



GHOULASH

L'ULTIMO
GIOCO
SULLA
TERRA

REGOLE

OBBIETTIVO: vinci il gioco se:

- 1) Sei il primo a raggiungere l'obbiettivo dello scenario (indicato nel Briefing)
- 2) Il tuo Avversario riceve 15 ferite prima di trovare un Kit di Pronto Soccorso.

PREPARAZIONE: ogni giocatore prende un foglio Scenario (assicuratevi sia effettivamente lo STESSO Scenario!!) e inizia a disporre le Icone dei Ghouls, oggetti e ostacoli nella griglia inferiore (Griglia Ostacoli), secondo le indicazioni del Briefing. Per inserire le Icone, semplicemente disegnatele sui quadretti con 1 penna. Alcune Icone hanno delle restrizioni, per esempio i Ghouls possono essere inseriti solo negli edifici (aree in grigio) e un max di icone per edificio. Alcuni scenari richiedono porte chiuse: barratele sulla Griglia Ostacoli. Assicuratevi di tenere nascosto il foglio al vostro avversario. Sorteggiate il giocatore che inizia.

MOVIMENTI: usa la Griglia Movimenti per tener traccia dei tuoi spostamenti. I movimenti sono sempre VERTICALI o ORIZZONTALI, mai DIAGONALI!!!!. Quando ti muovi, semplicemente descrivi i tuoi movimenti al tuo avversario: "Sto entrando dalla porta, seguo il corridoio..." Il tuo avversario seguirà i movimenti sulla sua Griglia Ostacoli e ti avviserà quando incontri un ostacolo, oggetto, Ghoul: "Appena svoltato l'angolo incontri un Ghoul, devi combatterlo!..." Usa i riferimenti alfanumerici a lato delle griglie, come nella battaglia navale, usa inoltre i riferimenti Sud... i tuoi movimenti continuano: incontri un ostacolo, oggetto o Ghouls e avvicinati a risolvere l'incontro.

INCONTRI

OGGETTI: sono oggetti di norma non-dannosi, sparsi nello scenario, e di solito sono l'oggetto della ricerca dello scenario (cibo, tesori, persone...). Per raccogliere un oggetto, semplicemente finite il movimento sulla casella e dichiarate che lo raccogliete.

KIT PRONTO SOCCORSO: ti consentono di riportare la tua SALUTE AL MASSIMO, semplicemente barra il ContaFerite che trovi usando e passa ad usarne uno nuovo. Puoi lasciare il Kit dove si trova e tornarci quando ti serve ma non puoi usarlo 2 volte né raccoglierlo e portarlo con te.

OSTACOLI: principalmente ci sono 2 tipi di ostacoli nel gioco GHOULASH:

BUCHE: sono cavità celate da un sottile strato di terra.

Se incontri un Buco il tuo TURNO FINISCE qui.

MACERIE: rottami o calcinacci che ti cadono addosso al passaggio, ricevi 1 PUNTO FERITA.

Gli ostacoli rimangono attivi per tutta la partita, se decidi di

ripassare sopra un ostacolo, soffrirai gli stessi effetti, ferita o perdita turno. Nota che si può nascondere un oggetto nelle caselle degli Ostacoli.

GHOULS: ogni Scenario ha un predeterminato numero di Ghouls che sono disseminati negli Edifici o Stanze della mappa nella fase PREPARAZIONE del gioco. Quando incontri un Ghoul devi combatterlo! Ecco come:

1) Quando entri in una casella con l'Icona del Ghoul, il tuo avversario (che sta seguendo i tuoi movimenti sulla sua Griglia Ostacoli) annuncia: "Attacco di Ghoul!!!!"

2) Il tuo avversario, SEGRETAMENTE, seleziona un Punto Debole cerchiando una delle aree numerate su un Box Battaglia Ghoul sul foglio dello scenario.

3) Comincia a combattere cercando di indovinare il punto debole del Ghoul, ossia dicendo un numero tra 1 e 6. Se lo indovini il Ghoul muore, altrimenti ricevi 1 PUNTO FERITA, che devi segnare sul ContaFerite.

4) Si continua così il Combattimento finché uno dei due avversari muore. Quando un Ghoul è sconfitto quella zona è sicura per il resto del gioco, al prossimo turno puoi riprendere il tuo movimento. Nota che i Ghouls possono essere piazzati in caselle con Oggetti o Ostacoli.

INCONTRI MULTIPLI: nel caso Oggetti/Ostacoli/Ghouls siano piazzati sulla stessa casella della Griglia, si risolveranno nel seguente ordine:

OGGETTI: raccogliete prima l'oggetto. In Scenari in cui trovare l'oggetto è il solo fine, il gioco finisce qui. Se bisogna portare l'oggetto al punto di partenza, bisogna risolvere gli altri incontri prima di proseguire col ritorno.

GHOUL: risolvete il combattimento col Ghoul.

OSTACOLI: risolvete gli effetti dell'Ostacolo, ferita o fine turno.

FERITE: nell'angolo in basso a dx del Foglio Scenario ci sono i tuoi ContaFerite, quando

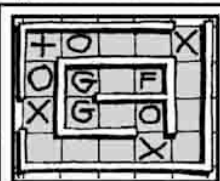
ricevi una ferita da un Ghoul, macerie o altro (Alcuni scenari possono contenere regole addizionali spiegate nel Briefing), le devi annotare qui, se trovi un Kit di Pronto Soccorso, barra il ContaFerite e usane 1 nuovo. Se totalizzi 15 ferite sei morto.

SCENARI: queste regole coprono il gioco base di GHOULASH, alcuni scenari possono presentare situazioni, mostri, oggetti non menzionati qui. In questi casi le regole specifiche del Briefing verranno applicate.

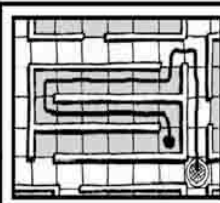
ALTRO: per scaricare Scenari e imparare altro sui Ghoul e GHOULASH, vai a www.ghoulash.com.

Copyright 2001 Mike Suchcicki

Traduzione Italiana 2005 Marco Statua mstatua@yahoo.it



Esempio di Icone disegnate sulla Griglia Ostacoli, incluso: Ghouls (G), Buche (O), Macerie (X), Kit Pronto Soccorso (+) e Cibo (C)



Il giocatore annota il suo percorso sulla Griglia Movimenti fino al suo primo Incontro.



Il Punto Debole di questo Ghoul è il suo braccio sinistro, corrispondente all'area numero 3.



Questo Giocatore, dopo aver ricevuto 8 ferite, trova un Kit di Pronto Soccorso, ha barrato il primo Conta Ferite e ha ripreso dal secondo.