

A GAME BY DAMIR DEBANIĆ

Fear of The Mark

“FACE
YOUR
PRIMAL
FEAR”



H
INTERHUMAN

Fear of the Dark

Un gioco survival horror in cui affronti la tua paura primordiale!

Introduzione

Sei solo nell'oscurità, con solo pochi fiammiferi in tasca. Usali con saggezza per trovare la via d'uscita dal labirinto.

Componenti

1 tessera iniziale

15 tessere stanza

1 standee dello Smarrito

13 carte Pericolo

9 carte Oggetto

9 carte Mente

9 carte Segreto

1 plancia di gioco

6 segnalini Fiammifero

4 Serrature

10 Ostacoli

2 Porte segrete

1 Infiltrazione d'acqua

1



2



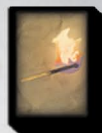
4



5



3

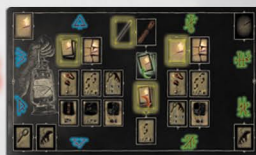


6

7



8



9



11



12



13



Preparazione

1. Posiziona la tessera iniziale al centro del tavolo. Posiziona lo standee dello Smarrito sullo spazio centrale.
2. Mescola le tessere stanza. Rimuovine 3 a faccia in giù e mettile da parte.
3. Tieni tutti i segnalini a portata di mano.
4. Posiziona la plancia di gioco sul tavolo.
5. Mescola il mazzo Oggetti. Rimuovi 1 carta e rimettila nella scatola. Distribuisci le altre a destra della plancia (2 per posizione).
6. Mescola il mazzo Segreti. Rimuovi 1 carta e rimettila nella scatola. Distribuisci le altre a sinistra della plancia (2 per posizione).
7. Mescola i mazzi Pericolo e Mente.
8. Posiziona un Ostacolo sullo spazio iniziale evidenziato in rosso e una Serratura su quello evidenziato in magenta.
9. Scegli il livello di difficoltà.



7

7



3

Difficoltà 9

Facile

Normale

Difficile

Molto difficile

– 6 fiammiferi iniziali
/ senza morte immediata

– 6 fiammiferi iniziali

– 5 fiammiferi iniziali

– 4 fiammiferi iniziali



Obiettivo

Rivela tutte le stanze dal mazzo Labirinto ed esci attraverso una porta dietro la quale non è presente alcuna stanza per vincere!

Perdi se:

- tutte le carte **Mente** vengono scartate;
- attivi 2 carte **Terrore***;
- scompari in un'Eco **Oscura***;

* Non si applica alla modalità **Facile**

Le basi

Luce e Oscurità

All'inizio sei nell'Oscurità, senza una mano di carte **Mente**.

Spendi un fiammifero per entrare nella **Luce** e costruire la tua mano di carte **Mente**.

Finché possiedi una mano di carte **Mente** sei nella **Luce**; se non ne hai, sei nell'Oscurità.

Mano di carte **Mente**

Rappresenta le azioni pianificate.

Non peschi carte aggiuntive: costruisci sempre la mano di carte **Mente** fino a un numero prestabilito di carte.

Fiammiferi

I fiammiferi vengono utilizzati per costruire la tua mano di carte **Mente**:

Spendi 1 fiammifero per costruire una mano di carte **Mente** di 3 carte.

Usa l'azione **Accendi un fiammifero** per costruire una mano di carte **Mente** di 5 carte.

Restrizioni di azione e movimento

Non è consentito il movimento in diagonale; non puoi entrare in spazi con una **Serratura** o un **Ostacolo**.

Flusso del gioco

In Fear of the Dark non esistono turni: il gioco si svolge alternando periodi di Luce e Oscurità.

Quando sei nella Luce

Gioca una carta *Mente* per risolverne l'effetto e rimetterla nel mazzo *Mente*, oppure per muoverti di 2 spazi e poi rimetterla nel mazzo *Mente*.

Scarta una carta dalla tua mano di carte *Mente* come jolly per eseguire qualsiasi azione.

Quando sei nell'Oscurità

Scarta una carta *Mente* dal tuo mazzo come jolly per eseguire qualsiasi azione disponibile nell'Oscurità.

Le carte

Le carte *Mente* costituiscono la tua riserva di azioni e la tua sanità. Usale con attenzione: una volta perse, non possono essere recuperate.

Le carte *Oggetto* rappresentano oggetti utili che puoi trovare nel labirinto, come appunti, fiammiferi e persino leve segrete o chiavi che possono aprire porte chiuse.

Le carte *Segreto* possono essere rivelate solo nella Luce e forniscono informazioni importanti, come mappe o la posizione dei fiammiferi.

Le carte *Pericolo* sono le minacce nascoste nel labirinto. Una carta *Pericolo* viene rivelata ogni volta che entri in una stanza pericolosa e si attiva se le condizioni sono soddisfatte.

Plancia di gioco

La plancia di gioco funge da aiuto per il giocatore e da mappa delle posizioni di Segreti e Oggetti.

Gli Oggetti (situati a destra) possono essere ispezionati sia nella Luce che nell'Oscurità, mentre i Segreti (situati a sinistra) possono essere ispezionati solo nella Luce.

La plancia di gioco è suddivisa in 3 sezioni:

- Luce
 - Azioni che possono essere eseguite nella Luce.
- Azioni speciali
 - Usa un fiammifero per costruire una mano di carte Mente di 3 carte;
 - Gioca qualsiasi carta Mente dalla tua mano di carte Mente per muoverti di 2 spazi;
- Oscurità
 - Azioni che possono essere eseguite nell'Oscurità.



Struttura delle carte

1. **Requisito** – se non è soddisfatto, la carta non può essere giocata (Mente o Oggetto) oppure non si attiva (Pericolo).
2. **Effetto / conseguenze** – descrive cosa fa la carta.
3. **Attivazione immediata** (solo Oggetti e Segreti) - Risolvi immediatamente l'effetto della carta e poi scartala (le carte Pericolo e Segreto si attivano sempre immediatamente).



Carte Mente

Accendi un fiammifero

Costruisci la tua mano di carte Mente con 5 carte Mente.



Movimento

Puoi muoverti sia nella Luce che nell'Oscurità fino a 4 spazi.

In punta di piedi

Puoi attraversare buche e spazi normali, ma solo mentre sei nella Luce.

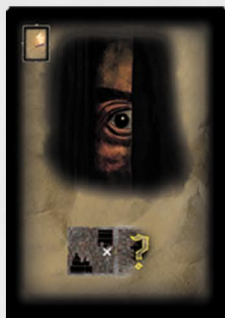


Carte Mente

Ricognizione

Può essere effettuata solo nella Luce per rivelare la stanza successiva.

La Ricognizione (accanto a una porta) rivela la stanza successiva senza attivare Pericoli.



Ispezione

Può essere effettuata sia nella Luce che nell'Oscurità, ma i Segreti possono essere rivelati solo nella Luce.

Devi trovarti accanto a un Segreto o a un Oggetto. L'Ispezione rivela una carta Segreto o Oggetto dalla posizione corrispondente sulla plancia di gioco.

Ogni posizione può essere ispezionata due volte.

Rimozione degli Ostacoli

Ti permette di rimuovere un Ostacolo da uno spazio adiacente.



Pericoli

I seguenti Pericoli influenzano direttamente il giocatore:



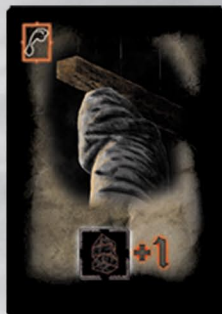
Terrore

Scarta 1 carta Mente.

Conserva ogni carta Terrore attivata; se possiedi 2 carte Terrore, perdi immediatamente la partita (morte istantanea - non si applica alla modalità Facile).

Stordimento

Aggiungi una tessera al mazzo Labirinto scegliendola prima tra le 3 tessere rimosse durante la preparazione.



Spiffero

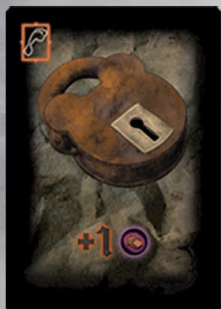
Rimetti tutta la tua mano di carte Mente nel mazzo Mente: una folata di vento spegne la tua luce.

Pericoli

I seguenti Pericoli influenzano le stanze:

Crollo

Posiziona un segnalino Ostacolo sullo spazio che hai appena lasciato.



Chiusura

Posiziona un segnalino Serratura sullo spazio che hai appena lasciato.

Infiltrazione

Influenza la tessera rivelata. Posiziona un segnalino Infiltrazione sulla tessera.

Quando ti trovi in questa stanza, rimetti tutta la tua mano di carte Mente nel mazzo Mente e non puoi usare fiammiferi.



Segreti



Porta segreta

Posiziona un segnalino Porta su qualsiasi parete libera in qualsiasi stanza.

Questo segnalino funziona come una porta fino alla fine della partita.

Mappa segreta

Scegli una porta non utilizzata, poi rivela la stanza successiva e collegala a quella porta.

Qualsiasi Pericolo in quella stanza viene ignorato.



Informazioni

Guarda entrambi gli Oggetti nella posizione corrispondente sulla plancia di gioco senza raccogliarli.

Oggetti

Fiammifero

Scarta questa carta per aggiungere 1 segnalino Fiammifero.



Carta straccia

Scarta questa carta mentre sei nella Luce per costruire una mano di carte Mente di 3 carte.

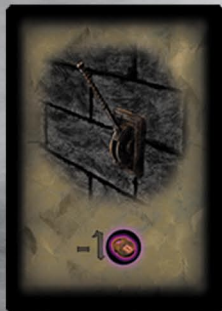
Chiave

Scarta questa carta per rimuovere una Serratura da uno spazio adiacente.



Leva

Rimuovi immediatamente un segnalino Serratura da qualsiasi punto del labirinto, poi scarta questa carta.
Se non ci sono Serrature, scarta la Leva.



Il Labirinto e il Movimento

Crei il Labirinto rivelando nuove stanze mentre ti muovi, effettui una Ricognizione o trovi mappe.

Collega le stanze porta contro porta.
Ogni stanza è composta da 9 spazi (3×3).



Tipi di spazi:



1. Vuoto - movimento normale;
2. Buco - non puoi entrare in questo spazio, a meno che tu non utilizzi l'azione In punta di piedi;
3. Ostacolo - quando rivelato, posiziona un segnalino Ostacolo; non è possibile entrare nello spazio finché il segnalino è presente;
4. Serratura - quando rivelato, posiziona un segnalino Serratura; non è possibile entrare nello spazio finché il segnalino è presente;

Stanze speciali

6. Pericolo - quando rivelata, risolvi la carta in cima al mazzo Pericolo;
7. Eco Oscura - quando rivelata, risolvi prima eventuali Pericoli, poi scarta la tessera, pesca la successiva e rivelala.

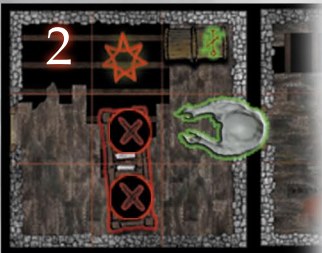
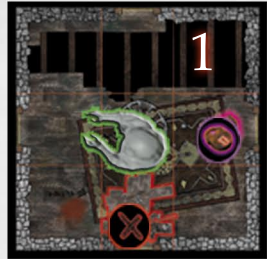
Se attivi un chiusura o un Crollo, perdi immediatamente (tranne in modalità Facile).



Azioni

Scenario 1 - Opzioni disponibili:

- Muoviti di 1 spazio a sinistra (su un massimo di 4);
- Usa tutto il movimento verso sinistra e rivela la stanza successiva senza effettuare una Ricognizione;
- Rimuovi l'Ostacolo (in basso);
- Usa una Chiave per rimuovere la Serratura (a destra);
- Muoviti In punta di piedi di 1 spazio verso l'alto (un massimo di 2);
- Muoviti In punta di piedi di 2 spazi verso l'alto e rivela la stanza successiva senza effettuare una Ricognizione.



Scenario 2 - Opzioni disponibili:

- Usa tutto il movimento verso destra fino alla tessera già rivelata;
- Rimuovi l'Ostacolo (a sinistra);
- Ispeziona l'Oggetto (in alto) / prendi una carta Oggetto dalla posizione corrispondente sulla plancia di gioco (posizione 3).



Risoluzione dei Pericoli

Scenario 1 - Entrata nella stanza

Hai rivelato una stanza pericolosa entrando al suo interno.

Pesca la prossima carta dal mazzo Pericolo e rivelala.

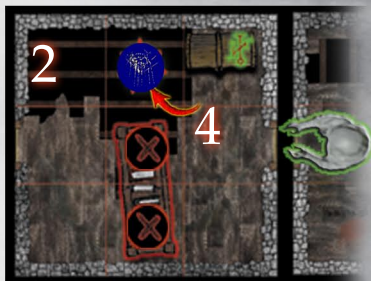


Il Pericolo rivelato è chiusura.
Posiziona un segnalino Serratura sullo spazio che hai appena lasciato.

Scenario 2 - Ricognizione

Hai rivelato una stanza pericolosa effettuando una Ricognizione.

Pesca la prossima carta dal mazzo Pericolo e rivelala.



Il Pericolo rivelato è Infiltrazione.
Posiziona un segnalino Infiltrazione sulla stanza rivelata.
Il secondo effetto non viene attivato, poiché non sei entrato nella stanza.

Esempio di gioco

Primo movimento - giocare sul sicuro

Ti trovi nello spazio centrale della tessera iniziale.

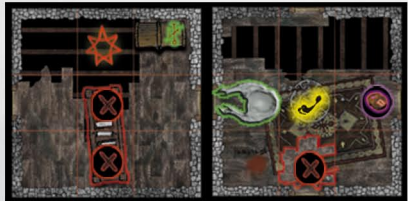
Scarta 1 fiammifero per pescare 3 carte **Mente** a tua scelta.



- 1 - Movimento
- 2 - Ricognizione
- 3 - Accendi un fiammifero

Ti muovi di 1 spazio verso sinistra (il movimento massimo è 4) ed effettui una Ricognizione della stanza successiva.

La tessera successiva è una stanza **Pericolo**, quindi riveli la prima carta dal mazzo **Pericolo**.



Il **Pericolo** rivelato è **Stordimento**, che si attiva solo se viene rivelato entrando nella stanza (icona nell'angolo in alto a sinistra).

La tua ultima azione è **Accendi un fiammifero**.

Esempio di gioco

La tessera successiva contiene sia Ostacoli che Oggetti, quindi pianifichi di conseguenza.



- 1 - Movimento
- 2 - Ispezione
- 3 - Rimozione Ostacolo
- 4 - Movimento
- 5 - Accendi un fiammifero



Ti muovi di nuovo di 1 spazio, rimuovi l'Ostacolo e ispezioni l'Oggetto - prendi la carta Oggetto dalla posizione corrispondente sulla plancia di gioco e rivelala.



Ora utilizzi l'ultima carta Movimento per spostarti sulla tessera successiva - questa volta senza controllare in anticipo. Sei fortunato: la stanza successiva non contiene Pericoli.

È il momento di accendere un altro fiammifero.



Nell'Oscurità

Sei nell'oscurità! \

Non hai più fiammiferi e puoi contare solo su ciò che resta della tua Mente per andare avanti. Puoi scartare qualsiasi carta dal mazzo Mente per eseguire qualsiasi azione disponibile nell'Oscurità.

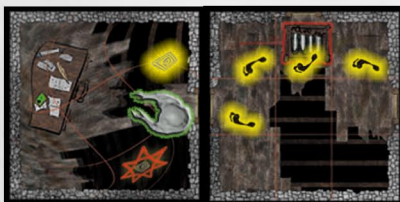


Scarti la prima carta per rimuovere l'Ostacolo e una seconda carta per muoverti.

Si tratta di un'Eco Oscura, che è anche una tessera Pericolo.

Per prima cosa risolvi la carta Pericolo, poi l'Eco Oscura.

Se il Pericolo è Crollo o chiusura, questo provoca la morte immediata (tranne in modalità Facile).

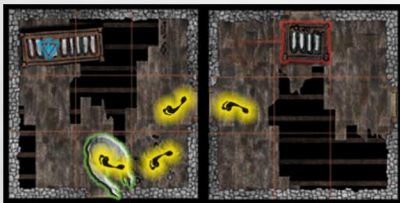


Dopo aver risolto il Pericolo, scarta la tessera Eco Oscura e posizionati davanti alla porta.

Poi rivela la tessera successiva e collegala a quella porta come se avessi effettuato una Ricognizione.



Puoi continuare a giocare scartando carte finché non vinci, trovi un fiammifero o perdi la tua Mente. Se questa era l'ultima tessera nel mazzo Labirinto, puoi semplicemente scartare un'ulteriore carta per muoverti di 4 spazi e uscire dal Labirinto.



Guida rapida al Labirinto

- Usa fiammiferi o carta per rimanere nella Luce;
- Pianifica le tue azioni;
- Scarta le carte Mente con parsimonia (come jolly);
- Non puoi muoverti né interagire in diagonale;

Quando riveli una stanza:

- Entra nella stanza se stai effettuando un Movimento;
- Completa il movimento se non c'è alcun Pericolo;
- Risolvi eventuali Pericoli;
- Risolvi eventuali Eco Oscure;
- Posiziona i segnalini come indicato sulla tessera.

Per vincere:

Rivela tutte le stanze dal mazzo Labirinto ed esci attraverso una porta senza una stanza collegata.

Per perdere:

Scarta tutte le carte Mente prima di vincere;

Scompari in un'Eco Oscura (morte immediata);

Attiva 2 Pericoli di Terrore (morte immediata).



Azione possibile solo nella Luce;



Il Pericolo si attiva se la stanza viene rivelata tramite movimento;



Risolvi immediatamente;



Conserva questa carta Terrore se attivata;



Stanza Pericolo;



Stanza Eco Oscuro.

Crediti: Editore: InterHuman Gamesv / Autore: Damir Debanic
Artisti e illustratori: Endi Oblak e Zdravko Lovic
Progettista delle miniature: Davor Kajtar