

INFECTION²

Instable Mutation (V - 0.93)

Infection² è © Matteo Poropat
Infection² è un gioco per 4-9 giocatori.

Contatti:

Matteo Poropat

Email: mefistofele74@yahoo.it

Sito web: <http://www.memoriedalbuio.com>

Forum: <http://memoriedalbuio.proboards102.com/index.cgi>

Introduzione.....	2
Iniziare a giocare.....	2
Materiale di gioco	2
Predisposizione del gioco	3
Turno di gioco.....	4
Prima fase: PREDISPOSIZIONE.....	4
Seconda fase: AZIONE	4
Terza fase: CONCLUSIONE	5
Personaggi.....	7
Fazioni/stati.....	7
Transizioni tra fazioni/stati	7
Elenchi dei personaggi.....	7
Elenco dei personaggi umani.....	8
Elenco dei personaggi infetti	8
Elenco dei personaggi demoniaci	8
Azioni possibili.....	Errore. Il segnalibro non è definito.

INTRODUZIONE

In **Infection²** un gruppo di uomini (gli *umani*), rimasto isolato per ragioni misteriose, nasconde al suo interno una persona (un *infetto*) che ha abbracciato il culto di un dio innominabile.

L'infetto ora ha solo un obiettivo, diffondere il Credo attraverso l'uso delle proprie capacità oscure e convertire quante altre persone riesce (trasformandole in *infetti* come lui).

Purtroppo (per tutti) alcuni del gruppo non sono pronti a raccogliere tale fardello mistico, e la potenza della Rivelazione Oscura li potrebbe tramutare in folli assetati di sangue (i *demoni*), spinti dall'unico desiderio di sterminare l'intero gruppo, credenti o meno.

INIZIARE A GIOCARE

Per poter giocare bisogna disporre delle carte elencate di seguito e scegliere una modalità di gioco.

Gioco completo a tre fazioni – tutte le carte

Gioco a due fazioni – togliere le carte **umani (varianti)** e le carte **demone**

MATERIALE DI GIOCO

Il materiale necessario per giocare è costituito da 80 carte:

1. Un mazzo di 32 carte **Azione** (8 personaggi e 7 azioni)
 - Uccidere, 8
 - Protezione, 4
 - Curare, 4
 - Curare speciale, 3
 - Controllo, 6
 - Nascondere, 4
 - Contagiare, 3
2. Un mazzo di 8 carte **Turno** (numerate da 1 a 8)
3. Un mazzo di 16 carte **Personaggio** (umani, infetti, demoni). Ogni carta personaggio riporta le azioni che può fare.
 - 4 personaggi umani
 - 4 personaggi umani (varianti)
 - 4 personaggi infetti
 - 4 personaggi demone
4. Un mazzo di 24 carte **Stato** (umano, infetto, demone, 8 carte giocatore x 3 possibili stati)

PREDISPOSIZIONE DEL GIOCO

1. Ci sono N giocatori.
2. Dal mazzo di carte dei personaggi viene estratta 1 carta *infetto* e mescolata con N-1 carte *umani*, poi vengono distribuite ai giocatori **coperte**.

A questo punto si è pronti a partire.

IL TURNO DI GIOCO

Il turno rappresenta un giorno di vita del gruppo, durante il quale gli infetti cercano di spargere il contagio, gli umani di sopravvivere e i demoni di sterminare tutti.

Il turno è quindi diviso nelle fasi di:

- **PREDISPOSIZIONE**: è la fase nella quale si predispone il materiale di gioco per iniziare, le carte **Azione** e soprattutto si distribuiscono le carte numerate, dette carte **Turno**, per decidere, casualmente, l'ordine di gioco per quel turno
- **AZIONE**: è la fase centrale e più importante, durante la quale ogni giocatore decide, in linea con quello che può fare il proprio giocatore, l'azione per quel turno di gioco
 - o **nulla** (si passa il turno al giocatore successivo nell'ordine di gioco di quel turno)
 - o **uccidere** (si tenta di eliminare uno dei personaggi altrui)
 - o **contagiare** (per trasformare un altro giocatore da umano a infetto)
 - o **nascondere** (permette di nascondere se stessi o un altro personaggio, per renderlo immune al contagio)
 - o **proteggere** (si difende un personaggio a costo della propria incolumità)
 - o **curare** (per curare l'infezione)
 - o **controllare** (serve a sapere se un certo personaggio è infetto o meno)
- **CONCLUSIONE**: si conclude quindi il turno, conteggiando gli elementi di ogni fazione ed eventualmente eleggendo il gruppo vincitore

Si continua ripetendo queste tre fasi fino alla vittoria di una delle fazioni in gioco.

PRIMA FASE: PREDISPOSIZIONE

È la fase durante la quale vengono risistemati i componenti di gioco per poter iniziare il turno.

1. Tutte le carte **Azione** vengono raccolte coperte e rimescolate e messe al centro del tavolo di gioco
2. Si rimescolano le carte **Turno**
3. Ognuno estrae una carta **Turno**, che stabilisce l'ordine di gioco per quel specifico turno

SECONDA FASE: AZIONE

È la fase nella quale i personaggi compiono le loro azioni.

4. Seguendo l'ordine delle carte **Turno**
 - a. ogni giocatore sceglie una carta **Azione** dal mazzo.
 - i. se il proprio personaggio non può o non vuole usarla si scarta coperta e si sceglie un'altra carta, fino a trovare un'azione che si può e si vuole compiere

Infection²

ii. se la può e la vuole usare la pone, coperta, davanti al giocatore oggetto dell'azione.

Se ci sono altre carte **Azione**, di altri giocatori, si impilano una sopra l'altra

b. rimescola il mazzo delle carte **Azione**, poi lo passa al prossimo giocatore

5. Seguendo l'ordine delle carte **Turno** ogni giocatore

a. Prende la pila delle carte **Azione** presente davanti

b. Esegue le carte **Azione**, dalla prima verso l'ultima, in quanto l'ordine delle carte è fondamentale!

Un giocatore umano ha due carte in mano, INFEZIONE, che lo trasforma, e CONTROLLO, che lo costringe a confessare il proprio stato. L'ordine in cui le esegue da origine a due risultati diversi! Se ha ricevuto prima CONTROLLARE alla fine del turno dovrà dichiarare di essere umano anche se, in realtà, è già mutato in un infetto o in un demone! Se, invece, ha ricevuto prima INFEZIONE, alla fine del turno si dovrà comportare a seconda di cosa dice la propria carta INFETTO (un **Abominio** dovrà confessare il proprio stato, un **Mutaforma** dichiarerà invece di essere umano)

c. Se alla fine delle azioni il giocatore deve cambiare il proprio stato lo fa seguendo queste linee guida:

i. se è **umano** (indicato sulla carta) ed è stato contagiato MA non è mai stato contagiato prima: pesca dal mazzo dei personaggi la prima carta contagiato (**infetto**) che trova

ii. se è **umano variante** (indicato sulla carta) ed è stato contagiato MA non è mai stato contagiato prima: pesca dal mazzo dei personaggi la prima carta contagiato (**demone**) che trova

iii. se è **umano** (indicato sulla carta) ed è stato contagiato MA precedentemente già contagiato e curato, usa la carta **infetto** che aveva tenuto dal contagio precedente

iv. se è **infetto** (non **demone**) e viene curato tiene come attiva la sua carta umano precedente e non scarta la carta **infetto**

TERZA FASE: CONCLUSIONE

Alla fine del turno si raccolgono i risultati delle azioni e si cerca di determinare un eventuale vincitore.

6. I giocatori i cui personaggi sono stati eliminati lo dichiarano e sono ufficialmente fuori dal gioco

7. Ogni giocatore, rimasto in gioco, sceglie una carta dal mazzo degli **Stati**, che corrisponde al proprio stato, e la pone, coperta, sul tavolo, davanti al primo giocatore di quel turno.

8. Il primo giocatore mescola le carte coperte, quindi conta quanti personaggi sono in ogni stato.

Infection²

- a. se una fazione è presente con un numero di personaggi pari a quello dei giocatori, ha vinto e il gioco finisce
 - b. se ci sono più fazioni presenti si riprende dal punto 1
9. A questo punto i giocatori possono prendersi un po' di tempo per confabulare tra di loro e cercare di capire chi è infetto e chi no e come agire nel turno successivo

PERSONAGGI

Di seguito sono analizzati i personaggi del gioco.

FAZIONI/STATI

I personaggi sono divisi nelle seguenti fazioni o gruppi:

- **Umani** (normali e varianti) – ogni personaggio può essere di due tipi, normale, nel qual caso il contagio lo trasformerà in un infetto, e variante, per il quale il contagio ha un effetto devastante, tramutandolo in un demone
- **Infetti** – sono esseri umani nei quali il germe del contagio si sta facendo strada controllandone le azioni, esiste un metodo per curarli e farli tornare completamente umani
- **Demoni** – alcuni esseri umani una volta contratto il contagio divengono qualcosa di estraneo al nostro mondo ed incarnano entità demoniache che si prefiggono la distruzione dell'umanità e dei più deboli infetti

TRANSIZIONI TRA FAZIONI/STATI

Per passare da uno stato all'altro sono necessarie determinate azioni

STATO INIZIALE	AZIONE RICHIESTA	STATO FINALE
Umano	Contagio	Infetto
Umano (variante)	Contagio	Demone
Umano	Cura	Umano
Infetto	Cura	Umano
Infetto (normale)	Contagio	Infetto
Infetto (Incubatore)	Contagio	Demone
Demone	Cura (umano normale)	Demone
Demone	Cura (umano variante)	Umano
Demone	Contagio	Demone

ELENCHI DEI PERSONAGGI

Di seguito sono riportati i tre elenchi dei personaggi, uno per ogni fazione/stato del possibile giocatore. Per gli umani sono indicati anche i propri ruoli nel gruppo, che per le altre fazioni non esistono. Ognuno dei tre gruppi inoltre presenta, personaggio per personaggio, gli eventuali “effetti”, le azioni particolari che quel personaggio può compiere durante il turno di gioco.

ELENCO DEI PERSONAGGI UMANI

Gli *umani*, a differenza delle fazioni di *infetti* e *demoni*, hanno ruoli specializzati diversi tra loro.

Personaggio UMANO	Ruolo	Va	Uc	Pz	Cu	Cs	Cn	Na	Co	No	Si trasforma in	Effetto
SOLDATO	Soldato		■	■						1	Infetto	-
SOLDATO GENETICAMENTE MODIFICATO	Soldato	■	■	■						1	Demone (Mietitore?)	Può uccidere due pg a turno
OCCULTISTA	Mistico						■			1	Infetto	-
CULTISTA IMPAZZITO	Mistico	■					■			1	Demone	-
MEDICO	Curatore				■		■			1	Infetto	-
ALCHIMISTA	Curatore	■			■	■	■			1	Demone	Può curare la forma demoniaca
AGENTE GOVERNATIVO	Guardia		■					■		1	Infetto	-
AGENTE CORROTTO	Guardia	■	■					■		1	Mutaforma	-

Va=variante, Uc=Uccidere, Pz=Protezione, Cu=Curare, Cs=Curare (speciale), Cn=Controllo, Na=Nascondere, Co=Contagiare, No=Numero

ELENCO DEI PERSONAGGI INFETTI

Tutti questi personaggi hanno implicito il ruolo “umano infetto” o più semplicemente *infetto*.

Personaggio INFETTO	Va	Uc	Pz	Cu		Cn	Na	Co	No	Si trasforma in	Effetto
NON MORTO								■	1	-	Se controllato risponde che è infetto.
MUTAFORMA			■	■	■	■	■		1	-	Ha le stesse abilità dell'umano da cui deriva, tranne uccidere. Se controllato risponde che è umano.
INSEMINATORE								■	1	-	Può contagiare due pg a turno. Se controllato risponde che è infetto.
INCUBATORE								■	1	Demone	E' l'unico tipo di infetto che si trasforma se infettato ancora. Se controllato risponde che è infetto.

Va=variante, Uc=Uccidere, Pz=Protezione, Cu=Curare, Cs=Curare (speciale), Cn=Controllo, Na=Nascondere, Co=Contagiare, No=Numero

ELENCO DEI PERSONAGGI DEMONIACI

Tutti questi personaggi hanno implicito il ruolo *demone*.

Personaggio DEMONE	Va	Uc	Pz	Cu		Cn	Na	Co	No	Si trasforma in	Effetto
ABOMINIO		■							2	-	Se controllato risponde che è demoniaco.
INCUBO INSTABILE		■							1	-	Se contagiato muore. Se controllato risponde che è demoniaco.
MUTAFORMA INFERNALE		■	■	■	■	■	■		1	-	Ha le stesse abilità dell'umano da cui deriva, compreso uccidere. Se controllato risponde che è umano.
MIETITORE		■							1	-	Può uccidere due pg a turno. Se controllato risponde che è demoniaco.

Va=variante, Uc=Uccidere, Pz=Protezione, Cu=Curare, Cs=Curare (speciale), Cn=Controllo, Na=Nascondere, Co=Contagiare, No=Numero

L'elenco delle carte è quindi: 4 umani, 4 umani varianti, 4 infetti e 4 demoni.