

REGOLAMENTO ADVANCED

Questa versione del regolamento è pensata per i giocatori più esperti che vogliono aggiungere una componente strategica al puro divertimento.

LE CARTE

Le carte si dividono in squillo, eventi e power up.
All'inizio del gioco è necessario creare 2 mazzi:



il mazzo principale, costituito da squillo ed eventi mescolati tra di loro .



il mazzo dei i power up, distinguibili anche dal retro che ne riporta il prezzo.

Le squillo si dividono in:

Escort (fondo viola) che garantiscono i compensi maggiori

Puttane di strada (fondo fucsia) che rappresentano la tipologia più comune

Giovani promesse (fondo azzurro) la cui vendita degli organi garantisce i profitti maggiori data la giovane età.

Gli eventi si dividono in:



Eventi Propizi che danno un qualche vantaggio al giocatore che li utilizza



Eventi Nefasti che danneggiano i giocatori avversari



Eventi Divini che coinvolgono elementi di natura mistica

I Power Up si dividono in:



Power Up difensivi che aumentano il valore di difesa di una squillo



Power Up offensivi che aumentano il valore d'attacco di una squillo



Power Up redditizi che aumentano la parcella di una squillo

SET UP

Il mazzo principale va diviso in tanti mazzi quanti sono i giocatori. Ogni mazzo deve avere lo stesso numero di carte. (es: *in tre giocatori il mazzo di 99 carte verrà diviso in 3 mazzi da 33 carte. In 4 giocatori il mazzo verrà diviso in 4 mazzi da 24 carte, lasciandone 3 escluse dal gioco*).

Ogni giocatore prende un mazzo e sceglie una carta da tenere per sé. Fatto questo passerà il mazzo al giocatore alla sua sinistra e ripeterà l'operazione con il mazzo fornitogli dal giocatore alla sua destra. Si procede così finché i mazzi originali non sono terminati ed ogni giocatore ha costituito un proprio deck.

All'inizio del gioco tutti i giocatori pescano 8 carte dal proprio mazzo.

IL TURNO

In ogni turno un pappone può mettere in campo **una sola squillo** e giocare **una sola carta evento**. Alcune carte evento sono però da giocare durante il turno degli avversari e possono essere giocate anche se durante il proprio turno si è già giocata una carta evento. Gli eventi utilizzati vanno messi un mazzo comune degli scarti. Ogni prostituta schierata potrà eseguire **una sola delle seguenti azioni**:

AZIONI SQUILLO

Attaccare

Manda la ragazza ad uccidere una troia nemica a tua scelta.

E' possibile attaccare una squillo solo se il valore di attacco della tua troia è pari o superiore al valore di difesa della troia bersaglio. In questo caso la squillo attaccata viene uccisa e messa fra gli scarti. Eventuali power up assegnati vengono messi in fondo al mazzo dei power up. Ricorda che le squillo attaccano sempre singolarmente; non è quindi possibile attaccare una troia con più squillo contemporaneamente.

Battere

Se mandi una ragazza a prostituirsi percepirai il compenso indicato dalla sua parcella. Se mandi più ragazze a prostituirsi somma le loro parcelle per avere il tuo incasso per quel turno. L'incasso va *speso nello stesso turno* con l'acquisto di uno o più power up, da pescare dal mazzo power up e da assegnare immediatamente alle proprie Squillo. Eventuali \$ non spesi *andranno persi*.

Utilizzare l'abilità personale

Puoi scegliere di utilizzare l'abilità scritta sulla carta della squillo seguendo le indicazioni riportate. Alcune squillo hanno più di un potere ed alcune hanno un potere 'passivo' che non ha quindi bisogno di venir attivato.

Vendere gli organi

La ragazze viene uccisa e tu percepisci immediatamente il compenso indicato in basso a destra, da spendere nell'acquisto di power up, da assegnare immediatamente alle proprie Squillo.

Nota: l'ordine con cui le Squillo agiscono è a totale discrezione di chi le controlla. Ad esempio è possibile far prima prostituire una Squillo e ricavarne un Power Up da assegnare ad un'altra delle proprie Squillo che verrà mandata ad attaccare.

FASE FINALE

Quando tutti i giocatori esauriscono il proprio mazzo ha inizio la fase finale. Durante

questa fase non si pescano più carte e se un giocatore rimane senza squillo in campo è eliminato. L'ultimo (o gli ultimi) giocatore a rimanere in gioco è il vincitore.

Rimescolare il mazzo degli scarti, che servirà come indicato da alcune carte