



DUSKMOURN™

LA CASA DEGLI ORRORI

COMMANDER PARTY

DUSKMOURN™

LA CASA DEGLI ORRORI

CONFIGURAZIONE

POSIZIONA LA TESSERA SALONE AL CENTRO IN MODO CHE SIA ACCESSIBILE A TUTTI I GIOCATORI. OGNI GIOCATORE POSIZIONA UN INDICATORE SU QUESTA TESSERA.

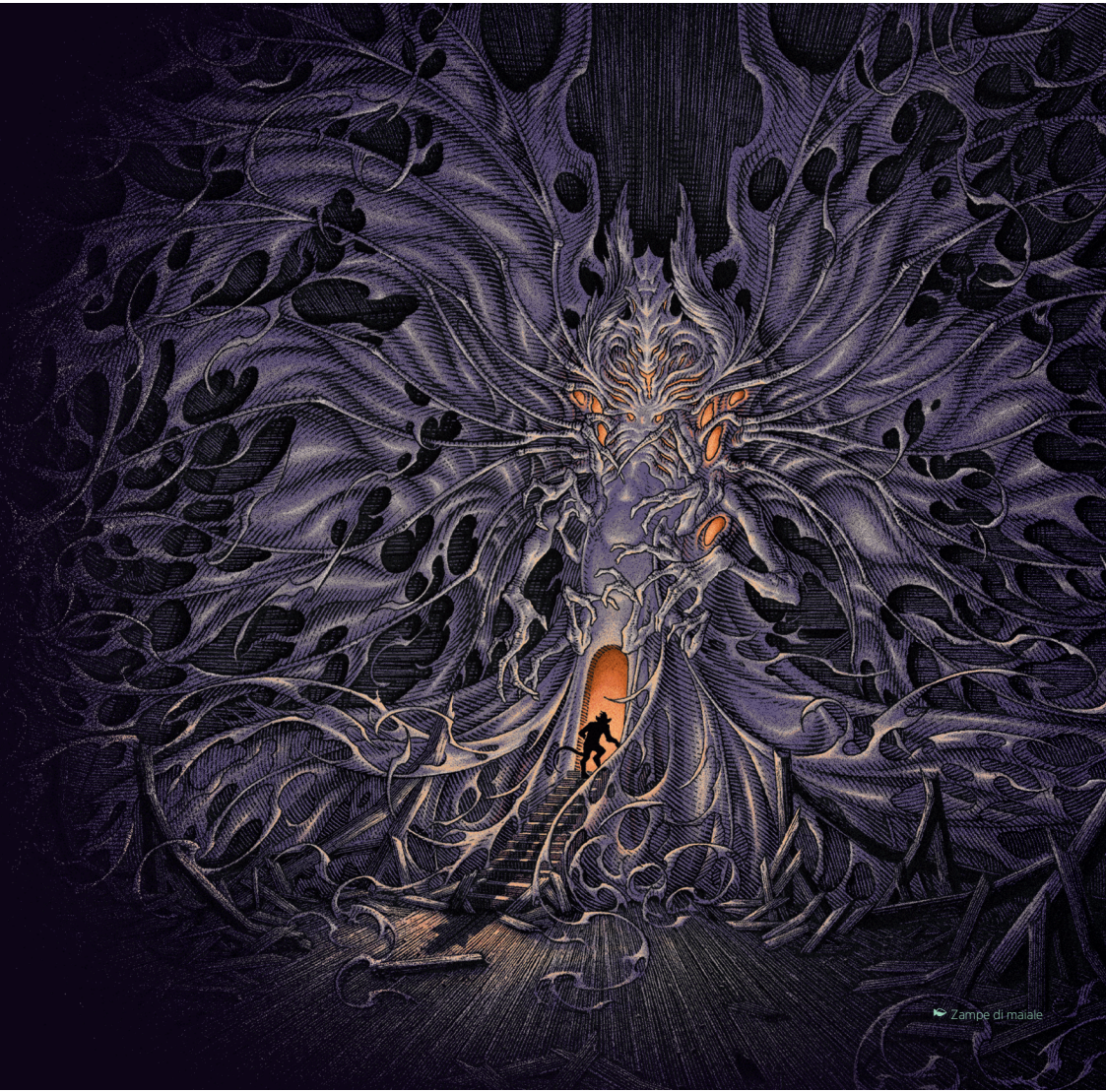
MESCOLA LE TESSERE RIMANENTI E LASCIALE NELLE VICINANZE CON IL LATO POSTERIORE A FACCIA IN SU. QUESTO SARÀ IL MAZZO TESSERE.

GIOCA

LE TESSERE HANNO EFFETTI SPECIALI QUANDO VENGONO RIVELATE E/O PER GLI OCCUPANTI CHE LE OCCUPANO.

DURANTE IL LORO TURNO, OGNI VOLTA CHE POTREBBERO LANCIARE UNA STREGONERIA, I GIOCATORI POSSONO FARE QUANTO SEGUE UN NUMERO QUALSIASI DI VOLTE.

- ❶: SPOSTARSI DALLA TESSERA CHE SI OCCUPA A UN'ALTRA CONNESSA DA UN LATO.
- ❷: GIRARE LA PRIMA TESSERA DEL MAZZO E CONNETTERLA ALLA TESSERA OCCUPATA. SPOSTARSI POI SU QUELLA TESSERA. NON SI PUÒ ATTIVARE QUESTA ABILITÀ SE SI OCCUPA UNA TESSERA GIÀ CONNESSA AD ALTRE QUATTRO.



Zampe di maiale