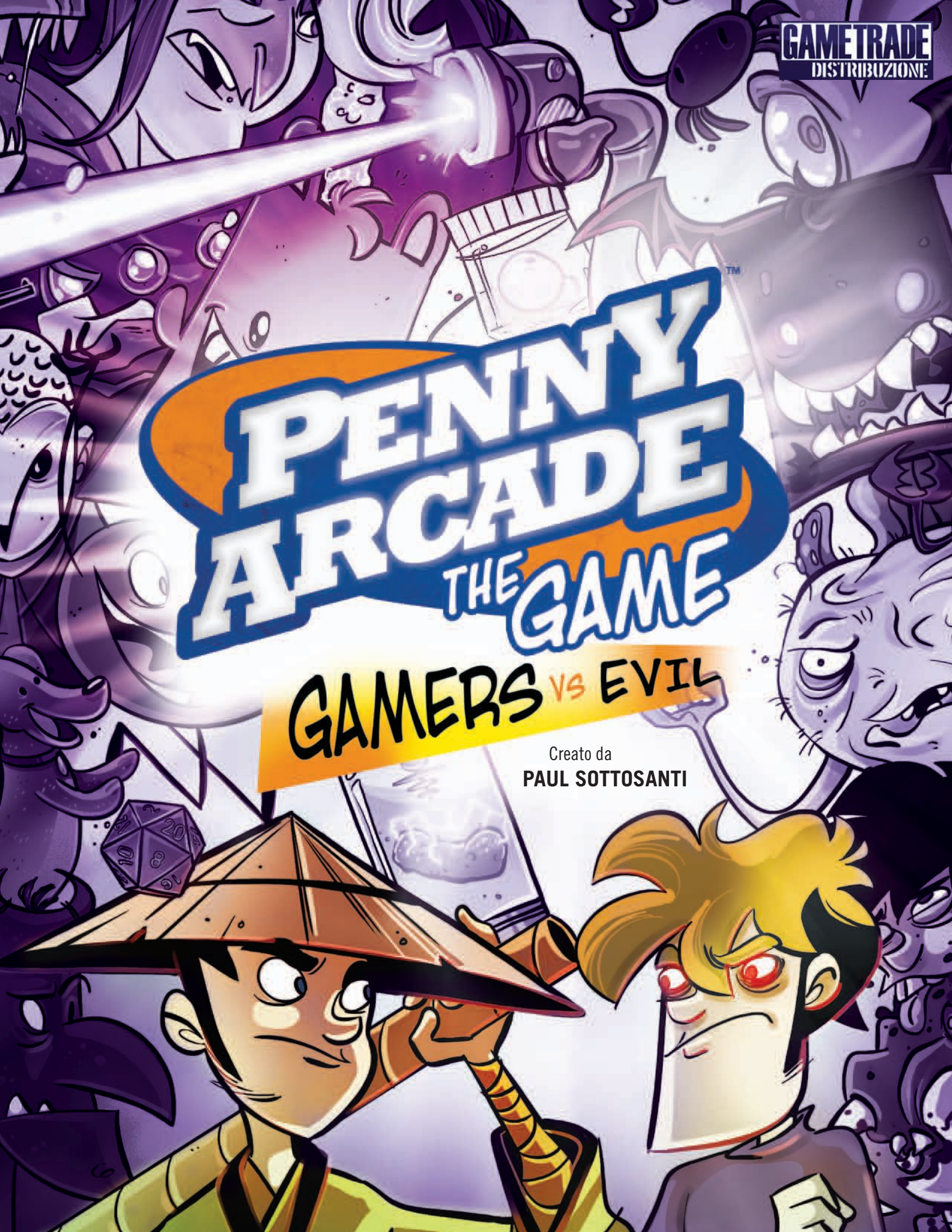


GAMETRADE
DISTRIBUZIONE

PENNY ARCADE THE GAME

GAMERS VS EVIL

Creato da
PAUL SOTTOSANTI



PANORAMICA

Nel gioco *The Penny Arcade™ Game: Gamers vs. Evil*, assumi il ruolo di Gabe, Tycho o uno dei loro valorosi ed eroici alleati nella lotta contro le forze del Male! Nonostante tu inizi armato solo di una manciata di Quarter (Quarti) e un po' di Cardboard Tube (Tubi di Cartone), col procedere della partita aggiungerai nuove carte più potenti al tuo mazzo, con l'obiettivo di diventare alla fine il Gamer Supremo e sconfiggere le forze del Male! Al termine, il Gamer che ha accumulato più Punti Vittoria nel suo mazzo grazie alle carte e ai Boss Loot (Bottini dei Boss) vince la partita.

PREPARAZIONE DELLA PRIMA PARTITA

1. Eroi

Ogni giocatore riceve un eroe scelto casualmente tra: **Gabe, Tycho, Annarchy e Catsby.**

Ogni carta eroe indica quanti **Quarter** e **Cardboard Tube** vanno inclusi nel proprio mazzo iniziale. I mazzi di alcuni eroi iniziano inoltre con delle carte speciali all'interno. Mischia assieme tutte le carte elencate sul tuo eroe e pesca sei carte. Userai queste carte per acquistare carte più potenti da aggiungere al tuo mazzo, migliorandolo man mano che la partita prosegue. I **Quarter** si usano per ottenere nuove carte Gamer (le carte Verdi) e i **Cardboard Tube** servono per soggiogare le forze del Male (le carte Rosse)!

Per esempio, **Tycho** inizia la partita con più **Cardboard Tube** (sette) nel suo mazzo rispetto ai **Quarter** (cinque) e ha un'abilità speciale che gli dà **+1 Power** (Potenza) in ogni turno, quindi potresti scegliere di puntare maggiormente sulle carte Evil (le carte rosse) nel suo caso.



EROE

Abilità Speciale



Carte del Mazzo Iniziale



MAZZO INIZIALE

TIPI DI CARTE



CARTE EROE



CARTE INIZIALI



PAX POX



Abilità

Costo

CARTE GAMER



Abilità

Punti Vittoria

Costo

CARTE EVIL



Costo

BOSS GAMER



Abilità

Punti Vittoria

BOSS LOOT GAMER



Costo

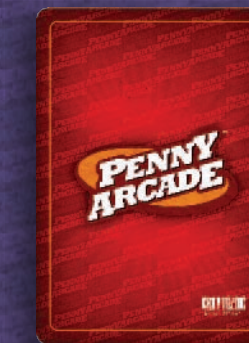
BOSS EVIL



Abilità

Punti Vittoria

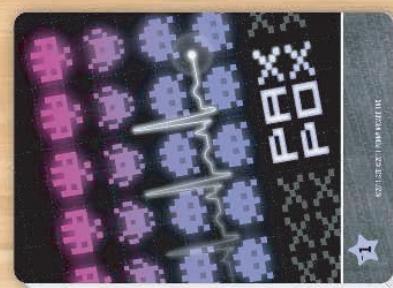
BOSS LOOT EVIL



CARTA PER L'ESTRAZIONE

2. Il Tavolo

Predisponi il tavolo di gioco iniziale in modo che corrisponda all'immagine sottostante.



La fila in alto contiene le seguenti carte **Gamer** (Verdi), in ordine di costo crescente: **Baby Ninja**, **Merch**, **Sinistine: Bow of the Black Maiden**, **Faerie Candymaner**, **TouchWieners**, **Sorcelator** e **Werewolf with a Top Hat**. Al termine della fila piazza il Boss Verde **Cardboard Tube Samurai**.

La fila in basso contiene le seguenti carte **Evil** (Rosse), in ordine di costo crescente: **Tiny Bat**, **Canid**, **Scrotuum**, **Fleshreaper**, **Giant Snake**, **Chaos World-Smasher** e **Winter King**. Al termine della fila piazza il Boss Rosso **Dark Tycho**.

Per ultimo, piazza le venti carte **PAX Pox** e la carta **Deleted Cards** (Carte Eliminate) in fondo al tavolo.



3. Preparazione di una Pila del Boss

Ogni pila del Boss è composta da tre carte Boss (Livello 1, Livello 2 e Livello 3) e otto Boss Loot.

Mischia le otto carte Boss Loot e tienile a faccia in giù, poi crea una pila nel modo seguente. Piazza il Boss Livello 3 a faccia in su in fondo alla pila, con quattro Loot a faccia in giù posizionate sopra di essa. Poi piazza il Boss Livello 2 a faccia in su con le altre quattro Loot a faccia in giù posizionate sopra di essa. Per ultimo, piazza in cima alla pila il Boss Livello 1 a faccia in su.

PREPARAZIONE DEL GIOCO PER GIOCATORI ESPERTI

Dopo che hai giocato un po' di partite, prova a modificare un po' il tavolo di gioco. Nella preparazione avanzata, il tavolo di gioco include sempre dodici pile di carte scelte a caso oltre a **Merch**, **Fleshreaper**, un Boss Rosso scelto a caso, un Boss Verde scelto a caso, **PAX Pox** e **Deleted Cards**. Sono in totale diciotto pile, proprio come nel tavolo che hai usato nella tua prima partita.

Prendi dodici carte a caso dal mazzo per l'estrazione casuale e decidi quali pile saranno usate. Il mazzo per l'estrazione casuale ha carte con il dorso di colore rosso.

Disponi le pile che corrispondono alle carte estratte nelle due file (Verde e Rosso) in ordine di costo crescente, con la carta dal dorso rosso per l'estrazione casuale posizionata a faccia in giù in fondo a ogni pila per mostrare quando la pila viene esaurita. Ricorda, quando vengono esaurite sei pile, termina la partita. Quando prepari il tavolo per le partite avanzate, non è necessario che ci sia equilibrio tra il numero di pile Verdi e il numero di pile Rosse.

In ultimo, invece di assegnare casualmente un eroe a ogni giocatore, prendine due per giocatore e ciascun giocatore ne sceglie uno da usare per la partita.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Scegliere casualmente un giocatore che inizia la partita. Ogni giocatore comincia mischiando il suo mazzo e pescando sei carte. I giocatori svolgono i turni in senso orario.

La tua mano solitamente conterrà una varietà di carte con abilità speciali. Alcune, come i tuoi **Quarter** e **Cardboard Tube**, ti danno rispettivamente **+1 Token** o **+1 Power**. Col procedere della partita e l'aggiunta di nuove carte nel tuo mazzo, avrai a disposizione nuove abilità e accumulerai altri Token e Power. Le carte possono essere giocate in qualsiasi ordine e le loro abilità hanno effetto immediatamente.

In ogni turno, puoi acquistare un qualsiasi numero di carte **Gamer** (Verdi) dal tavolo con costo totale (nell'angolo in basso a destra) pari o inferiore al numero di **Token** che hai per quel turno. Puoi anche acquistare un qualsiasi numero di carte **Evil** (Rosse) dal tavolo con costo totale pari o inferiore all'ammontare di **Power** che hai per quel turno. Le carte che acquisti od ottieni vanno sempre piazzate nella tua pila degli scarti a meno che sia indicato di fare diversamente.

Quando hai accumulato abbastanza Token o Power in un turno, puoi scegliere di comprare un **Boss Loot**. Quando lo fai, prendi la prima carta a faccia in giù che si trova sotto il Boss attuale e piazzala nella tua pila degli scarti, a meno che sia indicato di fare diversamente. Quando i primi quattro Boss Loot di un Boss vengono acquistati, il Boss aumenta di livello e il suo costo cresce! Quando l'ultimo Boss Loot viene acquistato, il Boss aumenta ancora di livello e c'è ancora un ultimo Boss da acquistare prima di terminare la partita. Notare che i Boss Livello 3 non solo fanno finire la partita quando vengono acquistati, ma valgono anche Punti Vittoria!

Dopo che hai finito il tuo turno, piazza tutte le carte che hai giocato, acquistato od ottenuto in altra maniera in questo turno e qualsiasi altra carta dalla tua mano nella tua pila degli scarti e pesca una nuova mano di sei carte. Qualsiasi Token o Power non speso durante il turno viene perso. Poi il turno passa al giocatore alla tua sinistra. Non devi rimischiare la tua pila degli scarti nel tuo mazzo appena esaurisci le carte del tuo mazzo, ma se in qualsiasi momento durante la partita hai esaurito le carte del tuo mazzo e devi pescare o rivelare una carta, rimischia immediatamente la tua pila degli scarti in modo da ripristinare il tuo mazzo.

ESEMPIO DI SEQUENZA DEL TURNO INIZIALE



Dopo aver mischiato le tue carte iniziali, peschi una mano con tre **Quarter** e tre **Cardboard Tube** nel tuo primo turno. Puoi giocare i tre Quarter per un totale di **3 Token** (Gettoni), che è sufficiente per acquistare un **Merch** e mettere il Merch nella tua pila degli scarti. Puoi giocare i tre Cardboard Tube per **3 Power** più il punto addizionale di Power che **Tycho** ottiene ogni turno dalla sua abilità speciale, per un totale di **4 Power**. Ciò basta per acquistare un **Fleshreaper**, il quale anche finisce nella tua pila degli scarti. Dopo che hai giocato e comprato tutte le carte che vuoi, scarta le carte che hai giocato e tutte le rimanenti che hai in mano e pesca una nuova mano di sei carte. Poi la partita procede con il giocatore alla tua sinistra.

REGOLE ADDIZIONALI

ATTACCHI E DIFESE PVP (GIOCATORE CONTRO GIOCATORE)

Alcune carte ti consentono di fare **Attacchi PVP** contro gli altri giocatori nel corso della partita. Quando giochi una carta con un'abilità di **Attacco PVP**, ogni altro giocatore ha la possibilità di bloccare l'attacco con una carta che ha un'abilità di **Difesa PVP**. Un giocatore che usa l'abilità di una carta di Difesa PVP annulla l'attacco solamente per se stesso.



Tutti i giocatori che non bloccano l'attacco vengono quindi influenzati dall'abilità di attacco della carta. Bloccare un attacco non annulla le altre abilità (come **+2 Power**) di una carta, a meno che questa conti espressamente il numero di giocatori colpiti con successo dall'attacco.



Alcune carte di Attacco PvP obbligano il giocatore attaccato a ottenere una carta PAX Pox. Se succede, le carte **PAX Pox** vengono piazzate solitamente nella pila degli scarti di quel giocatore, aggiungendosi alle altre carte del mazzo di quest'ultimo. Queste non hanno alcuna abilità durante la partita, ma alla fine della partita, ogni PAX Pox presente nel mazzo di un giocatore sottrae 1 Punto Vittoria dal totale di quel giocatore. Dunque cerca di evitare di prenderne troppi, a meno che tu abbia un buon piano per eliminarli a un certo punto!

ELIMINARE LE CARTE

Alcune carte hanno un'abilità che ti consente di eliminare una carta dalla tua mano, dal tuo mazzo o anche dal tavolo. Quando giochi una carta con un'abilità che elimina, puoi scegliere una carta e piazzarla nella pila **Deleted Cards** (Carte Eliminate), rimuovendola dal tuo mazzo e dalla partita permanentemente. Non puoi eliminare una carta che hai già giocato in questo turno.



OTTENERE LE CARTE

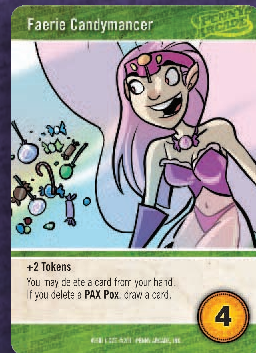
Quando una carta indica a un giocatore di ottenere una particolare carta, quella carta viene presa dal tavolo e piazzata immediatamente nella pila degli scarti di quel giocatore, senza alcun costo addizionale, a meno che la carta stessa indichi di fare diversamente. Se non ci sono carte rimaste nell'apposita pila, semplicemente non ottieni la carta.

BOSS LOOT VERDI

I Boss Loot Verdi hanno tutti un'abilità che indicano di lanciare un dado a 20 facce. Quando giochi una di queste carte, lancia un d20 e la carta avrà un effetto in base al risultato del lancio. Attenzione: Se ottieni un 1, hai FALLITO la tua abilità e ogni altro giocatore può pescare una carta. Ma se ottieni un 18, 19 o 20 hai realizzato un CRITICO e ricevi un bonus alla tua abilità Loot!

RISOLVERE LE ABILITÀ DELLE CARTE

Se un'abilità di una carta influenza molteplici giocatori e l'ordine assume importanza (per esempio, un Attacco PvP che fa ottenere a tutti e tre gli avversari un PAX Pox mentre ci sono solo due PAX Pox rimasti sul tavolo), bisogna risolvere quell'abilità in senso orario per ogni avversario influenzato, a iniziare dal giocatore che ha giocato l'abilità.



FINE DELLA PARTITA

La partita ha termine immediatamente quando si verifica una delle tre seguenti condizioni:

- Il **Boss Verde Livello 3** viene acquistato
- Il **Boss Rosso Livello 3** viene acquistato
- Vengono esaurite sei pile di carte presenti sul tavolo. PAX Pox conta come una delle pile.

Poi, i giocatori sommano i **Punti Vittoria** (★) presenti sulle carte dei loro mazzi. Il giocatore con il totale maggiore vince e viene incoronato Gamer Supremo! In caso di pareggio, il giocatore con più Boss Loot vince.

CARTE SPECIFICHE

Chaos World-Smasher: i giocatori possono usare qualsiasi carta **Difesa PvP** per bloccare l'attacco, non solo le carte **PAX Pox**.

Deep Crow: puoi acquistare questa carta mentre sul tavolo non ci sono carte **PAX Pox** rimaste. Se lo fai, ignora la sua abilità. Mentre è nel tuo mazzo, **Deep Crow** non ha abilità.

Div: puoi usare l'abilità che elimina di questa carta per eliminare solo una carta **Gamer** (Verde) o **PAX Pox**. Non puoi usarla per eliminare carte **Evil** (Rosse). Non devi usare la sua prima abilità quando la giochi e puoi comunque scegliere di ricevere **+1 Power**.

Faerie Candymanccer: non devi eliminare una carta per ricevere **+2 Token**. Puoi eliminare qualsiasi carta, ma peschi una carta solo se elimini un **PAX Pox**.

Giant Snake: se lo giochi mentre non ci sono **PAX Pox** rimasti, ogni avversario deve scegliere di scartare una carta, poiché non può scegliere di ottenere un **PAX Pox**.

Jim Darkmagic: il potere eroe speciale di Jim deve essere usato prima che tu effettui qualsiasi azione o giochi qualsiasi carta nel tuo turno.

Magical Unicorn: se usi la prima abilità di questa carta, mettila da parte prima di scartare e pescare. Se devi rimischiare il tuo mazzo per pescare sei carte, non rimischiare questa carta nel tuo mazzo.

Natural Twenty: la prima copia di questa carta che giochi raddoppia i Token e il valore di **Power** di un'altra carta. Ogni copia successiva di questa carta raddoppia ancora il valore precedentemente ottenuto. Per esempio, se giochi due copie di **Natural Twenty** su **Sorcelator**, questo ha un valore pari a **+4 Token** e **+4 Power** e, se giochi tre copie, **Sorcelator** ha un valore pari a **+8 Token** e **+8 Power**.

Pickle Recognition Engine: indipendentemente da quello che riveli, la carta rimane in cima al tuo mazzo. Se riveli una carta **Evil** (Rossa) o una carta **PAX Pox**, ricevi **+1 Token**. Se riveli una carta **Gamer** (Verde), hai trovato un pickle e ricevi **+5 Token**. Puoi giocare più copie di **Pickle Recognition Engine** e ricevere **+5 Token** per ciascuna se la carta in cima è un pickle.

Psychic Cat, Hawkman with a Laser Gun, and Stone Yeti: se scegli di usare la prima abilità di questa carta, non ricevi **+1 Token** e **+1 Power** dal **Quarter** e dal **Cardboard Tube** che scarti. Puoi scegliere comunque di non scartare e usare solo la seconda abilità per ricevere **+1 Token** e **+1 Power**.

Scrotuum: la prima copia di questa carta che giochi ti dà semplicemente **+1 Power**. Ogni copia dopo la prima ti dà **+4 Power**. Per esempio, se giochi due copie di **Scrotuum** in un turno, ricevi da loro un totale di **+5 Power** e, se ne giochi tre, ricevi un totale di **+9 Power**.

TouchWieners: indipendentemente da quante copie di questa carta hai nella tua mano, puoi solo rivelarne una per ogni copia di questa carta giocata da un altro giocatore, pescando una sola carta. I giocatori scelgono di rivelare **TouchWieners** in senso orario a iniziare dal giocatore che l'ha giocata.

Twisp: la speciale carta di Catsby Twisp copia semplicemente le abilità di una qualsiasi altra carta giocata in un turno, inclusi **Token**, **Power**, pescare carte e **Attacchi PvP**. Se la carta copiata viene eliminata, anche **Twisp** viene eliminato.

CONTENUTO

412 Carte da Gioco

- 10 Carte Eroe
- 28 Carte Iniziali Cardboard Tube
- 28 Carte Iniziali Quarter
- 126 Carte Gamer (9 ciascuna delle 14 carte differenti)
- 126 Carte Evil (9 ciascuna delle 14 carte differenti)
- 6 Carte Boss Gamer
- 6 Carte Boss Evil
- 32 Carte Boss Loot
- 20 Carte PAX Pox
- 1 Carta Deleted Stack
- 3 Carte Eroe Iniziale Uniche (Bat'leth, License to Kill, Twisp)
- 26 Carte per l'Estrazione Casuale
- 1 Dado a 20 Facce

RINGRAZIAMENTI

Progettazione del Gioco: Paul Sottosanti

Progettazione e Sviluppo del Gioco: Mike Donais (Lead), Ben Cichoski, Matt Hyra, Matthew Place, Ben Stoll, Patrick Sullivan, Drew Walker, Andrew Wolf

Presidente e Direzione Generale : Cory Jones

Amministratore Delegato: John Nee

Direzione Generale: Scott Gaeta

Vice Presidente Vendite e Sviluppo Affari: John Sepenuk

Gestione del Marchio: Scott Gaeta

Vice Presidente Controllo: Joanne Barron

Direzione delle Operazioni: Leisha Cummins

Gestione del Progetto: Rumi Asai

Direzione Ricerca e Sviluppo: Mike Donais

Progettazione Grafica: Larry Renac (Lead), Marco Sipriaso, John Vineyard, Nancy Unzueta

Redazione: Kate Sullivan

Gioco Organizzato: Javier Casillas, Ry Schueller, Edwin Teh, Matthias Nagy, Drew Korfe, Kyle Heuer

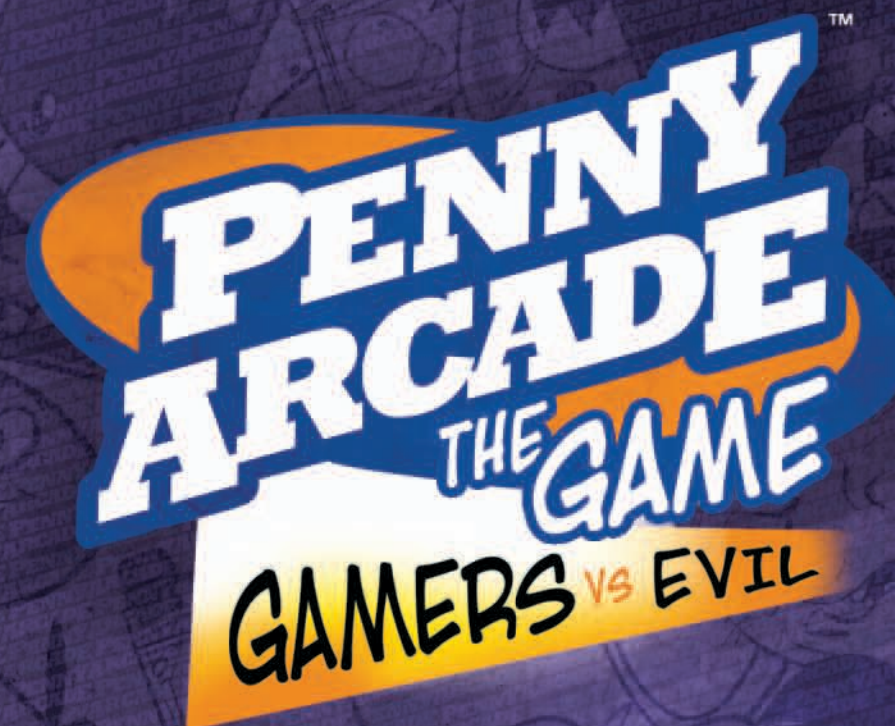
Marketing e Comunità: Jenna Sices, Miranda Anderson, William Brinkman, Mike Girard

Direzione delle Vendite: Kurt Nelson

Vendite: Carl Crook

Gestione Ufficio: April Jones

Ringraziamento speciale a tutti coloro che hanno aiutato a testare il gioco. Non sarebbe arrivato fin qui senza le opinioni ricevute.



Play online against others or play locally against AI and human opponents!

Penny Arcade™: The Game, Gamers Vs. Evil comes to iOS!



Look for Penny Arcade™: The Game, Gamers Vs. Evil on the App Store soon!

Follow us on Facebook: [IncineratorStudios](#) | [playdek](#)

Available on the
App Store

Apple, the Apple logo, and iPhone are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. iPad is a trademark of Apple Inc. App Store is a service mark of Apple Inc.



© 2011 Cryptozoic Entertainment. 16279 Laguna Canyon Road, Irvine, CA 92618. All Rights Reserved. © 2011 PENNY ARCADE, Inc.

CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT

©2011 PENNY ARCADE, INC. ©2011 Cryptozoic Entertainment.
16279 Laguna Canyon Road, Irvine, CA 92618.
All rights reserved.