

# PRIDE

## COMPONENTI:

- 1 Tabellone (composto da 4 quadranti)
- 4 Pedine
- 4 Segnalini ◻ VIA (1 per giocatore)
- 1 Dado a 6 facce
- 6 Mazzi di crate: **Bitchy (70)**, **Oopsy (60)**, **Werk it! (30)**, **Love (30)**, **Partner (13)**, **GayPay (5)**
- 136 Gettoni Status (34 per giocatore)
- 4 Sacchetti colorati per tenere i Gettoni Status (1 per giocatore)
- 4 **Segnalino ◯ Business** (1 per giocatore)
- 4 **Segnalino ◯ Mansion** (1 per giocatore)
- 12 **Segnalini ◻ Traguardo Partner**
- 4 **Segnalini ◻ Traguardo Business**
- 6 **Segnalini ◻ Traguardo Mansion**
- 1 Sacchetto di plastica per tenere i componenti di gioco

**PREPARAZIONE:** Ogni giocatore sceglie la propria pedina e prende il relativo sacchetto di Gettoni Status + i 2 Segnalini del proprio colore, si posiziona "dietro" un quadrante del tabellone e appone il token esagonale che riporta il colore della propria pedina sullo spazio esagonale della CASELLA LOVE del proprio quadrante, quello è il suo VIA personale (gli altri VIA per lui non contano nulla) e quindi posiziona la propria Pedina lì. I giocatori tirano il dado, chi fa il numero più alto, inizia per primo.

**SCOPO DEL GIOCO:** Conquistare un **Traguardo Partner** ◻, un **Traguardo Business** ◻ e un **Traguardo Mansion** ◻, che vengono attestati tramite i Segnalini esagonali da mettere sopra al proprio VIA. Una volta conquistati tutti e 3, si annuncia agli avversari che inizia la propria corsa alla vittoria (P-RIDE!), ovvero bisogna riuscire ad arrivare al proprio VIA senza che nessuno nel mentre riesca a farti perdere anche solo uno di questi Traguardi.

**TABELLONE:** Il tabellone si compone di due Percorsi: il **Percorso Principale**, ovvero il percorso centrale, quello da cui si parte e che si percorre in senso antiorario e il **Percorso Estero**, ovvero il percorso esterno in senso orario, accessibile spendendo un Passaporto negli Aeroporti.

Il Percorso Estero consiste in 1 giro massimo di tabellone, ma si può uscire anzitempo in ogni svolta che rientra sul Percorso Principale.

**SVOLGIMENTO:** Il giocatore tira il dado e si sposta sul tabellone seguendo il senso di marcia illustrato dalle caselle, una volta finito su una data casella ne svolgerà la specifica funzione, dopo di che potrà compiere altre azioni come:

- acquistare una carta Bitchy (solo una per turno)
- giocare una carta Bitchy contro gli avversari.

Una volta terminato il turno, giocherà l'avversario alla sua sinistra (senso orario).

## CASELLE:

**Casella Bitchy**, il giocatore pesca **una carta Bitchy** senza rivelarla agli avversari, e ne potrà tenere in mano un massimo di 3.

**Casella Oopsy**, il giocatore pesca **una carta Oopsy** e svolge immediatamente la sua funzione annunciandola agli avversari.

**Casella Werk it!**, il giocatore pesca **una carta Werk it!** si può tenere una sola carta Werk it! alla volta.

**Casella GayPay**, il giocatore pesca **la carta GayPay** illustrata nella casella. Se si finisce su una casella di una GayPay già posseduta da un avversario, questo la cederà al nuovo proprietario.

**Casella Passaporto**, il giocatore riceve un **Passaporto**, si può tenere solo un Passaporto alla volta, questo va speso nel momento in cui si voglia eseguire un giro all'estero; una volta rientrati nel Percorso Principale bisognerà riguadagnarne un altro per intraprendere un nuovo giro all'estero.

**Casella Love**, il giocatore pesca una **carta Partner** e ottiene immediatamente il relativo **Segnalino Traguardo Partner**  che potrà mettere su uno degli spazi esagonali sopra al proprio VIA.

► Se già possiedi un Partner e capiti su una casella Love, dovrai pescare una **carta Love**

**Casella Status**, sono le caselle sul percorso che riportano un cerchio tratteggiato, il giocatore che ci finisce sopra "guadagna" lo Status apponendoci un suo Gettone Status. Solo i Gettoni Status presenti sul tabellone possono essere usati come moneta di scambio per gli acquisti effettuabili in gioco.

► Ogni giocatore possiede anche altri 3 spazi per i Gettoni, sono posti all'interno dei 3 esagoni sopra al proprio VIA: ogni volta che si passa dal VIA si guadagna 1 Gettone Status da apporre in uno di questi spazi, ma attenzione: ogni volta che si conquista un Segnalino Traguardo , questo andrà messo sugli stessi esagoni, coprendo quindi lo spazio disponibile al Gettone Status; più Traguardi hai, meno Gettoni Status puoi accumulare in quella zona.

Se possiedi 3 Gettoni Status in questi spazi e poi conquisti un Traguardo, questo sostituirà uno dei Gettoni che quindi andrà perso, non conservarli troppo a lungo!

**Nota bene:** non è possibile spostare un Gettone Status dal VIA in altri Spazi Status esterni e viceversa.

**Casella Business**, si compone di 2 caselle attaccate, il giocatore non subisce nessuna conseguenza a meno che il Business non sia stato acquistato da un avversario.

► Per acquistare un Business bisogna finire sulla casella ancora libera e spendere 5 Gettoni Status raccogliendoli tra quelli che si è riusciti a piazzare sul tabellone nelle varie caselle Status. Una volta terminata la transazione potrai apporre nell'apposito spazio centrale il **Segnalino Business del tuo colore**  che attesterà il tuo possesso dell'attività, inoltre ottieni anche il relativo **Segnalino Traguardo Business**  che dovrai apporre in uno degli spazi liberi sopra al tuo VIA.

► Quando un avversario si ferma su un tuo Business deve pagare 1 Status prendendolo tra i suoi sul tabellone e "trasformandolo" in tuo, ovvero lo scarcerà fuori dal tabellone e tu potrai apporre un tuo Gettone Status in uno dei 2 spazi disponibili. Ricordati che se entrambi i 2 spazi sono occupati, l'avversario non è tenuto a pagarti, quindi cerca di spenderli.

► Puoi potenziare il tuo Business e renderlo così protetto da un attacco Bitchy, per farlo devi capitare nuovamente sul tuo Business e spendere altri 2 Gettoni Status, per attestare il potenziamento dovrai capovolgere il Segnalino Business e il relativo Segnalino Traguardo.

**Casella Mansion**, il funzionamento è identico ai Business con la differenza che per acquistarlo servono 7 Gettoni Status e per potenziarlo ne servono altri 3. Anche le Mansion hanno il relativo **Segnalino Mansion**  e **Segnalino Traguardo Mansion** .

**Nota bene:** non è possibile spostare un Gettone Status dal Business/Mansion in altri Spazi Status esterni e viceversa.

## CARTE:

**Carte Bitchy**, sono divise in 2 categorie: **Attacchi** da sferrare contro gli avversari e **Difese** per bloccarli, alcune difese possono anche annullare la difesa giocata da un avversario.

Inoltre le Bitchy si differenziano anche per categoria, stabilita da un simbolo in alto a sinistra:

- una mano smaltata: GENERALE
- una valigetta: BUSINESS
- una casetta: MANSION
- un aeroplano: ESTERO
- un cuore: LOVE

Le difese specifiche possono bloccare solo attacchi specifici, mentre le difese generali possono bloccare sia gli attacchi specifici che quelli generali.

► Alcune **Bitchy Attacco** si svolgono immediatamente, altre hanno un effetto prolungato e vanno “consegnate” all'avversario che dovrà conservarle fino alla conclusione della loro funzione, fino ad allora nessuno potrà giocargli una carta Bitchy identica.

Queste carte possono essere Difese solo nel momento in cui vengono giocate, se l'attacco va a segno il giocatore non potrà disfarsi della carta in nessuna maniera fino alla conclusione della sua funzione

► Si possono tenere in mano un massimo di 3 carte Bitchy, raggiunto questo numero si può continuare a pescarle per poi scegliere quali conservare e scartare quelle avanzate. (se in mano si hanno 3 carte e se ne pesca una, questa non può essere giocata finché non se ne scarta una in possesso).

► È possibile acquistare una carta Bitchy al costo di 1 Status.

**Carte Oopsy**, sono eventi fortunati o sventurati, si svolgono immediatamente appena pescate su chi le pesca (salvo rari casi).

**Carte Werk it!**, se ne può tenere solo una alla volta, se ne possiedi già una e finisci su una **casella Werk it!** la nuova carta sostituisce la vecchia che viene scartata.

Ti impongono di compiere una precisa azione ogni volta prima di lanciare il dado, non c'è modo di disfarsene se non tramite alcune **carte Bitchy** o **Oopsy**. Se ti dimentichi di compiere la richiesta prima di tirare il dado, il tiro è nullo, salti il turno e scarti la carta Werk it!

**Carte GayPay**, sono spese in Gettoni Status periodiche da effettuare ogni volta che si passa sul VIA, si tengono finché qualcuno non finisce sulla stessa casella della GayPay che già hai, a questo punto il nuovo proprietario si prenderà la tua carta iniziando a subirne l'effetto.

**Carte Partner**, rappresentano uno dei 3 Traguardi necessari per la vittoria, in alto a sinistra viene riportato il livello del Partner (0), questo potrà essere incrementato tramite le **carte Love**.

**Carte Love**, sono dei potenziamenti di livello per il proprio Partner con degli effetti aggiuntivi **Positivi** (vantaggi per il gioco) o **Negativi** (svantaggi o la stessa perdita del Partner); un Partner di livello alto è più difficile che venga perso durante il corso del gioco.

► In alto a sinistra viene riportato il livello della carta che verrà sovrapposta alla **carta Partner**. Quando si pesca una carta Love di livello superiore a quella già aggregata al Partner la più potente sostituisce la più debole. Quando si pesca una carta Love di livello uguale a quella già aggregata, si può decidere quale delle due tenere. Quando si pesca una carta Love di livello inferiore a quella già aggregata, la si scarta immediatamente.