

THE FAILED SOCIETY

GEN'S
CREATIONS

Regolamento Ufficiale

1 INTRODUZIONE E SCOPO DEL GIOCO

Il mondo non è guidato dal caso, ma da voi. Siete i membri di una società segreta globale, l'élite ombra che manovra le fila delle nazioni. Ogni giocatore prende il controllo di uno Stato e dovrà gestirne l'economia e la popolazione per sopravvivere agli eventi catastrofici che colpiranno il pianeta nel corso di un anno solare.

Obiettivo: Rimanere in vita per 12 Mesi (12 round di gioco). Se alla fine del 12° mese sopravvive più di un giocatore, il vincitore è colui che possiede più Denaro.

La Regola d'Oro della Sopravvivenza: Il denaro è potere. Se in qualsiasi momento della partita il totale delle tue Monete scende a zero, il tuo Stato va in bancarotta. Sei immediatamente e definitivamente eliminato dal gioco.

.....

2 COMPONENTI DEL GIOCO

1 Plancia di Gioco (include l'indicatore dei Mesi)

50 Monete (valuta del gioco)

32 Carte Evento Globale (Calamità e imprevisti che colpiscono tutti)

7 Carte Stato (Le nazioni controllabili dai giocatori, con i relativi costi e rendite)

64 Carte Popolazione (Lavoratori, abilità, personaggi vari e Carte Stato in eccesso)

.....

3 PREPARAZIONE (SETUP)

L'Area Comune: Posizionate la Plancia al centro del tavolo. Impostate la Lancetta dei mesi sulla posizione 1. Formate una riserva con le 50 Monete in un punto facilmente raggiungibile da tutti.

Mazzo Eventi: Mescolate separatamente il mazzo delle 32 Carte Evento Globale e posizionalatelo coperto sulla plancia.

Assegnazione degli Stati: Distribuite casualmente (o fate scegliere) 1 Carta Stato a ogni giocatore.

Mazzo Popolazione: Prendete le Carte Stato non utilizzate in questa partita, inseritele all'interno del mazzo delle 64 Carte Popolazione e mescolate accuratamente il tutto. Posizionate il mazzo coperto al centro del tavolo.

Mano Iniziale: Ogni giocatore pesca 4 carte dal mazzo Popolazione per formare la sua mano iniziale.

Primo Giocatore: Scegliete chi sarà il Primo Giocatore.

.....

4 FLUSSO DI GIOCO

La partita si svolge in una serie di round (Giri), che rappresentano i Mesi dell'anno. Ogni Mese prevede il turno individuale di ciascun giocatore, seguito dalla risoluzione di un evento che colpisce il mondo intero.

Il turno di un singolo giocatore si divide in tre fasi:

Fase 1: Riscossione (Rendita)

All'inizio del tuo turno, ricevi Monete dalla banca. L'importo esatto è pari al valore numerico stampato sulla tua Carta Stato (e su eventuali altri Stati che controlli) più la somma dei valori generati da tutti i Lavoratori attivi davanti a te. *Nota bene:* Se un Lavoratore è stato usato nel giro precedente per attivare la sua abilità speciale, in questo turno non produce soldi.

Fase 2: Azioni

Assumere Lavoratori: Gioca carte dalla tua mano pagandone il costo in Monete. Posiziona la carta scoperta davanti a te.

Annettere Stati: Se hai pescato una Carta Stato dal mazzo Popolazione, puoi giocarla pagandone il costo indicato. Da questo momento controllerai anche quella nazione, sommandone la rendita durante le tue future fasi di Riscossione.

Attivare Abilità: Usa l'abilità speciale di un tuo Lavoratore o Personaggio. Un'abilità può essere usata una sola volta per giro. Segnala che il lavoratore è stato usato girando la carta o posizionandovi sopra un segnalino (ricorda che non ti darà soldi nel prossimo turno).

Giocare Eventi Contro gli Avversari: Tramite l'effetto specifico di alcune carte, potresti pescare o generare "eventi mirati". Puoi lanciare queste carte contro gli avversari pagandone il costo per sabotare le loro nazioni.

Licenziare: Scarta uno o più tuoi Lavoratori in gioco per liberare spazio o per strategie specifiche, mettendoli nella pila degli scarti.

Fase 3: Fine del Turno (Pesca)

Una volta terminate tutte le tue azioni, devi obbligatoriamente pescare 1 carta dal mazzo Popolazione e aggiungerla alla tua mano. Il turno passa poi al giocatore successivo in senso orario.

.....

5 FINE MESE (EVENTO GLOBALE)

Quando tutti i giocatori hanno completato il loro turno, il Mese finisce e si procede in questo modo:

- Spostate la Lancetta sulla plancia in avanti di un Mese.
- Rivelate la prima carta in cima al Mazzo Eventi Globali. Questo evento ha un impatto mondiale e influenzerà immediatamente tutti i giocatori.

.....

6 DIPLOMAZIA E ACCORDI SPECIALI

In *The Failed Society* la comunicazione è fondamentale. In qualsiasi momento, i giocatori possono parlarsi, stringere alleanze, scambiarsi favori o tradirsi.

- È consentito chiedere Monete in prestito ad altri giocatori per salvarsi dalla bancarotta.
- È possibile chiedere ad altri Stati di usare le abilità dei loro Lavoratori in tuo favore (ad esempio, pagare un altro giocatore affinché usi i suoi Medici per curare una tua crisi).
- La collaborazione si renderà spesso vitale per curare o annullare gli Eventi Negativi Globali di Fine Mese. Nessuna promessa è però vincolante: fidatevi solo di voi stessi.

.....

7 ELIMINAZIONE E VITTORIA

Bancarotta Istantanea: Se in qualsiasi momento le tue Monete scendono a 0, perdi immediatamente e il tuo Stato collassa.

Il Capodanno (Fine Partita): Dopo aver risolto l'evento dell'ultimo (12°) mese, il gioco termina. Se è rimasto in vita un solo giocatore, egli è il vincitore. Se ci sono più sopravvissuti, tutti contano le proprie Monete: il giocatore con la ricchezza maggiore dominerà il nuovo mondo e vince la partita.

.....

8 CREDITS

ALL ART PIECES IN THE GAME ARE MADE WITH THE USE OF ai
. THE GAME DESIGN AND THIS DOCUMENT IS MADE BY ME
PERSONALLY.