

**PENRAGON**  
GAME STUDIO

**COSA C'E' DI  
PIU' STUPIDO  
DI RUBARE  
ALL'OSCURO  
SIGNORE?**

UN GIOCO DI  
FEL BARROS &  
MARCO PORTUGAL

ILLUSTRATO DA  
RICCARDO  
CROSA

# LOERZ

RIGOR MORTIS  
il Genio del Male

CM  
ON

SPAGNETTI  
WESTERN  
GAMER



*L'Oscuro Signore Rigor Mortis si è allontanato, insieme ai suoi fidati schiavi, dalla Torre dell'Oscura Stregoneria per una missione importante lasciandola nelle potenti mani del suo socio in affari, il poco intelligente -ma tanto volenteroso-guerriero Romolo. Questi ha il compito (insieme ad altri costrutti ed esperimenti del mago) di proteggere il prezioso tesoro di Rigor che si sta sorprendentemente riducendo ogni volta che lui deve assentarsi per qualche ora.*

*Sembra infatti che qualche maledetto ladro riesca ad intrufolarsi nel suo sotterraneo, il cosiddetto Labirinto dei Topi Pazzi, il laboratorio dove il Genio del Male compie i suoi nefasti esperimenti meta-magici.*

*Quello che il mago non sa é che l'energia magica sprigionata dai suoi esperimenti ha contagiato i topi che infestano il labirinto, i quali hanno trasferito il morbo magico alla colonia di gatti che il genio del male ha preso proprio per liberarsi dei suddetti ratti, donando loro una innaturale quanto deviata intelligenza... e dando vita così ai LOOTERZ! Una razza di felini evoluti, caotici e senza freni inibitori.*

*E infatti sono proprio i Looterz che piano piano e con calma metodica, rubano il tesoro del mago, attratti dal luccichio delle monete e dalla promessa di una bella vacanza lontano dalle gelide Montagne Grigie dove Rigor ha costruito la sua torre. Ma in verità non sono i soli a bramare il suo tesoro, visto che anche le creature che il mago ha messo a guardia del tesoro (così come il fidato guardiano Romolo) non disdegnano di prelevare qualche moneta all'insaputa dell'Oscurο Signore.*

*Riusciranno i Looterz ad accaparrarsi più monete dei loro compagni prima di essere scoperti dai guardiani, ma soprattutto prima che il Genio del Male ritorni richiamato dagli allarmi magici con i quali ha segretamente riempito il labirinto?*

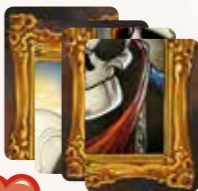
# COMPONENTI DI GIOCO

## 60 CARTE LOOTERZ

- 1 Punti vita
- 2 Titolo
- 3 Potere
- 4 Testo dell'abilità



## 4 CARTE RIGOR MORTIS



## 42 PUNTI VITA



## 36 MONETE



## 6 DADI



## 6 CARTE AIUTO

## 1 REGOLAMENTO



# PREPARAZIONE

Scegli il primo giocatore casualmente. Mischia le 4 carte Rigor Mortis nella seconda metà del mazzo di carte insieme alle altre carte Looterz e consegna tre carte al primo giocatore e quattro carte a tutti gli altri giocatori.

*Non è mai il caso di dare troppo vantaggio al primo giocatore, non sei d'accordo?*

Posiziona il resto delle carte coperte al centro del tavolo formando così il mazzo di gioco (la Torre).

*Non appena l'Oscuro Signore ha lasciato la Torre dell'Alta Stregoneria, diverse creature hanno iniziato a strisciare nell'oscurità per raggiungere il prezioso tesoro di Rigor.*

Lascia dello spazio vicino al mazzo di gioco per creare la pila degli scarti dove andranno messe le carte scoperte una volta giocate: questa pila si chiamerà Cimitero.

*Qui potrete trovare i più famosi saccheggiatori defunti, che sono stati distrutti, sacrificati o scartati per la nobile causa e incompresso lavoro del saccheggio.*



**Primo giocatore**  
*3 Carte*



**Altri giocatori**  
*4 Carte*

**Monete**



**Punti Vita**



**Dadi**



**Torre**  
*Mazzo di gioco*



**Cimitero**  
*Pila degli scarti*

# SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di raccogliere abbastanza monete per lasciare la Torre della Stregoneria e fuggire una volta per tutte il più lontano possibile dall'Oscuro Signore prima che vi possa raggiungere.

Di quanto bottino avrai bisogno? Questo dipende da quanti giocatori ci saranno seduti al tavolo:

**2 GIOCATORI** – Il primo che raggiunge 15 monete vince la partita.

**3 O 4 GIOCATORI** – Il primo che raggiunge 10 monete vince la partita.

**5 O 6 GIOCATORI** – Il primo che raggiunge 7 monete vince la partita.

*NOTA: Questi valori sono semplicemente raccomandati sulla base del tempo che normalmente Rigor Mortis impiega nei suoi viaggi lungo tutto il continente di Kragmortha. Puoi cambiare l'ammontare del bottino necessario per vincere, per rendere il gioco più lungo o più corto, ma non possiamo certo garantire la salvezza dei tuoi Looterz.*

*Inoltre ricordati che la Torre è disseminata di allarmi magici e diverse stregonerie e prima o poi inizieranno ad urlare a squarciagola richiamando l'attenzione di sua Maestà, in qualunque luogo si trovi.*



# GIOCARE

Una partita di Looterz si gioca a turni, cominciando con il primo giocatore e procedendo in senso orario. Continuate a giocare fino a quando un giocatore non avrà raccolto un bottino sufficiente per vincere o fino al momento in cui l'Oscuro Signore non sarà richiamato dal suo viaggio.

Ogni qualvolta che un giocatore pescherà dal mazzo di gioco una carta Rigor Mortis, la metterà a parte sul tavolo di gioco formando l'immagine di Rigor, quindi pescherà una nuova carta.

Quando verrà pescata la quarta carta e l'immagine del Rigor sarà così completa, il gioco terminerà, l'Oscuro Signore farà immediato ritorno alla Torre della Stregoneria cercando di colpire i malcapitati ancora dispersi nel labirinto della Torre.



## FAI IL TUO TURNO

Il tuo turno è diviso in quattro fasi, che devono essere eseguite in questo ordine:

**1 PRIMA FASE DI RECLUTAMENTO**

**2 FASE DUNGEON**

**3 SECONDA FASE DI RECLUTAMENTO**

**4 FASE DI SACRIFICIO**

Dopo aver completato tutte e quattro le fasi, il tuo turno è terminato e passa al giocatore alla tua sinistra.

## FASE 1

### PRIMA FASE DI RECLUTAMENTO

Durante questa fase hai due opzioni. Puoi sceglierne solo una:

#### Reclutare un Looterz o Pescare una carta

##### RECLUTAMENTO

Per reclutare un Looterz, semplicemente gioca una carta Looterz dalla tua mano e posizionala a faccia in su davanti a te. Metti sopra la carta un numero di Punti Vita pari ai Punti Vita di partenza del Looterz - ovvero il numero di cuori che trovi stampato sulla carta in alto a sinistra.

*I Punti Vita sono pari alle ferite che un Looterz può subire prima di finire nel Cimitero. Duh!*

##### PESCARRE UNA CARTA

Prendi una carta dalla cima del mazzo di gioco e aggiungila alla tua mano.

*Ovviamente dovrai compiere questa azione diverse volte durante una partita, altrimenti rimarrai senza carte. Ma, sei sicuro che un Looterz nella tua mano valga più di due Looterz nel Dungeon?*

## FASE 2

### FASE DUNGEON

Questo è il momento in cui vai a esplorare il Dungeon! Tutti i tuoi Looterz in gioco si trovano sempre intrappolati nel Dungeon della Torre. Ogni



turno, ognuno dei tuoi Looterz può fare un'azione. Hai tre opzioni:

- Cercare un tesoro!
- Attaccare
- Usare un'abilità speciale

Oh, ma il mondo non è certo un posto giusto, per cui non tutti Looterz conoscono la magia! Così i Looterz che non hanno abilità speciali potranno scegliere solo tra le prime due opzioni.

Devi scegliere una delle opzioni a disposizione per ogni Looterz che controlli, che può essere diversa da Looterz a Looterz.

Puoi utilizzare i tuoi Looterz in qualsiasi ordine desideri: per ciascuno di essi scegli un'azione e portala a termine.

## ALLA RICERCA DEL BOTTINO

Per cercare nel Dungeon, tira tanti dadi quanti sono i gettoni Punti Vita presenti sulla tua carta:

Per ogni dado con un risultato uguale o minore al Potere del Looterz (il numero che si trova in alto a destra della carta) otterrai una moneta.

*L'arte del depredare richiede sempre la combinazione di due abilità: un Looterz sufficientemente in salute per trasportare il proprio bottino e abbastanza Potere per evitare tutte le trappole nascoste. Prestate attenzione perché il tesoro non è mai lasciato non protetto e anche un Looterz di basso livello dovrebbe saperlo.*





## CERCARE UN BOTTINO - ESEMPIO

Hal-R-Tel, il Demone di un'altra dimensione, sta cercando un tesoro. Ha 3 Punti vita, così tira 3 dadi e realizza 2, 3, e 5. Poiché il suo Potere è 3, il 2 e il 3 gli daranno 1 moneta ciascuno. Il 5 invece verrà considerato un fallimento.



**RICORDA** - Il gioco termina immediatamente quando avrai un numero di monete necessario per vincere la partita o quando Rigor Mortis ritornerà alla Torre, richiamato dai suoi allarmi magici.

## ATTACCARE

I tuoi Looterz possono attaccare qualsiasi altro Looterz presente nel dungeon. Puoi anche decidere di attaccare uno dei tuoi stessi Looterz, se ciò ti avvicinerà al tuo obiettivo finale.

*Giusto perché l'Oscuro Signore non è in giro, non vuol dire che sia facile rimanere vivi nelle profondità del Labirinto dei Topi Pazzi.*

Quando attacchi, dichiara il tuo obiettivo, quindi tira tanti dadi quanti sono i tuoi Punti Vita correnti: per ogni dado che tiri, uguale o inferiore al Potere del Looterz, infliggi 1 danno al Looterz che hai attaccato – rimuovendo 1 segnalino Punto Vita dalla sua carta. Se quel Looterz non possiede più Punti vita sulla carta è da considerarsi deceduto e dovrà essere posto nel Cimitero.

Non sentirti troppo male quando uccidi un Looterz. Dopo tutto, la Necromanzia è un'arte riconosciuta nella Torre dell'Alta Stregoneria; inoltre la terza attività più popolare su Kragmortha (dopo attaccare e depredare) è essere resuscitato. Tutto ciò non vale per i Looterz che conoscono la magia: in questo caso loro sanno già che non è assolutamente divertente essere uccisi.

### ATTACCARE - ESEMPIO

Rollork, il vichingo, sta attaccando l'inutile Re dei Topi. Possiede 2 Punti Vita, per cui tira 2 dadi, ottenendo 1 e 4. Solo 1 è un risultato minore al suo Potere (che è 2), per cui il Re perderà 1 Punto Vita.



### USARE UN'ABILITA' SPECIALE

Alcuni Looterz posseggono un'abilità speciale. Se il tuo Looterz ha del testo sulla carta con la parola "Attivazione", puoi utilizzare quell'abilità come azione del Looterz. Non devi tirare alcun dado: segui solo le istruzioni stampate sulla carta.

*Non ci sono moltissimi Looterz che conoscono la magia; ma molti invece dicono di saperla usare: questi sono certamente gli obiettivi più ricercati. Non perché siano estremamente potenti, ma soprattutto perché sono estremamente arroganti! A nessuno all'interno di Dungeon piace quando gli utilizzatori di magia se ne vantano. E' veramente rivoltante.*

## USARE UN'ABILITA' SPECIALE - ESEMPIO

La Misteriosa Ninja può utilizzare la sua azione per eliminare un Looterz qualsiasi in gioco, a prescindere da quanti Punti Vita possiede.



## FASE 3

### SECONDA FASE DI RECLUTAMENTO

Dopo che tutti i Looterz hanno effettuato la propria azione, è tempo per la seconda fase di Reclutamento. Questa fase è uguale alla prima fase di Reclutamento (non lo immaginate vero?).

*E' divertente, ma per qualche sconosciuta ragione, molti Looterz dimenticano che possono chiamare altri Looterz dopo aver svolto le proprie azioni nel Dungeon. Forse perché l'eccitazione del bottino ha dei meravigliosi poteri di amnesia? Per farsi aiutare alcuni Looterz si fanno tatuare la seguenti parole: "Non dimenticare la seconda fase di Reclutamento" sul braccio destro. Se non pensi che sia sufficientemente togo tatuarsi una cosa del genere sul proprio corpo, puoi sempre usare la carta riassuntiva come promemoria.*

## FASE 4

### FASE DEL SACRIFICIO

Se hai più di tre Looterz in gioco, devi sacrificarne tanti fino ad averne solo tre. I Looterz scartati verranno posti nel Cimitero.

*Troppi Looterz guastano la zuppa... o quel che è.*

#### LIMITE DELLA MANO

Al termine della Fase di Sacrificio, non puoi mai avere più di 10 carte in mano. Se ne hai troppe devi scartarne tante fino a scendere a 10 carte.

## GLOSSARIO

Un certo numero di Looterz ha una o più parole chiave sul testo della carta. Queste parole indicano quando e come utilizzare le loro abilità:

**ATTIVAZIONE** – Questa abilità può essere utilizzata come azione del Looterz durante la fase Dungeon

*(al posto di depredare o di attaccare? E perché mai qualcuno vorrebbe utilizzarla?)*

**ULTIMO DESIDERIO** – Questa abilità prende effetto non appena il Looterz finisce nel Cimitero. Non importa se il Looterz è stato ucciso, distrutto o **Sacrificato** (ma non conta se il Looterz è stato semplicemente scartato dalla mano).

**RECLUTAMENTO** – Questa abilità si attiva quando un Looterz entra nel Dungeon la prima volta. Non importa come ci arriva: dal Cimitero, dalla mano di

un giocatore o dal Mazzo di gioco.

L'abilità **Reclutamento** non si attiva se il Looterz passa da un'area di controllo ad un'altra.

**SACRIFICIO** - Questo significa che devi prendere un Looterz che controlli e lo devi mettere nel Cimitero. Alcune volte, questo è un "costo" che devi pagare per utilizzare un'abilità, ma alcuni Looterz possono forzare qualcun'altro a **Sacrificare** un altro Looterz in cambio di nulla o solo per puro divertimento.

**RUBARE** - Questo significa che puoi prendere una moneta dal bottino di un altro giocatore e aggiungerlo al tuo (invece di prenderlo dalla riserva del tesoro).

*Normalmente puoi rubare monete solo dal giocatore che ne ha di più. Dopo tutto non è esattamente molto sportivo rubare ad un giocatore che non sta vincendo.*

**PROVOCAZIONE** - Se un avversario sceglie di attaccare i tuoi Looterz per qualsiasi pazza ragione (azione di attacco, magia o a causa dell'effetto di un **Reclutamento**), deve scegliere prima un Looterz con Provocazione, se ne hai uno. Se controlli più di un Looterz con **Provocazione**, il tuo avversario potrà scegliere quale attaccare tra quelli con **Provocazione**.

*Alcuni Looterz sono veramente rumorosi. Altri sono troppo grossi per essere ignorati, ma generalmente sono dei cinghiali. E non sono neanche molto furbi. Non ci vuole un genio per comprendere che attirare l'attenzione in un Dungeon mortale non è proprio una bella idea. Ma sono certo che in ogni caso potrai trovare un buon modo per utilizzarli.*

# FINE DEL GIOCO

Il gioco termina IMMEDIATAMENTE quando un giocatore raggiunge l'ammontare di monete necessario per vincere la partita.

In caso venga pescata la quarta carta Rigor Mortis prima che un giocatore sia riuscito a raggiungere il valore necessario per vincere la partita, il giocatore con il maggior numero di monete sarà dichiarato il vincitore. Nel caso di un pareggio, il vincitore sarà colui che avrà più Looterz in gioco. Nel caso il pareggio dovesse persistere, i giocatori in pareggio perderanno immediatamente la partita e il giocatore più ricco tra quelli rimasti verrà dichiarato vincitore (nel caso di eventuali altri pareggi seguite lo stesso procedimento appena illustrato).

*A Rigor Mortis non piacciono molto i pareggi. Un doppio pareggio è anche fin troppo e lo spingerà a scatenare tutta la sua ira - anche fisicamente - sui giocatori in pareggio che si ritroveranno defunti nel men che non si dica... intrappolando le loro anime nella Torre dell'Alta Stregoneria... per sempre.*

## PROVOCAZIONE - ESEMPIO

Una berserker, un medico e un vichingo entrano in un bar... No aspetta, è un Dungeon! Visto che questi Looterz sono insieme, puoi attaccare solo Rollork, il Vichingo perché possiede l'abilità **Provocazione**, anche se in verità tu avresti voluto colpire quella sottospecie di Medico.



## STRANE SITUAZIONI CHE POSSONO ACCADERE DURANTE UNA PARTITA

**Cosa accade se recluti Rrugh, il Golem e non controlli nessun altro Looterz?**

*Il Golem colpisce solo i tuoi avversari.*

*E' una mossa non male e dovresti essere orgoglioso di averla fatta!*

**In quale ordine le abilità **Reclutamento** del Golem e di Elsar, la Strega hanno effetto?**

*Comincia con il giocatore attivo (quello che controlla il Looterz) e prosegui in senso orario intorno al tavolo. Ad esempio, il controllore del Golem, dovrebbe essere il primo a sacrificare un Looterz, seguito dagli altri giocatori in senso orario.*

**Posso reclutare un Looterz o attivare l'abilità di Pru, la bella gattina, anche se questo significa che avrò più di tre Looterz in gioco?**

*Naturalmente! Il numero dei Looterz viene controllato solo nella Fase Sacrificio. Puoi addirittura Sacrificare un Looterz che hai rubato ad un altro giocatore con l'abilità di Pru, prima di restituirglielo (ovvero non lo rivedrà più perché sarà Sacrificato prima di tornare nell'area del suo proprietario).*

*Dovresti seguire sempre il Codice dei Looterz! In ogni caso non c'è la Polizia del Codice all'interno del Dungeon e perciò hai sempre un pò di tempo prima che la tua coscienza inizi a prenderti a calci e che tu debba fare pulizia per eccesso di Looterz nel tuo party.*

**Se due giocatori sono in parità per il maggior bottino, da chi devo Rubare quando utilizzo l'abilità Rubare?**

*Puoi scegliere quello che preferisci. Se sei in parità con un altro giocatore per il bottino maggiore, non potrai rubare nulla.*

*Ovviamente ti raccomandiamo caldamente che tu colpisca il giocatore più competitivo o cattivo che si trova al tavolo.*

**Posso attaccare due differenti Looterz con l'abilità di Blink, l'esperimento fallito?**

*Sì. Questi attacchi vengono risolti uno alla volta, e non devi scegliere un secondo obiettivo fino a quando non hai terminato il primo attacco. Ma, Blink non può decidere di attaccare prima e poi di cercare un bottino nello stesso turno!*





Un gioco di  
**Fel Barros e Marco Portugal**

Produzione di  
**Guilherme Goulart, Thiago Aranha, Carolina Negrão,  
Sergio Roma e Silvio Negri-Clementi**

Illustratore  
**Riccardo Crosa**

Grafica  
**Riccardo Crosa e Mauro Pelosi**

Regolamento  
**William Niebling**

Responsabile  
**David Preti**

Hanno collaborato alla realizzazione di questa versione  
di **Looterz Rigor Mortis:**

**Marika Beretta, Riccardo Crosa, Alessandra Negri Clementi,  
Giovanni Negri Clementi, Massimo Lizzori,  
Kelly Stocco e Andrea Vigiak.**

Edito in Italia da Pendragon Game Studio srl Via Curtatone, 6 – 20122 Milano  
[www.pendragongamestudio.com/it](http://www.pendragongamestudio.com/it) - [info@pendragongamestudio.com](mailto:info@pendragongamestudio.com).

Rigor Mortis è un ©2014, 2017 Pendragon Game Studio srl. Tutti i diritti riservati.  
Conservate queste istruzioni per riferimenti futuri. Qualsiasi riproduzione o traduzione  
anche se parziale, se non autorizzata, è severamente vietata.

I componenti potrebbero variare in produzione finale da quanto illustrato sul  
regolamento e sulla scatola.

Looterz è un © 2017 CMON Global Limited. Looterz e il marchio Spaghetti Western  
sono trademark di proprietà di CMON Global Limited. CMON e il logo CMON sono  
marchi registrati di CMON Global Limited. Tutti i diritti riservati.

Fabbricato in Cina

**ATTENZIONE;** Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi: contiene piccole parti  
che se ingerite potrebbero provocare soffocamento.