

Spesso comparirà la dicitura "compare un demone (2 demoni con 2 umani in gioco)",
in quel caso viene pescata una carta dal mazzo dei demoni e viene messa in gioco.

In una partita a 4 o 5 giocatori, se due giocatori hanno scoperto di essere "umani", verranno messi in gioco 2 demoni anziché 1.

3.2 AZIONI PERSONAGGIO

Partendo dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore dovrà scegliere quale azione compiere (una sola per turno). Le azioni tra cui scegliere dipendono dal fatto che la carta del giocatore sia stata rivelata o meno e dal personaggio che ha scoperto di essere. Le azioni possibili sono:

EVANGELIZZARE

Se il giocatore evangelizza, ottiene un 1 punto Santità. Notare che quando un giocatore raggiunge i 5 punti Santità scopre la sua carta, che comporterà delle azioni, dei valori e un obiettivo di vittoria specifici.

ATTACARE

Il giocatore può decidere se attaccare il demone in gioco o attaccare un altro personaggio la cui carta è stata scoperta. Notare che i giocatori la cui carta è ancora coperta non possono essere attaccati da altri giocatori. Quando un giocatore attacca deve tirare un dado: se il risultato è maggiore della difesa dell'obiettivo, il giocatore avversario perde un punto Ferita (o un numero maggiore se indicato diversamente). Se invece si attacca un demone, e l'attacco va in porto, il demone viene ucciso. Quando un giocatore perde 20 punti ferita, è eliminato dal gioco.

PESCARRE UNA CARTA MIRACOLO (solo divinità e umani)

Con questa azione il giocatore pesca una carta dal mazzo Miracoli. Le carte Miracolo possono riportare la dicitura "Gioca Subito", "Tieni in mano" o "Potenziamento - metti sul tavolo". Se la carta dice "Gioca Subito" va immediatamente rivelata e ha subito effetto. Dopodiché viene messa negli scarti a fianco del mazzo Miracoli. Se invece dice "Tieni in mano" può essere tenuta in mano e giocata quando si desidera. Questo non impedisce però che possa essere usata immediatamente dopo essere stata pescata. Le carte "Potenziamento - metti sul tavolo" vanno subito giocate, ma non finiscono negli scarti. Restano invece sul tavolo a fianco della carta personaggio e influenzano il resto della partita. Nota importante: Giocare una carta Miracolo NON richiede un'azione e. Difatti le carte Miracolo possono essere giocate in qualsiasi numero, anche nel turno degli avversari.

PESCARRE UNA CARTA INDULGENZA (solo clericali e umani)

Con questa azione il giocatore pesca una carta dal mazzo Indulgenze. Queste carte funzionano esattamente come le carte Miracolo.

3.3 ATTACCO DEL DEMONE

Il round si conclude con l'attacco del demone. Il demone attacca indistintamente tutti i giocatori. Il Primo Giocatore tira il dado e ogni giocatore il cui valore di difesa è inferiore al risultato del dado prende un 1 punto ferita (o un numero maggiore se indicato diversamente). Notare che i clericali sono immuni agli attacchi dei demoni. I demoni si differenziano tra loro con caratteristiche specifiche.

3.4 CAMBIO DEL PRIMO GIOCATORE

Chi ha giocato per primo durante il turno precedente passa il segnalino "Primo Giocatore" al giocatore alla sua sinistra, che durante questo round giocherà per primo.

4. FINE DEL GIOCO

La partita termina se e quando un giocatore raggiunge il suo obiettivo di vittoria.

ESEMPIO DI TURNO

Marcella prende il segnalino "Primo Giocatore" e pesca, come da regolamento, un "intervento divino". Si tratta di "cazzi per tutti", quindi tutti subiscono una ferita. La carta riporta inoltre la dicitura "compare un demone (2 demoni con 2 umani in gioco)". Essendoci due umani in gioco, compaiono due demoni. Dopodiché inizia il turno effettivo di Marcella. Non avendo ancora scoperto che il demone è "giocato" la sua carta è stata rivelata e si evangelizza. Sceglie di evangelizzare raggiungendo in questo modo i 5 punti Santità e scoprendo così la sua carta. Si tratta di Jenus. Il turno passa a Gennaro che aveva scoperto nel round precedente di essere Paolo Brosio. Come azione decide di pescare un miracolo. Si tratta di "San Gria", che riporta la dicitura "gioca subito", così Gennaro la rivela, cura 2 punti ferita e guadagna 1 punto Santità (in quanto "Primo Giocatore"). Ora è il turno di Calogero, che sta impersonando Claudia Koll. Come azione decide di attaccare uno dei demoni in gioco, "Barbaal". Tira il dado e, ottenendo un 5, supera la difesa del demone uccidendolo e gode della ricompensa. L'ultimo a giocare è Salvatore, che sta usando Ratzinger. Tira il dado ed ottiene un 6, così facendo supera la difesa di Jenus e gli infligge 2 danni (come indicato sulla carta di Ratzinger). Dato che tutti i giocatori hanno giocato, si passa alla fase demoni: in gioco è rimasto solo "Belzeboom". Marcella tira il dado per vedere con quanta forza il demone colpirà. Ottiene un 3, che con il bonus del +2 tipico di questo demone, diventa un 5. Il demone infligge quindi 1 danno a Jenus, Paolo Brosio e Claudia Koll. A Ratzinger no perché ne è immune. Il segnalino "Primo Giocatore" passa, in senso orario, da Marcella a Gennaro e inizia così un nuovo round di gioco.



FREAK & CHIC

