



## WAR FOR CHICKEN ISLAND

### La risata malefica di CLUCKTHULHU

1-4 giocatori  
Modalità cooperativa

L'isola dei polli è ormai da anni funestata dalla guerra. Alla ricerca di ulteriore potere in luoghi dove nessun pollo sarebbe dovuto andare, appare una nuova minaccia: il Culto di Cluckthulhu. Vagabondi silenziosi sono chiamati a una profana celebrazione. Il loro obiettivo è di evocare orrori impensabili da questo mondo o altri ancora! Ora i leader degli eserciti dei polli dovranno diventare Pollinvestigatori per combattere insieme questo terrificante nemico o perire nell'oscurità.

La risata malefica di Cluckthulhu è uno scenario cooperativo di War for chicken island per 1-4 giocatori, ambientato nel terrificante mondo di Howard Philips Lovecraft.



#### PREPARAZIONE

1. Prepara il gioco come di consueto per il numero dei giocatori più uno. Salta la preparazione del giocatore per il giocatore extra. Per 4 giocatori servirà un set aggiuntivo di dadi e di polli (inclusi nella scatola esclusiva di Kickstarter).



2. Gira la tessera Lava al centro sul lato Neutrale, questa diviene la **Cripta di Evocazione** e non può mai essere girata. Gira ogni altra tessera Neutrale sul lato Lava.

3. Piazza una tessera Lava/Neutrale con il lato Neutrale a faccia in su con almeno due dei suoi lati a contatto col tabellone, questa diviene il **Porto**.



4. Pesca una carta **Leader** e mettila a faccia in su sul tavolo, questo sarà l'**Evocatore**. Prendi la corrispondente miniatura e mettila sulla **Cripta d'Evocazione**.



5. Metti un Scudo sull'Evocatore, pesca tre carte Pergamena e mettile a faccia in giù vicina alla carta Evocatore, questa pila diventa il **mazzo Potere dell'Evocatore**.



6. Metti un segnalino pollo/pilota a faccia in giù su ognuno dei sei spazi intorno alla **Cripta d'Evocazione**, questi saranno i **Cultisti**.

7. Mescola le carte Azione di Cluckthulhu e mettile a faccia in giù a formare una fila vicino al Porto, questo diviene il **Sentiero**. Riponi le rimanenti carte Azione Cluckthulhu nella scatola.

8. Prendi la **miniatura Cluckthulhu** e mettila vicino alla carta azione Cluckthulhu più lontana dal Porto.



9. Metti la carta Cluckthulhu a faccia in su sul tavolo, pesca 3 carte Pergamena e mettile a faccia in giù vicino a Cluckthulhu, questa pila diviene il **mazzo Potere di Cluckthulhu**.

10. Mettigli la carta Ordine di Culto vicino con uno Scudo sopra l'icona Evocatore. Stabilisci l'orientamento del tabellone a cui corrisponderà l'**Esagono Priorità**.

#### CARTA ORDINE DI CULTO

Indica se è il turno dell'Evocatore o dei Cultisti.

Agisce L'Evocatore

Agisce un Cultista

**Potere:** Cluckthulhu, l'Evocatore e tutti i Cultisti hanno un bonus di +2 a Forza e Armatura.



**Esagono Priorità.** Per gli spareggi e l'ordine di turno dei Cultisti (identifica la direzione da seguire sul tabellone).

## COME SI GIOCA

### 1. OBIETTIVO

Scopo del gioco è di sconfiggere il maggior numero di Cultisti e l'Evocatore prima che Cluckthulhu arrivi al Porto. Una volta arrivato, tu e i tuoi compagni per vincere dovrete attaccarlo con successo un certo numero di volte (pari al numero di carte nel Sentiero).

Se Cluckthulhu piazza due segnalini Umiliazione sullo Stendardo di un qualsiasi Pollinvestigatore, tutti i giocatori perdono.

### 2. SEQUENZA DEL TURNO

Il primo giocatore sarà colui che più di recente ha evocato in questo piano di esistenza una creatura di un altro mondo (o l'ultima persona ad aver letto una storia horror).

In ogni round i giocatori effettuano il proprio turno alternati ai Cultisti o all'Evocatore (in base alla carta Ordine di Culto); quando i giocatori e un pari numero di avversari (Cultisti o Evocatore) hanno effettuato il proprio turno, Cluckthulhu effettua il suo turno, dopodiché inizia un nuovo round.

#### 2.1 Turno dei giocatori

Tutti i giocatori effettuano il proprio turno come di consueto.

#### 2.2 Turno dei Cultisti

Muovi lo Scudo sulla carta Ordine di Culto sul successivo spazio disponibile e attiva la corrispondente unità.

Se L'Evocatore è stato distrutto, attiva al suo posto un Cultista.

L'attivazione dei Cultisti segue l'Esagono Priorità.

α. Se possibile, muovi l'Evocatore o il Cultista di turno di uno spazio verso l'unità o il leader con Armatura minore. I Cultisti danno priorità al movimento sempre in senso orario come indicato sulla carta Ordine di Turno.



b. Combatti con il leader o l'unità con minore Armatura a portata del Raggio. Se l'Evocatore o il Cultista di turno non possono attaccare nessuna unità o leader avversari, il turno ha termine.

Se il Cultista o l'evocatore attaccano e uno qualsiasi di loro è attivo, rivela il prossimo in base alla carta Ordine di Turno (1-2-3-4-5-6).

I Cultisti rimangono nascosti nell'ombra fino a che la carta Ordine di Culto non lo determina o fino a quando un'unità o un leader non terminano il proprio movimenti adiacenti a essi o li attaccano. Se accade una di queste cose, girali a faccia in su.

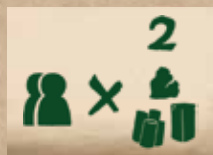
### 2.3 Turno di Cluckthulhu

1. Cluckthulhu avanza di un passo sul Sentiero (di un esagono se si utilizza il playmat), avvicinandosi al Porto.

2. Rivela la carta Azione su cui si è mosso Cluckthulhu e risolve gli effetti.



### EFFETTI DELLE CARTE AZIONE



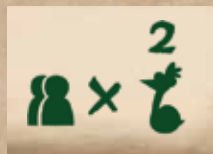
Tutti i giocatori perdono due Risorse.



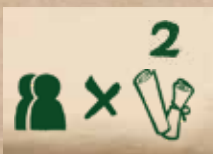
Tutti i giocatori perdono uno Scudo.



Il Culto ottiene +3 alla Forza in questo round.



Tutti i giocatori perdono due polli.



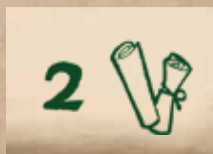
Tutti i giocatori perdono due Pergamene.



Il Culto ottiene +2 all'Armatura in questo round.



Si attiva l'abilità di Cluckthulhu: lancia un dado e risolvi gli effetti sulla carta.



Aggiungi X pergamene al mazzo Potere dell'Evocatore e al mazzo Potere di Cluckthulhu.

Immediatamente dopo aver risolto gli effetti dell'ultima carta Azione, Cluckthulhu arriva al Porto dell'Isola dei polli.

- Piazza la miniatura sul tabellone, sulla tessera Porto.
- Cluckthulhu assorbe la vitalità dell'Evocatore e dei Cultisti rimasti. Cluckthulhu aggiunge al suo mazzo Potere 3 carte Pergamena per ogni Cultista assorbito e 5 per l'Evocatore. Mescola il mazzo Potere dell'Evocatore in quello di Cluckthulhu.
- Rimuovi dal tabellone tutti i polli assorbiti.
- Mescola le carte Azione nel Sentiero per formare un mazzo.

Per il resto della partita non ci sarà più il turno del Culto e Cluckthulhu modifica il proprio turno come segue.

- Rivela la prima carta Azione del mazzo e risolve l'azione.
- Cluckthulhu effettua un attacco con Raggio 3 contro il Leader o l'unità con meno Armatura. Se nessun leader o unità sono a portata del Raggio, Cluckthulhu attacca il Leader con meno Armatura, indipendentemente dalla distanza.

Quando il mazzo delle Azioni di Cluckthulhu si esaurisce, mescolane gli scarti e riforma il mazzo.

### 3. COMBATTIMENTO

I giocatori attaccano e difendono normalmente in base alle regole base del gioco. Tutti i giocatori possono giocare carte a faccia in giù nel combattimento come di consueto.

Il Culto di Cluckthulhu attacca e difende come segue:

- Pesca una Pergamena e aggiungila al mazzo Potere dell'attaccante o difensore (Evocatore o Cluckthulhu).
- Aggiungi al combattimento metà del suo mazzo potere, arrotondando per difetto e massimo 8 carte. Gioca queste carte a faccia in giù. Se il Culto di Cluckthulhu difende e il valore di attacco dei giocatori non supera la sua Armatura di base, non userà alcuna carta del proprio mazzo Potere. Rivela le carte giocate dal Culto, aggiungi i modificatori a Forza e Armatura e confronta i valori. Le carte giocate dal Culto di Cluckthulhu con valori superiori a 1 aggiungono il proprio valore come indicato sulla carta, indipendentemente che si tratti di un modificatore per Forza o Armatura. Ogni altra carta aggiunge il suo bonus di +1 a Forza o Armatura, sempre in favore del Culto.

4. Le carte Pergamena fornite da qualsiasi effetto vanno aggiunte al mazzo Potere del nemico attaccante. Ogni altro effetto delle Pergamene va ignorato.

5. Scarta tutte le carte utilizzate dal Culto.

L'Evocatore e tutti i Cultisti condividono lo stesso mazzo.

### Pollinvestigatori vs Culto di Cluckthulhu

Se i giocatori attaccanti hanno successo in combattimento contro il Culto di Cluckthulhu, rimuovi uno scudo da esso, se presente, altrimenti:

- vs un Cultista**  
Rimuovi dal tabellone il Cultista sconfitto. Cluckthulhu e l'Evocatore ricevono una carta Pergamena per il loro mazzo Potere.
- vs l'Evocatore**  
L'Evocatore è sconfitto, rimuovilo dal tabellone. Tutte le carte nel suo mazzo Potere vanno nel mazzo Potere di Cluckthulhu. Per il resto della partita non si possono più aggiungere carte al mazzo Potere dell'Evocatore.

### C. vs Cluckthulhu

Ogni volta che un giocatore ha successo attaccando Cluckthulhu, scegli e rimuovi una carta dal suo mazzo delle Azioni. Quando il mazzo sarà esaurito i giocatori avranno vinto la partita!

### Culto di Cluckthulhu vs Pollinvestigatori

Se un membro del Culto di Cluckthulhu attacca con successo uno dei giocatori, metti un segnalino Umiliazione su di lui. I giocatori perdono la partita se un singolo leader viene umiliato due volte.

## VARIANTI

### Facile - La venuta

- Nessuno Scudo iniziale sull'Evocatore.
- Cluckthulhu e l'Evocatore iniziano la partita con due carte in meno nei loro mazzi Potere.

### Normale - Pollinvestigatori

Regole normali

### Estremo - Caos nel pollo mondo

- Aggiungi 2 carte Azione al Sentiero di Cluckthulhu.
- Cluckthulhu e l'Evocatore iniziano la partita con tre carte in più nei loro mazzi Potere.
- Metti uno Scudo iniziale su Cluckthulhu e i Cultisti.
- I giocatori possono comunicare tra loro solo chiacchiando.

### L'Orrore di Dun-becco (necessaria l'espansione Yolk-Sothoth)

- Usa la miniatura e la carta Personaggio di Yolk-Sothoth per l'Evocatore.
- Quando l'abilità sulla carta di Cluckthulhu viene attivata, attiva anche l'abilità di Yolk-Sothoth, se è ancora sul tabellone.

## SFIDE

- Distruggi tutti i Cultisti e l'Evocatore e sconfiggi Cluckthulhu.
- Sconfiggi Cluckthulhu senza distruggere nessun Cultista o l'Evocatore.
- Sconfiggi Cluckthulhu in tutte le varianti.
- Sconfiggi Cluckthulhu in ogni numero di giocatori (Solitario, in 2, 3 e 4 giocatori).

## GLOSSARIO

**Cluckthulhu:** un orrore cosmico, una nefasta creatura proveniente da oltre le stelle.

**Culto:** qualsiasi Cultista, l'Evocatore o Cluckthulhu.

**Cultista:** pollo del Culto di Cluckthulhu, resta nascosto nell'ombra.  
**Cripta di Evocazione:** la tessera principale per i Cultisti e quella di partenza per l'Evocatore. Su di essa qualsiasi Cultista o l'Evocatore ottengono +2 in difesa (regola opzionale).

**Porto:** Neutral Tile where Cluckthulhu arrives to Chicken Island.

**Evocatore:** il pollo leader del Culto di Cluckthulhu.

