

Gloom



Il gioco dei malaugurati incidenti e delle gravi conseguenze



Il mondo di *Gloom* è un luogo triste e tetto. Il cielo è grigio, il tè è freddo, e nuove tragedie incombono a ogni passo. Debiti, malattie, preoccupazioni e torme di ratti famelici - proprio quando sembra che le cose non possano andare peggio di così, ecco che puntuali lo fanno.

Ma qualcuno dice che la ricompensa nell'aldilà sarà commisurata alle miserie patite in vita. Se così fosse, ci può ancora essere speranza - se non in questo mondo, almeno nella pace che ci attende *dopo*.

Nel gioco di carte *Gloom*, assumerai il controllo dei destini di una eccentrica famiglia di disadattati e misantropi. Lo scopo del gioco è greve, ma semplice: devi adoperarti affinché i tuoi personaggi soffrano le peggiori tragedie possibili, prima di arrivare al sospirato sollievo che solo la morte può dare. Giocherai atroci disgrazie come *Inseguito dai Barboncini* (Pursued by Poodles) o *Deriso dai Nani* (Mocked by Midgets) sui tuoi personaggi per abbassarne il punteggio di Autostima, mentre cercherai di rallegrare i personaggi avversari con matrimoni e altre occasioni liete che aggiungono punti positivi. Quando uno dei membri della tua famiglia subisce finalmente una *Morte Prematura* (Untimely Death), quel personaggio e tutte le tragiche circostanze che lo hanno condotto alla sua dipartita vengono messi da parte fino alla fine del gioco.

Il gioco termina nell'istante in cui un'intero casato è eliminato. A questo punto, i giocatori sommano i punti Pathos visibili su ognuno dei loro personaggi deceduti per ottenere il Valore di Famiglia. Vince il giocatore con il Valore di Famiglia più basso.

COMPONENTI

Gloom è un gioco di carte per 2-4 giocatori, da 8 anni in su. Una partita richiede mediamente un'ora. La scatola comprende 20 carte *Personaggio*, 58 carte *Modificatore*, 12 carte *Evento*, e 20 carte *Morte Prematura*.

PREPARAZIONE

Prima di cominciare a giocare, i giocatori scelgono i personaggi e pescano la loro prima mano.

SCelta DEI PERSONAGGI

Estrai dal mazzo le carte dei personaggi (teschio sul retro). Ogni giocatore sceglie un casato e prende le 5 carte *Personaggio* che recano lo stesso simbolo nella parte bassa della carta: *Castello Slogar* è rappresentato da un cervello, *Palazzo Hemlock* da un cappello a cilindro, *Torre di Blackwater* da una falce e *Antro delle Deformità* da una tenda da circo. Posa i tuoi personaggi a faccia in su davanti a te. Gli eventuali casati che non sono stati scelti dai giocatori vengono messi da parte.

SIMBOLI DEI CASATI



Palazzo Hemlock



Castello Slogar



Antro delle Deformità



Torre di Blackwater

PESCAR LE CARTE

Le carte rimanenti vengono mischiate, e il mazzo posato a faccia in giù al centro del tavolo. Ogni giocatore pesca 5 carte per formare la propria mano iniziale. Le carte scartate durante la partita formeranno il mazzo degli scarti, che sarà rimescolato quando il mazzo di partenza si esaurisce.

Ora sei pronto per tormentare i tuoi personaggi! Comincia il giocatore che ha avuto la giornata peggiore; se tutti hanno avuto una giornata miserabile, comincia il proprietario del gioco. Si prosegue quindi in senso orario.

SEQUENZA DEL TURNO

Quando è il tuo turno, puoi giocare o scartare fino a 2 carte, dopodiché peschi per ripristinare la tua mano. La dicitura "free play" (mossa gratis) significa che puoi giocare una carta senza contarla tra le tue due azioni disponibili.

PRIMA AZIONE

Puoi giocare o scartare 1 carta qualsiasi della tua mano, o scegliere di passare.

SECONDA AZIONE

Le carte *Morte Prematura* non possono essere giocate come seconda azione. Puoi giocare una carta *Evento* o *Modificatore* della tua mano, scartare 1 carta qualsiasi, o passare.

PESCA DELLE CARTE

Pesca finché il numero delle carte che hai in mano è uguale al tuo limite attuale. A meno che non sia alterato dagli effetti di una carta, il limite è di **5 carte**.

Non sei obbligato a scartare; se ti ritrovi con 7 carte in mano e il tuo limite è di 5, semplicemente non peschi finché non ne avrai meno di 5.

Dopo che hai pescato, il giocatore alla tua sinistra inizia il suo turno.

NARRAZIONE

Una parte divertente in *Gloom* la giocano le storie che si sviluppano durante la partita.

Quando è il tuo turno, sei incoraggiato a descrivere gli effetti delle tue azioni e come si è giunti a tali tragici eventi. Per esempio, nel turno precedente, Lord Slogar si è *Sposato Magnificamente* (Wondrously Well Wed). Ma allora, come è possibile che adesso si ritrovi *Indotto in Depressione* (Driven to Drink) e *Rimproverato dalla Chiesa* (Chastised by the Church)? Che effetto avrà tutto questo sulla sua povera figlia Melissa, che si sta ancora riprendendo da un attacco infantile di tubercolosi?

L'aspetto narrativo non è parte necessaria del gioco, ma provaci lo stesso, ti divertirai ancora di più!

TIPO DI CARTE

Gloom usa quattro tipi di carte: Personaggi, Modificatori, Eventi e Morte Premature. Gli effetti delle carte sono risolti nello stesso ordine in cui sono giocate.

Carte Personaggio

Le carte *Personaggio* si identificano dal teschio sul retro, dall'allegro ritratto al centro, e dal simbolo del casato sotto di esso. Queste carte non hanno di per sé punti Pathos - i Personaggi non hanno un valore iniziale - ma costituiscono il cuore del gioco. Le carte *Modificatore* si giocano sopra i personaggi per cambiare il loro valore di Autostima, e le *Morti Premature* possono essere giocate su personaggi con Autostima negativa per mettere al sicuro quei punti per la fine del gioco.

I casati di *Gloom* comprendono:

Castello Slogar: questo tetto maniero è il posto ideale per tirare su una famiglia... dalla tomba. La professoressa Helena Slogar ha fatto ricorso a metodi scientifici poco ortodossi per preservare la vita di sua figlia Melissa e di suo marito, Lord Slogar, sebbene sarebbe stato più caritatevole lasciarli andare. Attualmente, la professoressa sta *costruendo* uno sposo per Melissa con la collaborazione del becchino Elias E. Gorr.

Palazzo Hemlock: la moglie di Lord Wellington-Smythe morì dando alla luce due adorabili gemelli - che sono posseduti dal *demonio*! Il nobiluomo va pazzo per i due cari bambini, ma non sa che la balia li sta preparando per un macabro destino. Nel frattempo, la figlia maggiore Lola vorrebbe soltanto divertirsi un po', e anche il maggiordomo pare non stia combinando niente di buono.

Torre di Blackwater: un tempo c'erano molti più membri del clan Blackwater di quanti siano presentati qui. Infatti L'Anziana Madre e il suo scagnozz... ehm, il suo tuttore Willem Stark tengono tutti in riga, eliminando quelli che non seguono le regole della matriarca. Angel è la sua nipotina preferita, mentre è stata di recente imposta in casa la presenza del Cugino Mordecai, che probabilmente non durerà a lungo. Come il cane Balthazar, questo sciocco impiccione ha l'improvvisa capacità di portare alla luce faccende che farebbero meglio a restare sepolte.

Antro delle Deformità: Darius Dark ha messo in piedi un patetico circo zeppo di fenomeni falliti. Darius vorrebbe fare il direttore della pista, ma ha un pessimo gusto nello scegliere i numeri. Il suo "straordinario" uomo barbuto, la sua inutile donna tatuata, la minuta e mediocre cantante lirica, e il pagliaccio che mette i brividi sono letteralmente delle attrazioni...*fatali*.



Carte Modificatore

Ogni carta *Modificatore* ha il centro trasparente, un riquadro **nero** per il testo, e motivi decorativi negli angoli. Nel suo turno, il giocatore gioca una *Modificatore* dalla sua mano su una carta *Personaggio* per modificarne l'Autostima con i suoi punti Pathos, per aggiungere un'icona Storia, o dargli un effetto speciale.

Si possono giocare più *Modificatori* sullo stesso personaggio; se il nuovo *Modificatore* copre i punti Pathos, l'icona Storia o un effetto speciale di un *Modificatore* già presente, quell'elemento si considera annullato.

Puoi giocare i *Modificatori* sui tuoi personaggi, o su quelli controllati dagli altri giocatori. Generalmente, tenderai a giocare i *Modificatori* con valori negativi sui tuoi personaggi, e quelli positivi sui tuoi avversari - sebbene possano sussistere dei motivi per infrangere questa regola.

Punti Pathos: un *Modificatore* può avere contemporaneamente fino a tre valori di punti Pathos; somma tutti i punti visibili su un personaggio per determinarne l'Autostima corrente.

Icone Storia: l'icona Storia nell'angolo in basso a destra di alcune carte *Modificatore* non ha un effetto in sé, ma può interagire con altre carte:

Anatra: a volte gli scherzi possono ferire; attenti al morbido pennuto.

Bestia: solitamente indica la presenza di animali pericolosi.

Bianca: copre un'icona preesistente, annullandone gli effetti.

Calice: è relativa a banchetti, avvelenamenti e altri eventi relativi al cibo.

Denaro: riguarda il patrimonio.

Matrimonio: riguarda le relazioni interpersonali, buone o cattive.

Morte: i *Modificatori* con quest'icona hanno a che fare con malattie od orrori soprannaturali, fantasmi, maledizioni, e così via.

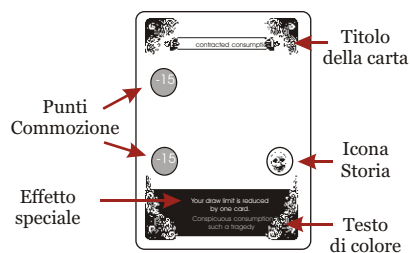
Niente: spazio libero che consente all'icona di un *Modificatore* preesistente di essere visibile e di continuare ad avere effetto.

ICONE STORIA



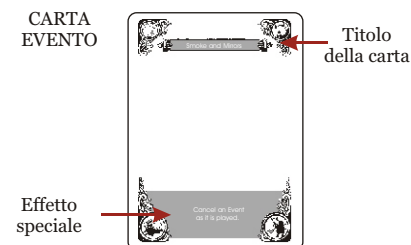
Effetti speciali: molte carte *Modificatore* hanno un effetto speciale *immediato*, che si attiva quando si gioca la carta (per esempio forzano un giocatore a pescare o scartare carte), o *continuato*, che dura finché il testo dell'effetto della carta resta visibile (per esempio aumentano o diminuiscono il limite alla mano del giocatore). Questi effetti si applicano sempre al giocatore che controlla il personaggio su cui è giocato il *Modificatore*, non al giocatore che l'ha giocato.

CARTA MODIFICATORE



Carte Evento

Le carte *Evento* hanno la zona centrale trasparente, un riquadro **rosso** per il testo, e angeli e demoni raffigurati negli angoli. Il giocatore gioca queste carte mono-uso, quindi le scarta. Ognuna di esse ha un effetto speciale *immediato* che si attiva quando si gioca la carta (per esempio riportare in vita un



ESEMPIO DI CASATO A METÀ PARTITA



personaggio morto), e solitamente si giocano nel proprio turno. Tuttavia, se una carta *Evento* dice "Annulla ___ non appena giocata", può essere usata durante il turno di un altro giocatore come *risposta* a una azione.

Alcune carte *Evento* spostano i *Modificatori* da un personaggio all'altro. Non è come giocare la carta *Modificatore*, e non attiva gli effetti speciali *immediati*. Tuttavia, quelli *continuati* si spostano con la carta *Modificatore* su cui sono scritti.

Carte Morte Prematura

Le carte *Morte Prematura* hanno la zona centrale trasparente, un riquadro **bianco** per il testo, e lapidi raffigurate negli angoli. Queste carte trasformano degli inutili personaggi viventi in morti preziosi.

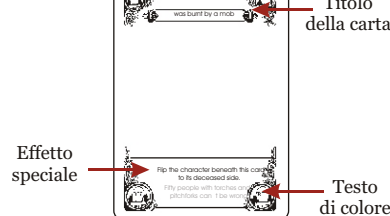
Nella prima azione del tuo turno puoi scegliere di giocare una *Morte Prematura* su un qualsiasi personaggio, a prescindere da chi lo controlla, purché la sua *Autostima corrente* sia minore di zero; una qualche pur minima disgrazia deve avere colpito il personaggio prima che muoia! Alcune carte hanno anche degli effetti speciali che possono causare la morte durante il turno di un altro giocatore.

Quando su un personaggio viene giocata una carta *Morte Prematura*, gira la carta del personaggio sul lato defunto, in modo che il teschio sul retro risulti visibile attraverso i *Modificatori*; poni quindi la *Morte Prematura* in cima alla pila di carte del defunto, che infine metterai in disparte.

I giocatori non possono giocare ulteriori *Modificatori* su un personaggio defunto, che solo poche carte *Evento* possono influenzare.

Solo i punti Pathos che siano visibili contano nel punteggio di *Autostima del personaggio*; quelli che risultano coperti vanno ignorati. A fine partita, si sommano i punti Pathos dei soli personaggi defunti; quelli ancora in vita, e ovviamente quelli dei defunti degli altri giocatori, non contano nel tuo Valore di Famiglia totale.

CARTA MORTE PREMATURA



STRATEGIA

Molto di ciò che accade in *Gloom* dipende dai capricci di un destino crudele, ma ci sono alcune cose da tenere a mente.

- Le carte *Modificatore* con i punti Pathos in alto sono le più comuni; quelle con i punti in basso sono le più rare. Pertanto, una carta che ha effetto sulla posizione bassa dei punti Pathos è più preziosa delle altre.
- La partita termina quando un casato è

completamente eliminato. Inoltre, non si perdono o guadagnano punti dai personaggi ancora in vita. Perciò, se ti trovi in vantaggio, può essere conveniente fare morire un personaggio di un avversario per fare terminare (e vincere) la partita.

- Allo stesso modo, se fai morire un personaggio di valore trascurabile (per esempio -5) di un avversario, egli non sarà in grado di giocarci sopra dei *Modificatori* di valore migliore.
- All'inizio della partita può risultare utile giocare *Modificatori* positivi sui tuoi stessi personaggi per beneficiare dei loro effetti speciali, tanto non otterrai punti Pathos dai personaggi in vita; più avanti, potrai sempre giocarci sopra *Modificatori* negativi.
- Molte delle carte possono essere giocate in attacco o difesa. *Essere O Non Essere* (To Be or Not To Be) ti consente di rimuovere una *Morte Prematura* da un personaggio e spostarla su un altro, permettendoti così di riportare in vita un personaggio di un avversario e contemporaneamente fare morire uno dei tuoi - oppure di rimuovere la carta *Morto per Mancanza di Cure* (Died Without Cares) e restituirla all'avversario!
- Scartare le carte può essere d'aiuto se hai una mano troppo scarsa.
- Per una partita più veloce, riducete il numero di personaggi per casato. Per esempio, in una partita a 4 giocatori potete limitarvi a 4 personaggi per casato.



©2004 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. All rights reserved. Gloom is a trademark of Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher. Printed in India.

CREDITI

Concept & Game Design: Keith Baker
Editing & Project Coordination: Michelle Nephew
Art & Graphic Design: Scott Reeves
Publisher: John Nephew
Playtesting: Ellen Baker, Jared Brynildson, Rob Bryan, Gina Davis, Graeme Davis, Daniel Havey, Will Hindmarch, Seth McGinnis, John Nephew, Michelle Nephew, Scott Reeves, Christopher Riggs, Sharon Riggs, Daniel Russett, Charles Ryan, Stan!, Trevor Stone, James Wyatt, Sara Young
Special Thanks: Will Hindmarch, Jerry Corrick, and the guys at the Source.

Traduzione italiana: Stefano Sorbara (stso@katamail.com) - 2007