

# GRAVE ROBBERS II

## Skippy's Revenge

Dai produttori di Grave Robbers from Outer Space, il gioco di carte sui film d'orrore e di fantascienza di serie B, arriva il seguito che stai tenendo tra le mani – Grave Robbers 2: Skippy's Revenge. Hai capito bene: Skippy è tornato, e non sarà più il migliore amico dell'uomo!

Per giocare a Grave Robbers 2: Skippy's Revenge (GR2) è necessario un mazzo di carte di GR2, un ripiano sul quale giocare, almeno un amico, e un po' di senso dell'umorismo.

### **Obiettivo**

Per vincere, si devono totalizzare più punti del tuo avversario. Si può giocare una partita, ed in questo caso vince chi totalizza il punteggio più alto, o si può giocare finché uno dei giocatori non raggiunge o supera un determinato punteggio.

Un mazzo di carte GR2 è composto da diversi tipi di carte: Personaggi, Luoghi, Elementi di Scena, Creature, Effetti Speciali (SFX) e due carte speciali 'Titoli di Coda'. Il tipo di carta viene indicato sul lato sinistro della carta, e rispetta un determinato codice di colori: blu per i Personaggi, rosso per le Creature, arancio per gli Elementi di Scena, verde per i Luoghi e giallo per gli SFX. Il nome della carta è stampato in alto. Le parole del "titolo" sono stampate capovolte, in fondo alla carta, e verranno spiegate più avanti.

**Personaggi:** rappresentano il cast del tuo Film. Hanno tutti un valore di Difesa, stampato nell'angolo in alto a sinistra della carta, che viene usato per difendersi dagli attacchi e per il punteggio del Film quando la partita termina. I Personaggi vengono giocati nel proprio Film, esclusivamente durante il proprio turno e se ne possono giocare quanti se ne vuole. Rimangono in gioco finché non vengono uccisi dagli attacchi delle creature, o rimossi dagli SFX. In questi casi, tutti gli Elementi di Scena del Personaggio ed ogni carta che gli era stata associata viene scartata con lui.

**Luoghi:** sono i posti in cui il Film si svolge. Hanno tutti un bonus Difesa stampato nell'angolo in alto a sinistra, e vengono usati in maniera analoga ai Personaggi. Il bonus Difesa di molti Luoghi cambierà a seconda di certe circostanze, elencate sulla carta. In questo caso, sostituisci al valore stampato in alto a sinistra il nuovo valore segnalato nel testo. Un Film può avere solo un Luogo alla volta, e giocando un nuovo Luogo, questo sostituisce il Luogo precedente. I Luoghi rimangono in gioco finché vengono sostituiti, o rimossi da un SFX. Si possono giocare i Luoghi in un qualsiasi Film, ma solo nel proprio turno.

**Elementi di Scena:** sono gli attrezzi, le armi e tutto il materiale che i Personaggi trovano nei paraggi. Hanno un bonus Difesa stampato nell'angolo in alto a sinistra. I Personaggi possono avere un numero illimitato di Elementi di Scena, ma si può dare ad un Personaggio solo un Elemento di Scena per turno. I Personaggi del proprio film possono scambiarsi gli Elementi di Scena, spostandoli da uno all'altro - e questo conta come giocare un Elemento di Scena sul Personaggio che lo riceve. Gli Elementi di Scena rimangono in gioco finché il Personaggio al quale appartengono viene rimosso dal gioco, o se un SFX rimuove l'Elemento di Scena. Puoi giocare gli Elementi di Scena solo nel tuo turno.

**Creature:** sono i mostri e gli assassini che vengono usati per attaccare i Personaggi nei Film degli avversari. Hanno tutti un valore di Attacco, stampato nell'angolo in alto a sinistra. Dato che si possono compiere attacchi solo nel proprio turno, solo allora possono venire giocate.

Alla fine dell'attacco la Creatura viene scartata. Non si possono giocare Elementi di Scena su una Creatura, eccetto per le carte con il tratto 'Psicopatico'. Chiunque può giocare un Elemento di Scena su uno 'Psicopatico' per aumentare il suo valore di Attacco. Tutti gli Elementi di Scena su una Creatura vengono scartati al termine dell'attacco.

**Effetti Speciali (SFX):** rappresentano quei piccoli extra che rendono il gioco differente ad ogni partita. Possono aumentare i valori di Difesa o Attacco, rimuovere carte dal gioco, bloccare carte che stanno venendo giocate ecc. Gli SFX possono venire giocati in un qualunque momento e i loro effetti vengono considerati non appena vengono giocati. Gli SFX che bloccano le carte cancellano ogni effetto generato da quelle carte e la ridirigono verso il mazzo degli scarti. Gli SFX che possono bloccare gli attacchi mettono immediatamente fine a quell'attacco.

**Titoli di Coda:** mettono termine alla partita. Non possono venire giocate nei primi due turni di gioco. Dopo il secondo turno, si può giocare i Titoli di Coda nel proprio turno e solo se il giocatore ha un Personaggio vivo nel proprio Film. Se nessuno blocca i Titoli di Coda, la partita finisce ed ognuno calcola i propri punteggi. (Nota: la partita termina anche quando il mazzo di carte si esaurisce.)

**Conflitto tra Carte:** Se una carta è in conflitto con le regole mostrate in questo libretto, il testo della carta ha sempre una priorità più alta rispetto alle regole di gioco.

## Come Giocare

### Il Titolo

Ogni partita di GR2 è un film di serie B, ed ogni film di serie B ha bisogno di un titolo. Ecco allora che entrano in gioco le Parole del Titolo che compaiono in fondo ad ogni carta. Per determinare il titolo di una partita, si prendono le prime 6 carte in cima al mazzo, e si osservano le Parole del Titolo. Usando il maggior numero di parole mostrate dalle carte (e aggiungendo i pronomi, preposizioni, congiunzioni ecc. di cui si ha bisogno - e variando i generi a seconda delle combinazioni, ndt), i giocatori, tutti insieme, cercano di creare un titolo per questo capolavoro. Il titolo deve avere un senso, e suonare come il titolo di un film di serie B. Il titolo va scritto, annotando quali Parole del Titolo sono state usate, dopodichè le carte estratte vengono mischiate nel mazzo. Esempio: Vengono prese le 6 carte con le seguenti Parole del Titolo: Motel, Cheerleader, Dread, Wicked, Attacco e Sorellanza. Si potrebbe optare per "L'Attacco delle Wicked Cheerleader nel Motel Dread", o "Wicked Cheerleader della Sorellanza Attaccano il Motel Dread", o altro ancora. (Nota: tutti i giocatori usano lo stesso titolo durante la partita).

Una volta scelto il titolo, si è pronti per giocare. Si mischia il mazzo e si distribuiscono sei carte ad ogni giocatore. Se la propria prima mano di sei carte non contiene almeno un Personaggio, la mano va mostrata agli altri giocatori e mischiata all'interno del mazzo, dopodichè si consegnano altre 6 carte al giocatore, finché ognuno non ha almeno un Personaggio.

Tutti i Personaggi vengono posizionati sul tavolo, scoperti, di fronte a sé, a rappresentare i propri cast iniziali. Quando tutti hanno assemblato il loro cast iniziale, la partita inizia.

### Il Turno

Il gioco comincia con il giocatore alla sinistra di chi ha dato le carte, e continua intorno al tavolo (in senso orario, ndt). All'inizio del proprio turno si possono prendere carte fino a riempire la propria mano (6 carte). Nota: non si possono giocare carte che influenzino un avversario o gli altri Film durante il primo turno di gioco.

Segue una lista di ciò che si può fare durante il proprio turno. Non esiste un ordine specifico nel compiere queste azioni.

1. Giocare nuovi Personaggi
2. Giocare nuovi Elementi di Scena
3. Giocare nuovi Luoghi
4. Compiere un Attacco. Si possono compiere quanti Attacchi si vuole, ma ognuno conta come un'azione separata. Vedi anche "Compiere Attacchi", più avanti.
5. Usare le abilità delle carte. Molti Personaggi, Elementi di Scena e Luoghi hanno abilità speciali che possono venire usate nel proprio turno.
6. Giocare un SFX. A tutti gli effetti, chiunque può giocare un SFX in qualunque momento, ma il giocatore corrente ha l'opzione di giocare la prima carta. Se un SFX dà un bonus o una penalità permanente ad un Personaggio, Elemento di Scena o Luogo, sistema quella carta sotto la carta sulla quale la stai giocando (facendo comunque in modo che resti visibile ai giocatori, ndt).
7. Manda i Titoli di Coda (dopo il secondo round e occorre almeno un Personaggio in gioco).

Quando si gioca una qualunque carta, va letto il nome della carta e la citazione.

Alla fine del proprio turno, dopo che sono state giocate tutte le carte che si è voluto o che è stato possibile giocare, si possono scartare un numero qualunque di carte dalla propria mano. Se si hanno più di 6 carte nella propria mano, se ne devono scartare fino ad averne 6 o meno.

### Compiere Attacchi

Le carte Creature vengono usate per compiere attacchi sugli avversari. Ogni carta è un attacco a sè stante, a meno che non si abbia una carta speciale che dice altrimenti. La carta Creatura va giocata sul tavolo, e va dichiarato quale Film si sta attaccando. Un attacco ha successo se la sua forza d'Attacco è uguale o supera la forza di Difesa del Film che si sta attaccando. (Si sommano i valori di Difesa di tutti i Personaggi del Film attaccato, più qualsiasi bonus dato da Elementi di Scena o SFX, più il valore Difesa del Luogo). Una volta dichiarato l'attacco, qualsiasi giocatore può giocare una qualunque carta SFX a disposizione per influenzare l'esito dell'attacco. Una volta che tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di giocare carte/usare abilità delle carte che desiderano, l'attacco viene concluso. Se l'attacco è fallito, la Creatura ed ogni SFX giocato va nel mazzo degli scarti. Se l'attacco ha successo, l'attaccante sceglie un Personaggio dal Film del giocatore attaccato e lo scarta. Tutti gli Elementi di Scena ed ogni altra carta associata a quel Personaggio vengono scartati.

**Esempio di Attacco:** Ray, Dana e Amanda stanno giocando. E' il turno di Ray, che vuole attaccare il Film di Dana, (Difesa 7). Dana infatti ha in gioco il Personaggio "La Segretaria Isterica (Difesa 3)", "Il Tuttofare Bellocchio (Difesa 2)", che si trovano nel "Grande Magazzino (Difesa +3)". Ray vuole attaccarla con l' "Androide Gigante (Attacco 12)", una Creatura Aliena, che è sufficiente ad uccidere un Personaggio. Dana usa l'abilità speciale del Magazzino per recuperare una "Forcia Fiammeggiante" dal mazzo degli scarti e la mette in gioco allegandola al Tuttofare, la cui abilità speciale raddoppia la Difesa della Torcia per un totale di 2. Amanda fa aumentare la Difesa a 10 usando "Resisti fino alla Fine." Il Film di Dana ha ora Difesa 19. Ray risponde con "Pioggia di Meteore", che raddoppia la Forza del suo Attacco Alieno, tuttavia Dana gioca "Microfono in Scena" cancellando la carta "Pioggia di Meteore" appena giocata. Ray allora gioca "Nel frattempo..." e prende "La Spiaggia" dal mazzo degli scarti e la usa per rimpiazzare il "Grande Magazzino". La Difesa scende di 1, per un totale di 18. Ray sorride e gioca "Anfibio", che conferisce all' "Androide Gigante" il Tratto 'Acquatico'. Questo fa sì che la Difesa della Spiaggia diventi -5! Il Film di Dana vale adesso solo 12. Nessuno gioca altre carte, perciò l'attacco di Ray ha successo, ma "La Segretaria Isterica" permette a Dana di scegliere la vittima (di solito è l'attaccante che sceglie chi uccidere). Ray può compiere un altro attacco, se desidera.

### **Regole Speciali**

Alcune carte presentano Trattati che fanno uso delle seguenti regole speciali.

**Sciame:** gli Elementi di Scena 'Arma da Fuoco' non forniscono alcun bonus contro questi attacchi.

**Acquatico:** le Creature con questo Tratto possono solo attaccare Film che non hanno alcun Luogo, o hanno Luogo avente il Tratto 'Acquatico'.

### **Combinare i Luoghi**

Quando un giocatore gioca una carta Luogo che può (ma non deve per forza) essere combinata con un altro Luogo esistente, allora si ha l'opportunità di scegliere se combinarli assieme, oppure di rimpiazzare il Luogo esistente. Se i Luoghi vengono combinati, le due (o più) carte creano un Luogo più grande che possiede tutti i Trattati, i valori e le regole speciali di tutte quelle carte. In questo caso inoltre, le carte sono considerate essere un singolo Luogo, perciò qualsiasi carta che ne prenda come bersaglio una, le influenza tutte quante come una singola unità.

### **Calcolare il Punteggio del Proprio Film**

Una volta che un giocatore ha giocato la carta dei 'Titoli di Coda', o che il mazzo di carte si è esaurito, arriva il momento di calcolare i punteggi. Si somma la Forza totale di Difesa di tutte le carte nel proprio Film per ottenere il Punteggio Base. Dopodiché si sommano 5 punti bonus per ogni carta nel proprio Film o nella propria mano la cui parola Titolo corrisponde a una di quelle usate per il titolo della partita. (Per esempio, se il Film è "La Notte delle Studentesse Non-Morte, e si hanno le carte con Notte e Studentessa come parole Titolo, si ottengono 10 punti bonus). I punti bonus guadagnati si sommano al Punteggio Base, ed il risultato è il Punteggio Finale per questa partita. Il giocatore con il totale più alto vince; se invece si gioca a raggiungere un punteggio prestabilito, il Punteggio Finale viene sommato al proprio totale, e si inizia una nuova partita.

### **Giocare con Grave Robbers from Outer Space, Cannibal Pygmies in the Jungle of Doom e Kung Fu Samurai on Giant Robot Island.**

Tutti questi giochi di carte sui film di serie B usano le stesse meccaniche di gioco con minime varianti. Puoi mischiare assieme i vari mazzi, tuttavia usando CPJD non hai bisogno delle carte con il Tratto 'Tesoro' per giocare i "Titoli di Coda", ma ogni carta con il Tratto 'Tesoro' che hai nel Film fornisce 5 punti bonus per il Punteggio Finale.

### **Ringraziamenti.**

Vorrei ringraziare le seguenti persone, che mi hanno aiutato a testare Grave Robbers 2: Skippy's Revenge: Steve Arkel, Michael "Angel" Cossaro e il suo gruppo di gioco, Angela Martin, Chris Mott, Scott Moyle, Dana Sarafinchan e Cris Upton. Un ringraziamento speciale a Cris Upton per lo sviluppo addizionale e i suggerimenti.

## **NOTE FINALI:**

La seguente versione della traduzione di Grave Robbers 2 Skippy's Revenge,  
è stata realizzata da MindbendeR.

## PERSONAGGI (CHARACTERS)

ORIGINAL NAME (nome originale)	ITALIAN NAME (nome italiano)	QUOTE (citazione)	TRAITS (tratti)	DEFENSE (difesa)	SPECIAL RULE (regola speciale)	TITLE WORD (parola del titolo)
<b>Biker</b>	Il Motociclista	"E' una Harley, cazzone, non una Davey!"	Uomo, Grosso	3	Quando giochi Il Motociclista, cerca nella pila degli scarti per un 'Arma' e dagliela. Questo non conta nel limite di Elementi di Scena per il turno.	SIGNORE
<b>Call Girl</b>	La Ragazza Squillo	"Dovrai darmi un extra per QUELLO!"	Donna	2	Nel tuo turno, puoi prendere una carta a caso da un giocatore che ha almeno un Personaggio 'Maschio' in gioco.	RIPUGNANTE
<b>Camp Councilor</b>	La Responsabile del Campeggio	"Perchè la scheda di assunzione chiede in così tanti punti chi sono i parenti prossimi?"	Uomo o Donna	3	Scegli il genere quando giochi la carta. Difesa = 6 mentre si trova al "Camp Lake Zirconia". Guadagna +1 in Difesa per ogni Personaggio 'Giovane' che si trova nel suo stesso Film.	SORTILEGIO
<b>Cowardly Dude</b>	Il Tizio Vigliacco	"Bene ora è troppo! Cosa faremo adesso, eh? Cosa faremo adesso!"	Uomo, Stupido	-3	Il Tizio Vigliacco può essere giocato nel Film di un tuo avversario. Se è il tuo unico Personaggio nella mano d'apertura, scarta la tua mano e pescane una nuova.	VIOLENZA
<b>FBI Agent</b>	Agente FBI	"Finiscila di mentirmi, ragazzo. Penserai mica che FBI sta per Federazione Babbei Internazionali?"	Uomo, Intelligente, Grosso	4	Ottiene doppio bonus dagli Elementi di Scena 'Armi'. Questa carta dovrebbe essere trattata come un 'Poliziotto' dalle altre carte che menzionano 'Poliziotti'.	TERRORE
<b>Funny Guy Who Gets It In The Final Reel</b>	Il Tizio Simpatico che ci Rimette le Penne Proprio nell'Ultimo Atto	"Non posso credere che ne siamo usciti vivi... GAK!"	Uomo, Intelligente	3	Non appena vengono giocati i Titoli di Coda, devi scartare il Tizio Simpatico. La sua Difesa non conta ai fini del tuo Punteggio Finale, ma la sua parola Titolo vale se corrisponde.	SORELLANZA
<b>Good Looking Handyman</b>	Il Tuttofare Bellocchio	"Così vuoi prendere in affitto la vecchia magione Winslow... Ah! Detesto scrostare il sangue dalla pareti..."	Uomo, Grosso	2	Ottiene doppio bonus dagli Elementi di Scena purché non abbiano il Tratto 'Arma'.	TUNNEL
<b>Helpful Guy From Next Door</b>	Il Servizievole Vicino di Casa	"Ho sentito degli strani rumori, così ho pensato di fare un salto per vedere se stessi bene... GUG! ...ACK ...GURGLE"	Uomo	1	Gli attacchi 'Psicopatico' sono l'unico modo per uccidere il Servizievole Vicino di Casa.	STREGONERIA
<b>Hitch Hiker</b>	L'Autostoppista	"Forza, facciamolo salire. Che male potrà mai fare?"	Uomo, Grosso	2	Può venire giocata come un Attacco 'Psicopatico' con un Attacco di 10 contro un qualsiasi Film che abbia almeno un 'Veicolo'.	SPAVENTOSO
<b>Hot Headed Secretary</b>	La Segretaria Isterica	"Nessuno mangia il cervello del mio boss senza un appuntamento!"	Donna, Intelligente	3	Mentre si trova nel tuo Film, sei TU a scegliere, obbedendo alle restrizioni, quale Personaggio muore quando il tuo Film è attaccato da un altro giocatore.	SCONOSCIUTO
<b>Hunchback Assistant</b>	L'Assistente Gobbuto	"Maestro, ho preso questo cervello da Ab qualcosa... Ab Normale."	Uomo, Grosso	3	Il Gobbo può essere giocato come un Attacco 'Psicopatico' con un Attacco di 7. Questa carta può essere giocata come un Effetto Speciale affinché qualsiasi altro Attacco che includa lo "Scienziato Pazzo" abbia automaticamente successo.	CHELE

<b>Medical Student</b>	Lo Studente di Medicina	"Quando ero piccolo giocavo al dottore. Ora che sono un dottore, gioco a fare Dio."	Uomo, Intelligente	3	Ottiene bonus triplo dal "Kit di Pronto Soccorso" e dai "Libri di Testo Scientifici".	CHIRURGO
<b>Mortician</b>	L'impresario di Pompe Funebri	"Le prenoto un modello su misura, affare fatto?"	Uomo, Vecchio	1	Può venire giocato come un Attacco 'Psicopatico' con un Attacco di 3 + il numero dei Personaggi presenti nella pila degli scarti.	ZERO
<b>Parapsychologist</b>	La Parapsicologa	"Serve un vero artista per fare un patto col diavolo!"	Donna, Vecchio	2	Difesa = 5 contro gli Attacchi 'Soprannaturali'.	PATTO
<b>Redneck Pump Jockey</b>	Il buzzurro del distributore	"La cinghia della ventola è a puttane. Mi sa che te ne devi stare inchiodato per qualche giorno."	Uomo, Grosso	1	Ottiene bonus triplo dal "Vecchio Fuoristrada" e doppio bonus dallo "Shotgun".	MASSACRO
<b>Security Guard</b>	La Guardia di Sicurezza	"Hum... gli zombi non ci sono nel manuale di istruzioni. Penso che dovrei chiamare qualcuno che mi dia il cambio."	Uomo, Grosso, Stupido	3	Gli Attacchi 'Zombi' devono uccidere la Guardia di Sicurezza prima di qualsiasi altro Personaggio nello stesso Film.	VENDETTA
<b>Starship Commander</b>	Il Comandante della Nave Spaziale	"Capitano, è stato incredibile!" "Certe volte mi meraviglio da solo."	Uomo, Grosso, Intelligente	5	Difesa = 8 mentre si trova a bordo del "Vascello Interplanetario".	QUADRANTE
<b>Store Clerk</b>	Il Commesso del Negozio	"Avete bisogno?"	Uomo, Intelligente	4	Il Commesso del Negozio non può essere ucciso dagli Attacchi 'Zombi'.	ESERCITO
<b>Survivalist</b>	L'Esperto di Sopravvivenza	"Credo che hai fatto irruzione nella fottuta sala dei divertimenti sbagliata!"	Uomo, Vecchio	3	Solo per una volta, durante il tuo turno, puoi scartare 2 carte per guardare nel mazzo e donare all'Esperto di Sopravvivenza la prima 'Arma' che trovi, dopodiché rimischia il mazzo.	RITORNO
<b>The Best Friend</b>	La Migliore Amica	"Noi facciamo tutto assieme." "TUTTO?"	Donna, Giovane	1	Quando la Migliore Amica viene uccisa, puoi immediatamente pescare fino a 3 carte dalla mano del giocatore che l'ha uccisa.	MORTO
<b>Town Drunk</b>	L'Ubbriacone della Città	"Hey signò, offrirmi un sorso... dimmi, è un tentacolo quello?"	Uomo	2	Gli Attacchi 'Alieno' devono uccidere l'ubriacone della Città prima di qualsiasi altro Personaggio nello stesso Film.	CUORE
<b>Town Sheriff</b>	Il Capo della Polizia	"Quando arriva la legge qui attorno, figliolo, ci sono io e c'è Dio. E adesso di chi hai più paura?"	Uomo	3	Ottiene il quadruplo del bonus dallo "Shotgun".	SANGUE
<b>Well Intentioned Scientist</b>	Lo Scienziato Ben Intenzionato	"Non ho mai pensato che la mia invenzione sarebbe stata usata per scopi malvagi..."	Uomo, Intelligente	3	Non può usare Elementi di Scena 'Arma'.	ETERNITÀ

## ELEMENTI DI SCENA

(PROPS)

ORIGINAL NAME (nome originale)	ITALIAN NAME (nome italiano)	QUOTE (citazione)	TRAITS (tratti)	DEFENSE (difesa)	SPECIAL RULE (regola speciale)	TITLE WORD (parola del titolo)
<b>Alien Artifact</b>	Artefatto Alieno	"Cosa pensi che faccia?"	Arma	+3	Scartalo per bloccare un Attacco 'Alieno'.	MASCHERA
<b>Baseball Bat</b>	Mazza da Baseball	"Sto meglio quando ho un duro pezzo di legno nella mano."	Arma	+2		SPIRITO
<b>Canister of Mysterious Goo</b>	Recipiente di Melma Misteriosa	"Che c'è lì dentro?" "Credimi, meglio che tu non lo sappia."		-3	In ogni momento, eccetto durante un attacco, puoi scartare il Recipiente per compiere un Attacco 'Mostro Alieno' con Forza 10.	LUNA
<b>Death Ray</b>	Raggio della Morte	"Certo che chiunque abbia inventato quest'affare non ha lasciato nulla all'immaginazione..."	Arma, Arma da Fuoco	+4	Difesa = +6 contro gli Attacchi 'Alieno'.	MONTAGNA
<b>Drill</b>	Trapano	"Cos'è che attira gli psicopatici e i grossi attrezzi?"	Arma	+2	Quando viene giocato con un Attacco 'Psicopatico' aggiunge +6 alla Forza dell'Attacco.	POTENTE
<b>Flaming Torch</b>	Torcia Fiammeggiante	"Fuoco cattiiiiivo!"		+1	Scartala per bloccare un qualsiasi Attacco 'Zombi' o 'Vampiro' compiuto contro il tuo Film. Difesa = +5 se nel tuo stesso Film hai il "Forcone".	NERO
<b>Handcuffs</b>	Manette	"Ooooh... bricconcello."		+1	Difesa = +4 per ogni Personaggio "Poliziotto" o per la "Ragazza Squillo".	CREATURA
<b>M-16</b>	M-16	"It's swell. It's M'tel."*	Arma, Arma da Fuoco	+7	Difesa = +12 per un qualunque altro Personaggio all'interno dell' "Installazione Militare".	TESCHIO
<b>Motorcycle</b>	Motocicletta	"Le marmitte rumorose salvano la vita, baby, e in questo preciso momento stanno per salvare la mia!"	Veicolo	+2	Scarta la Motocicletta dal gioco per evitare che uno dei tuoi Personaggi venga ucciso dall'Attacco di una Creatura.	GIUNGONO
<b>Pitchfork</b>	Forcone	"Ah Signò, ce sta 'na folla tutta arrabbiata che te vò di 'na parola..."		+2	Puoi renderlo un 'Arma' in ogni momento.	CONTE
<b>Recreational Vehicle</b>	Veicolo da Svago	"Può non esser veloce, ma dovresti vedere come spiaccia gli zombi."	Veicolo	+3	Scarta il Veicolo da Svago per bloccare un Attacco 'Zombi' compiuto contro il tuo Film.	MOSTRO
<b>Scalpel</b>	Bisturi	"Taglia e cuci."	Arma	+1	Difesa = +5 per lo "Studiante di Medicina". Puoi giocare i Bisturi come un Effetto Speciale per aggiungere +5 alla Forza di un qualsiasi Attacco 'Psicopatico'.	STELLA
<b>Science Text Books</b>	Libri di Testo Scientifici	"Ti meraviglierai nell'apprendere cosa potrai combinare con ciò che troverai sotto al tuo lavandino."		+0	Difesa = +3 quando nelle mani di un Personaggio 'Intelligente'.	MAGIONE
<b>Sharp Stake</b>	Paletto Appuntito	"E ora tocca a me: adoro il mio paletto insanguinato."	Arma	+1	Scartalo dal gioco per bloccare un Attacco "Vampiro" compiuto contro il tuo Film.	BARA
<b>Tank</b>	Carro armato	"Hai detto che l'hai preso all'Ikea?"	Arma, Arma da Fuoco, Veicolo	+8	Difesa = +0 contro gli Attacchi 'Alieni'.	FIAMME

## LUOGHI (LOCATIONS)

ORIGINAL NAME (nome originale)	ITALIAN NAME (nome italiano)	QUOTE (citazione)	TRAITS (tratti)	DEF. (difesa)	SPECIAL RULE (regola speciale)	TITLE WORD (parola del titolo)
...on the Moors	...sulla Brughiera	"Stai incollato alla strada... e stai alla larga dalla brughiera!"		+3	...sulla Brughiera può soltanto venire aggiunto ad un Luogo già esistente. "Sono Stato un Adolescente Licantropo" ha sempre successo ...sulla Brughiera.	MAUSOLEO
Caves Outside of Town	Le Caverne Fuori Città	"Di cosa hai paura?" "Dei cavernicoli, di perdere l'orientamento, dei pipistrelli rabbiosi, dei mostri atomici ...devo continuare?"		+0	Durante il tuo turno puoi dare 6 carte della tua mano ad un altro giocatore prendendo in cambio un qualsiasi Personaggio (con tutte le carte allegate) dal suo Film e aggiungerlo al tuo.	OMICIDIO
College Campus	Il Campus del College	"Non è il Corpo Studentesco che mi preoccupa... sono tutti i corpi degli studenti."		+3	Può essere combinato con "l'Edificio della Sorellanza". Difesa = +6 se hai in gioco una qualsiasi di queste carte: "la Studentessa Specializzata in Scienze", "lo Studente di Medicina", "il Professore di Antropologia" o "la Cheerleader Ninfomane".	CADAVERE
Department Store	Il Grande Magazzino	"Attenzione gli acquirenti zombi sono pregati di..."		+2	Durante il tuo turno puoi prendere un Elemento di Scena nella pila degli scarti e metterlo in gioco nel tuo Film. Può essere combinato con il Centro Commerciale.	MALE
Interplanetary Vessel	Vascello Interplanetario	"Hai mandato il segnale di soccorso?" "Sì, e se siamo fortunati, la Terra lo ascolterà e ci manderà gli aiuti tra i 15 e i 20 ANNI!"	Veicolo	+10	Difesa = -5 contro gli Attacchi 'Alieno'.	VERME
Just Over That Hill	Proprio dietro quella Collina	"Te l'ho sto dicendo, quella meteora è precipitata proprio laggiù!"		+0	Difesa = -5 contro gli Attacchi 'Alieno'.	SENTIERO
Military Installation	L'Istallazione Militare	"Area 51, Deposito 23... è come giocare alla tombola della cospirazione."		+4	Può essere combinato con "il Laboratorio". "L'Ufficiale Militare" ottiene Difesa +3 mentre si trova nell'Istallazione Militare.	BOCCA
Morgue	Obitorio	"La gente qui attorno sembra essere abbastanza rigida all'inizio, ma una volta che le conosci bene, diventa molto in gamba."		+4	Gli Attacchi 'Zombi' hanno sempre successo nell'Obitorio. Può essere combinato con "l'Ospedale".	X
Observatory	L'Osservatorio	"Professore, ogni volta che guardo con il telescopio quella stella sembra avvicinarsi un po' di più. Ciò non è bene, vero?" "Cos'è questa puzza? ...Oh aspetta, sono io."		+4	Difesa = +8 contro gli attacchi 'Alieni'.	MOTEL
Sewer	Le Fogne		Acquatico	+3	I "Coccodrilli" hanno sempre successo nelle Fogne.	ADOLESCENTE
Subway Tunnel	Il Tunnel della Metropolitana	"È l'ultimo treno per Squarciavilla."		-2	I "Cannibali Sotterranei" hanno sempre successo nel Tunnel della Metropolitana.	FOLLE
Swamp Hut	La Capanna della Palude	"Rilassati, nessuno conosce questo posto." "Allora questo significa che nessuno conosce dove siamo?"	Acquatico	+2	Gli Attacchi 'Acquatico' hanno sempre successo nella Capanna della Palude.	PROFESSORE
The Beach	La Spiaggia	"Hmmm... Spiaggia di Sangue... Spiaggia di Sangue... Nulla, non la trovo sulla mappa."	Acquatico	+1	Difesa = -5 contro gli Attacchi 'Acquatici'. Tutti i Personaggi 'Giovani' su La Spiaggia ottengono Difesa +1.	UMANOIDE

<b>The Bermuda Triangle</b>	Il Triangolo delle Bermuda	"Beh, a dire il vero, è più un romboide."	Acquatico	-8	In nessun Film allestito nel Triangolo delle Bermuda ci possono essere 'Veicoli'. Se ce ne sono nel Film bersaglio in cui il Triangolo delle Bermuda viene giocato, questi devono essere scartati.	PAZZIA
<b>The Hospital</b>	L'Ospedale	"Dottor Staimeglio all'accettazione. Chiamata per il Dottor Staimeglio."		+5	Difesa = +10 se hai in gioco "lo Studente di Medicina". Scarta 3 carte dalla tua mano per evitare che uno dei tuoi Personaggi venga ucciso.	DENTI
<b>The Mall</b>	Il Centro Commerciale	"Questo cervello mi fa apparire grasso?"		+6	Gli Attacchi 'Zombi' hanno sempre successo nel Centro Commerciale.	NON-MORTO
<b>The Woods</b>	I Boschi	"Oddio! Siamo seguendo il sentiero per l'Inferno!"		-2		OBITORIO

## CREATURE (CREATURES)

ORIGINAL NAME (nome originale)	ITALIAN NAME (nome italiano)	QUOTE (citazione)	TRAITS (tratti)	ATTACK (attacco)	SPECIAL RULE (regola speciale)	TITLE WORD (parola del titolo)
<b>Albino Alligators</b>	Cocodrilli Albini	"Gente, mai gettare gli animali nello scarico!"	Acquatico, Mostro	7	I Cocodrilli Albini hanno sempre successo nelle 'Fogne'.	FOGNE
<b>Bug-Eyed Monsters</b>	Mostri con gli Occhi d'Insetto	"Bene, il pollice è un dispositivo di Alien, Mostro elettrico di segnalazione sub-etero, la cui portata raggiunge la Stella di Barnard..." "E per quanto riguarda il mostro con gli occhi d'insetto?" "...è verde, sì."	Alieno, Mostro	8	Se i Mostri dagli Occhi d'Insetto hanno successo, anziché metterli nella pila degli scarti devi passarli al giocatore alla tua destra.	ZOMBI
<b>Crabmen</b>	Uomini Granchio	"Perché devi essere sempre viscido come un mollusco?"	Acquatico, Mostro	9		CALDERONE
<b>Disembodied Brain</b>	Il Cervello Senza Corpo	"Vi inchinerete tutti al mio cospetto... non appena troverò un modo per uscire da questa stramaledettissima giara!"	Mostro	7	Ottiene Attacco +2 per ogni Personaggio 'Intelligente' nel Film bersaglio.	SUBURBANO
<b>Ghost Ship</b>	Nave Fantasma	"Vuoi andare a vedere 'Tutti pazzi per Mary Celeste?'"	Acquatico, Soprannaturale	12	Ottiene Attacco +2 per ogni Creatura 'Soprannaturale' che scarti dalla tua mano quando dichiari il tuo attacco con la Nave Fantasma.	INFERNO
<b>Giant Android</b>	Androide Gigante	"Ooooooo! Luccicoso!"	Alieno	12	Ha successo automatico quando attacca un Film che abbia come Personaggio "l'Ufficiale Militare".	ABISSO
<b>Hell Hounds</b>	I Mastini Infernali	"Figli della notte... Fate silenzio!"	Soprannaturale, Vampiro, Mostro	7	Può essere usato come un Effetto Speciale per triplicare un qualsiasi altro Attacco 'Vampiro'.	TEMPO
<b>Humanoids from the Deep</b>	Gli Umanoidi dal Profondo	"Non dovrebbero esserci anche dei tentacoli?"	Mostro, Acquatico	8	Ottiene Attacco +1 per ogni Personaggio 'Femmina' nel Film che stanno attaccando.	OCEANO
<b>It's Alive... Alive!</b>	È vivo... Vivo!	"Scommetto che perderesti pure la testa se non fosse imbullonata al collo!"	Zombi	10	Ha successo automatico nel "Laboratorio".	FURIA
<b>Killer Clown</b>	Il Clown Assassino	"Che vuoi fare con quelle torte?"	Psicopatico	8	Puoi usare 'Armi' per incrementare la Forza dell'Attacco. Ha sempre successo nella "Casa dei Divertimenti". L'attaccante può renderlo 'Alieno' in ogni momento.	CULT
<b>Killer Vegetable</b>	Ortaggi Assassini	"Pensavo che i vegetariani fossero mammolette e ora devo diventarlo anch'io per restare in cima alla catena alimentare"	Mostro, Sciame	6	Quando giochi questa carta puoi scegliere di renderla 'Supernaturale' o 'Aliena' o entrambe.	VUOTO

<b>Poison Fog</b>	Nebbia Velenosa	"Prendi una boccata di questa aria fresca di campagna... GURGLE! GAK!"		9	L'attaccante può renderla DOLORE 'Soprannaturale' in ogni momento. Ha successo automatico nell' "Istallazione Militare" purché non diventi 'Soprannaturale'. Può essere giocata come un Effetto Speciale per triplicare un Attacco 'Soprannaturale'.	
<b>Reanimated Pets</b>	Animali Rianimati	"Cosa vorrebbe dire la nota, 'Gatto morto, dettagli a seguire'?"	Zombi, Mostro	7	Non può attaccare un Film che abbia come Personaggio un qualsiasi "Skippy".	CHEERLEADER
<b>Satanic Cultists</b>	Cultisti Satanici	"Natas liah lla"	Psicopatico	7	Può usare 'Armi' per incrementare la Forza dell'Attacco.	ORRORE
<b>Skippy the Undead Wonder Dog</b>	Skippy Cane Prodigio Non-morto	"Che c'è, Skippy? Detesti il torace di Billy?"	Soprannaturale, Vampiro	17	Qualsiasi Personaggio 'Skippy' nel Film bersaglio ha Difesa = 0 durante questo Attacco.	BRIVIDO
<b>Space Plants</b>	Piante Spaziali	"Che #\$\$%@ è un triffid?"	Alieno, Mostro, Sciame	6		CORRUZIONE
<b>Space Predator</b>	Il Predatore Spaziale	"Pelle metallica, acido al posto del sangue, nessun rimorso... mi ricorda il mio avvocato."	Alieno, Mostro	12	La Difesa stampata di un qualsiasi Personaggio ucciso dal Predatore fa cumulo nel tuo Punteggio Finale e il Personaggio è riposto fuori dalla pila degli scarti. Nulla tranne la carta 'Prologo' può ripristinarli in gioco.	PIANETA
<b>Space Vampires</b>	Vampiri Spaziali	"Nello spazio nessuno può sentirti sanguinare."	Alieno, Vampiro	11	Ha successo automatico a bordo del "Vascello Interplanetario".	FUGA
<b>Supreme Galactic Ruler</b>	Il Supremo Despota Galattico	"Giungo da una lunga linea di despoti che non erano intenzionati nella conquista di questo pianeta, anche se abbiamo la tecnologia per ridurlo in cenere... MA IO SONO DIFFERENTE."	Alieno	10	Può essere giocato come un Effetto Speciale per triplicare la forza di un Attacco 'Alieno'.	FANTASMA
<b>Telekinetic Children</b>	Bambini Telecinetici	"Ogni volta che ho chiesto al bimbo dove fossero i suoi amichetti, questi mi ha solamente sorriso e mi ha indicato la grande pentola sulla stufa."	Soprannaturale	6	Ottiene Attacco +3 per ogni Personaggio 'Giovane' nel Film che sta attaccando.	CRIPTA
<b>Vampire Beach Babes</b>	Pupe Vampiriche da Spiaggia	"Amo le ragazze con un'ossessione orale..."	Soprannaturale, Vampiro	9	Le Pupe Vampiriche da Spiaggia hanno sempre successo sulla "Spiaggia".	SPOSA

## EFFETTI SPECIALI (SPECIAL EFFECTS)

ORIGINAL NAME (nome originale)	ITALIAN NAME (nome in italiano)	QUOTE (citazione)	SPECIAL RULE (regola speciale)	TITLE WORD (parola del titolo)
<b>Amphibious</b>	Anfibio	"Baciato sul muso. Magari si trasforma in un infuriato principe gigante!"	Raddoppia la Forza corrente dell'Attacco di una creatura e donale il Tratto 'Acquatico'. Sebbene sia 'Acquatica', la Creatura può ancora attaccare i Luoghi non-'Acquatici'.	CLOWN
<b>Ancient Indian Burial Ground</b>	Antico Cimitero Indiano	"Cosa significa che non hai spostato i cadaveri?"	In ogni momento, eccetto durante un attacco, puoi giocare questa carta come un Attacco 'Zombi Soprannaturale'. Se c'è un Luogo in* attacco scartalo. Attacco = il numero dei Personaggi nel mazzo degli scarti.	STRANO
<b>Big Budget</b>	Bilancio Esagerato	"Tuo padre non se la prederà se usiamo la sua carta d'oro?" "Nah, gli concederò il titolo di Produttore Esecutivo."	La tua mano è accresciuta di uno per il resto del gioco.	HALLOWEEN
<b>Billy's Stuff</b>	La roba di Billy	"L'ultima volta che ho visto Billy, aveva con sé quella cosa..." "L'ultima volta che ho visto Billy, non ne aveva più bisogno."	Quando uno dei tuoi Personaggi viene ucciso, anziché scartare tutti i suoi Elementi di Scena, puoi immediatamente trasferirli su un altro Personaggio, ignorando la regola sul limite degli Elementi di Scena.	STREGONE
<b>Boom in Frame</b>	Microfono in Scena	"Mettilo quel microfono in campo ancora una volta e vedrai poi dove te lo metterò io!"	Blocca una qualsiasi carta (eccetto i "Titoli di Coda") nel momento in cui viene giocata. La carta viene messa nel mazzo degli scarti senza che abbia alcun effetto.	STERMINATORE
<b>Bride of...</b>	La sposa di...	"Forza! Voi due siete fatti l'uno per l'altra!"	Prendi una creatura nel mazzo degli scarti e usala per compiere un Attacco con Forza = +5.	OSCURITÀ
<b>Creative Differences</b>	Differenze Creative	"Tu potrai anche essere il regista, ma IO SONO il produttore!"	Fai scambiare i Film a due qualsiasi giocatori. Quando lo scambio è concluso, chi ha il minor punteggio di Difesa ottiene 5 punti che vengono immediatamente aggiunti al suo punteggio finale.	TRAMONTO
<b>Dead Battery</b>	Batterie a Terra	"Il motore è partito." "Ma puoi ripararlo lo stesso, vero?" "No. Voglio proprio dire che è PARTITO. Non si trova più qui."	Rimuovi dal gioco un Elemento di Scena o una qualsiasi carta con il Tratto 'Veicolo'. Se rimuovi un 'Veicolo' ottieni 3 punti che vengono immediatamente aggiunti al tuo punteggio finale.	FESTA
<b>Double Feature Creature Show</b>	Doppia ragione d'orrore	"A tarda notte, una doppia ragione d'orrore..."	Puoi combinare 2 carte Creature in un singolo Attacco. L'Attacco ha tutti i Trattati e le abilità di entrambe le Creature.	SCHELETRO
<b>Grim Reefer</b>	Il Tetro Mietitore	"I maniaci omicidi disapprovano l'uso di droghe a scopo ricreativo."	Uccidi un Personaggio a tua scelta.	RACCONTO
<b>Haunted House</b>	La Casa Infestata	"Viaaaaaaaaaaaaaaaaa!"	Rimuovi un Luogo dal gioco e uccidi un Personaggio che si trovava in quel Luogo.	PECCATO
<b>Hiding Place</b>	Un Posto per Nascondersi	"...ecco come sono strisciato nei canali di scolo... e ora sai cos'è questa puzza..."	Evita che un Personaggio venga ucciso. Questa carta non può essere usata per salvare un Personaggio 'Grosso'.	PUPA
<b>I'll Be Right Back</b>	Tornerò	"È quello che ha detto Billy... 2 ore fa."	Uccidi un qualsiasi Personaggio purché non sia 'Intelligente'.	Chopper
<b>Inanimate Objects</b>	Oggetti Inanimati	"Oh bene, è 'L'Attacco dei Distributori Automatici dall'Inferno!'"	In ogni momento, eccetto durante un attacco, prendi fino a 5 Elementi di Scena dal mazzo degli scarti e usali come un Attacco 'Soprannaturale'. La Forza d'Attacco = la somma delle Difese di ciascun Elemento. Se l'attacco fallisce o viene bloccato, la persona che hai attaccato può piazzare gli Elementi nel suo Film.	ATTACCO
<b>Increased Body Count</b>	Conteggio di Corpi Aumentato	"8 cadaveri e titoli di testa non sono neppure iniziati! Ho un buon presentimento per la riuscita di questo film."	Piazza questa carta vicino al mazzo degli scarti e considerala "in gioco" per il resto della partita in tutti i Film dei giocatori. I giocatori ottengono 1 punto per ogni Personaggio che uccidono. Se più giocatori cooperano per un'uccisione di un Personaggio, solo il giocatore che ha lanciato l'Attacco ottiene il punto.	FRATELLANZA
<b>Last Ditch Effort</b>	Resisti fino alla Fine	"L'avevo già visto in un altro film tempo fa..."	Difesa = +10 contro un qualsiasi Attacco.	PORTALE
<b>Life Raft</b>	Zattera di salvataggio	"Gli squali infestano gli oceani come i cannibali infestano le zattere... non c'è molto da scegliere."	Difesa = +5 contro un qualsiasi Attacco OPPURE blocca un Attacco 'Acquatico'.	CACCIATORE

<b>Maniac</b>	Il Maniaco	"Era un uomo tranquillo. Si faceva sempre gli affari suoi..."	In ogni momento, eccetto durante un attacco, prendi un tuo qualsiasi Personaggio in gioco e usalo per compiere un Attacco 'Psicopatico'. La Forza d'Attacco = il triplo della Difesa stampata. Il Personaggio usato viene scartato alla fine dell'Attacco, indipendentemente dal risultato.	MOTOSEGA
<b>Meanwhile, Back at The...</b>	Nel frattempo...	"Non siamo passati davanti a un castello, qualche miglio più indietro?"	Prendi un qualsiasi Luogo dal mazzo degli scarti e mettilo nel Film di un qualsiasi giocatore.	CASTELLO
<b>Meteor Shower</b>	Pioggia di Meteore	"Guarda, una stella cadente. Esprimi un desiderio."	Raddoppia l'attuale Forza di un Attacco 'Alieno'.	ALIENO
<b>Movie Memorabilia</b>	Pezzi da Collezione	"Okay, vorrei tanto non morire..." "È un fusibile di Gort, il robot. Mi è costato solamente 5200\$ su ebay!" "Hey bello, Gort era solo un tizio in una tuta argentata."	Gioca questa carta non appena qualcuno usa i 'Titoli di Coda'. Il valore della Difesa stampata di tutti i tuoi Elementi di Scena raddoppia.	STORIA
<b>No Time for Love</b>	Non c'è Tempo per Amare	"Hey bellezza, come te la passi?"	Seleziona un Personaggio 'Uomo' e una 'Donna' da un Film qualsiasi. Vengono entrambi rimossi dal gioco e messi nel mazzo degli scarti.	STREGA
<b>Playing Dead</b>	Giochiamo a Fare il Morto	"Vedi? È solamente ketchup! Ma dai, certa gente proprio non sa stare agli scherzi."	Prendi un Personaggio dal mazzo degli scarti e mettilo immediatamente in gioco nel tuo Film.	DEFORME
<b>Props Department</b>	Magazzino degli Elementi di Scena	"E ora cerca di non rompere anche questo."	Dai ad ognuno dei tuoi Personaggi un Elemento di Scena preso dal mazzo degli scarti OPPURE rimuovi TUTTI gli Elementi di Scena presenti in gioco.	PSICOPATICO
<b>Ran Upstairs</b>	Di Corsa su per le Scale	"Non c'è nessuna uscita sul tetto, cretino!"	Uccidi un Personaggio 'Stupido' da un Film qualsiasi.	UOMO
<b>Reload</b>	Pioggia di Piombo	"Abbiamo bisogno di maggiore potenza di fuoco."	Prendi una qualsiasi 'Arma da Fuoco' dal mazzo degli scarti e mettila in gioco OPPURE blocca un qualsiasi Attacco compiuto contro il tuo Film se hai un' 'Arma da Fuoco' in gioco.	CAVERNA
<b>Respect Your Elders</b>	Rispetta gli Anziani	"Voi ragazzi avete vita facile! Ai miei tempi, dovevamo correre per 10 chilometri attraverso la neve per scappare dagli zombi mangia-carne!"	Difesa = +5 contro un Attacco OPPURE blocca un Attacco se hai in gioco un Personaggio 'Vecchio'.	KILLER
<b>Risen From The Grave</b>	Ritornato dalla Tomba	"Mio dio! Sei un vampiro!" "Preferisco il termine 'vivente compromesso'"	In ogni momento, eccetto durante un attacco, prendi un Personaggio dal mazzo degli scarti e usalo per compiere un Attacco 'Soprannaturale Vampiro'. La Forza d'Attacco = il triplo della Difesa stampata del Personaggio.	NAVE SPAZIALE
<b>Roosters</b>	Galli Raspani	"Galli raspani? Nel bel mezzo della città?" "Licenza poetica"	Difesa = +5 contro un qualsiasi Attacco OPPURE blocca un Attacco 'Vampiro'.	STREGATO
<b>Seduction</b>	Seduzione	"Ciao, fustaccio."	Raddoppia l'attuale Forza di un Attacco purché non abbia il Tratto 'Mostro'. Se l'Attacco ha successo, devi uccidere un Personaggio 'Uomo'.	AI DI SOTTO
<b>Set a Perimeter</b>	Allestisci un Perimetro Difensivo	"Cosa vuoi dire con 'allestisci un perimetro difensivo'? Io non mi muovo da qui. Preparatelo TU il perimetro!"	Difesa = +3 contro un qualsiasi Attacco, OPPURE blocca un Attacco se hai in gioco "L'Ufficiale Militare", "L'installazione Militare" o un qualsiasi Personaggio "Poliziotto".	SPAZIO
<b>Shower Scene</b>	La Scena della Doccia	"Billy, sei tu? Passami un asciugamano, ok?"	Aggiungi +3 alla Forza di un qualsiasi Attacco, OPPURE raddoppia la Forza l'Attacco di un Attacco 'Psicopatico'.	CASA
<b>Slow Paced</b>	Tiriamola per le Lunghe	"È quasi finito e nessuno è ancora morto. Che fregatura!"	Ogni giocatore pesca 2 carte incominciando con il giocatore che ha giocato questa carta e continuando in senso orario. Se i tuoi avversari hanno più di 6 carte dopo aver pescato, allora devono scartarne in modo da averne 6.	ABOMINIO
<b>So Much Blood</b>	Così tanto Sangue	"Sangue sulle pareti, sangue sul soffitto, sangue sui mobili... che è questo, 'Decor by Manson'?"	Triplica la Forza del corrente Attacco.	PAESE
<b>Stumble, Stumble, Fall</b>	Inciampi, Inciampi, Cadi	"Mi sembra che i tacchi a spillo siano la scelta sbagliata per una passeggiata nel bosco."	Uccidi un qualsiasi Personaggio 'Donna' da un Film qualsiasi, OPPURE raddoppia la Forza di un Attacco 'Psicopatico'.	ATTENZIONE
<b>Take Two</b>	Seconda Ripresa	"Okay gente, facciamone un'altra."	Costringi un Attacco appena risolto a essere immediatamente rigiocato. Qualsiasi Effetto Speciale usato in precedenza rimane nel mazzo degli scarti.	SATANA
<b>That's Some Story, Kid</b>	Questa è una Grande Storia, Ragazzo	"Sparisci, ragazzo, mi stai scocciando."	Attacco = +5, OPPURE dimezza la Forza di Difesa di un Film (arrotondato per difetto) per la durata del corrente Attacco, purché quel Film abbia un Personaggio 'Giovane'.	POLLASTRELLA

<b>Tickets Please</b>	Favorisca il biglietto prego!	"Che si va a vedere?" "Ninfomani Birichine da Nettuno" "BELLO!"	Pesca fino a 2 carte a caso da ciascun avversario. Il "Cameraman Documentaristico" non può usare la sua abilità per riprendere questa carta. Aggiungi +2 alla Forza di un qualsiasi Attacco OPPURE raddoppia la Forza di un Attacco 'Mostro'.	ANIMA
<b>Underground Monsters</b>	Mostri Sotterranei	"Sono nel sottosuolo. Nel fottuto sottosuolo."	Uccidi un qualsiasi Personaggio 'Vecchio' da un Film qualsiasi.	MANGIATORE DI UOMINI
<b>Weak Heart</b>	Debole di Cuore	"Ack! Gah! Gurgle... THUD!"	Puoi prendere 6 carte qualsiasi dalla pila degli scarti e usarle per creare un nuovo titolo per l'attuale partita ed infine mischiaie nuovamente nel mazzo di gioco.	CATTURATO
<b>Working Title</b>	Un Titolo Appropriato	"Come può essere lo stesso film se il mio attore è passato dall'interpretare un ex-prete divenuto ispettore di polizia a cacciatore eschimese di balene?"	Piazza questa carta vicino al mazzo degli scarti e considerala "in gioco" per il resto della partita in tutti i Film dei giocatori. Tutti gli Attacchi 'Alieno' vengono effettuati con Forza raddoppiata.	PAURA
<b>Zero Gravity</b>	Gravità Zero	"Fico... Sento tutto che fluttua..."		NEBULOSA

## TITOLI DI CODA ( 'ROLL THE CREDITS' )

NAME (nome)	QUOTE (citazione)	TITLE WORD (parola del titolo)
TITOLI DI CODA	KA-BOOM!!!	ANGOSCIANTE
TITOLI DI CODA	"Gli esplosivi danno sempre il meglio." "Sono tutti morti, penso sia finito."	INCUBO