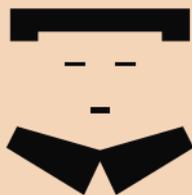


KILL KIM



La cerchia dei fedelissimi del dittatore Kim si riunisce per complottare contro di lui e spodestarlo.

Tuttavia, alcuni di loro potrebbero nascondere un segreto...

1 I RUOLI

- **Cospiratori (Kill Kim)** - Siete la maggioranza e il vostro scopo è far fuori Kim.
- **Sostenitori (Salva Kim)** - Fedeli a Kim, saprete dall'inizio chi sono i vostri alleati: rimanete in incognito per sventare il piano dei Cospiratori.
- **Agenti segreti CIA** - Screditate l'entourage di Kim e sbaragliate il regime.

Per non destare sospetti durante la partita, tutti i giocatori fanno finta che il proprio obiettivo sia uccidere Kim.



ETA
12+

GIOCATORI
5-10

YAS!
GAMES

2 PREPARAZIONE

Ciascun giocatore prende 2 Gettoni Prestigio e sceglie **1 Carta Identità**, che posizionerà di fronte a sé. Poi riceve **1 Carta Top Secret** (vedi la sezione Giocatori e Obiettivi, a seconda del numero dei giocatori), di cui guarda il contenuto, senza farsi notare. Questa carta renderà chiaro a ciascun giocatore il proprio ruolo nel gioco.

A questo punto, tutti i giocatori devono **chiudere gli occhi**. Coloro che posseggono la missione Salva Kim aprono gli occhi, così da riconoscere i propri alleati, e poi li richiudono.

3 COME SI GIOCA

1. Vengono distribuite 2 Carte Voto ciascuno; ogni giocatore guarda le proprie.



In qualsiasi momento del gioco, se un giocatore ha in mano **2 Carte Scandalo**, può scartarle e **togliere 1 Gettone Prestigio** ad un giocatore a propria scelta. Poi, deve pescare altre 2 Carte Voto.

2. Qualsiasi giocatore può candidarsi come **Leader del complotto**, per il turno in corso.
3. Il Gettone Leader viene posizionato al centro del tavolo. I giocatori candidati a Leader posizionano la propria Carta Identità vicino al gettone. Se 2 o più giocatori vogliono essere Leader, ha luogo un'elezione.



Se nessuno si è candidato per l'elezione, viene pescata 1 Carta Identità casualmente, tra i giocatori non screditati.

4. I giocatori non candidati all'elezione e che hanno ancora almeno 1 Gettone Prestigio, votano per alzata di mano per designare il Leader. Astenersi dal voto è concesso, durante un'elezione.



In caso l'elezione si concluda in parità, viene pescata casualmente 1 Carta Identità tra tutti i candidati; coloro che non vengono eletti perdono 1 Gettone Prestigio.

5. Una volta definito chi sarà il Leader del turno, ciascun giocatore sceglie una delle sue 2 Carte Voto e la mette, **a faccia in giù, davanti a sé**, tenendo l'altra in mano.

Non è possibile riprendere una carta già giocata.

6. Il Leader, a questo punto, sceglie **3 Carte Voto** tra quelle giocate (**escludendo la propria** dalla scelta). Una di queste 3 carte può essere anche la prima carta del mazzo di pesca. Il Leader mischia **le 3 carte coperte**, poi le rivela a tutti i giocatori.



7. Per ogni **Carta Scandalo**, il Leader dovrà **privare** un giocatore a sua scelta, tra quelli le cui carte sono state selezionate, **di 1 Gettone Prestigio**. Il Leader non può togliere 2 Gettoni Prestigio allo stesso giocatore durante un turno. Se non è possibile assegnare Scandali (i giocatori sono stati già screditati), il Leader stesso perderà 1 Gettone Prestigio.

8. Se una o più carte sono **Veto**, il Leader ne mette solo **una da parte** e posiziona le altre Carte Veto e le Carte Kill nella pila degli scarti: 1 Carta Veto annulla tutte le Carte Kill per quel turno.
9. Se una o più carte sono **Kill (e non ci sono Carte Veto)**, le Carte Kill devono essere messe da parte. Le eventuali Carte Scandalo rimaste non giocate e le altre Carte Voto giocate ma non scelte dal Leader nel turno corrente, finiscono nella pila degli scarti. Le carte messe da parte (Veto o Kill), contano come punti.
10. Tutti i giocatori tengono la propria Carta Voto non giocata per il turno successivo.
11. Il **Leader pesca tante Carte Voto quante il numero totale dei giocatori**, le guarda, e ne distribuisce una, coperta, a ciascun giocatore. Il Leader, inoltre, sbircia la prima carta del Mazzo di pesca, poi la rimette al suo posto.



12. Viene quindi scelto, con le modalità di cui sopra, un nuovo Leader e ha inizio un nuovo round. Il Leader del turno precedente, così come i giocatori screditati, non può candidarsi alle elezioni.



4 VINCERE IL GIOCO

La **CIA** vince se il numero di giocatori screditati (esclusi gli altri Agenti Segreti) corrisponde al proprio obiettivo.

La vittoria è dei **Cospiratori**, se raccolgono tante carte **Kill** quante gliene indica il proprio obiettivo.

I **Sostenitori** vincono se completano il numero di turni indicato dal proprio obiettivo con **almeno 1 Carta Veto**.

Se la CIA raggiunge il proprio obiettivo nello stesso turno dei Sostenitori o dei Cospiratori, la CIA perde.

CHIARIMENTI

- Con un totale di 9 giocatori, se 4 persone sono state screditate (o 3, con un totale di 10 giocatori), per scoprire se nessuno di loro è un Agente Segreto (il gioco, quindi, sarebbe terminato), si prendono le **3 (o 4) Carte Top Secret dei giocatori screditati ancora coperte, si mischiano** e viene rivelato il loro contenuto, coprendo con la mano i 2/3 inferiori della carta, così da mostrare solo la parte nera.
- Se **non ci sono abbastanza carte** nel mazzo di pesca, è necessario **mischiarle con quelle appartenenti alla pila degli scarti**.
- Durante il gioco, **non è concesso mostrare le proprie Carte Voto** o discutere il contenuto delle proprie Carte Top Secret.

NUMERO DI CARTE VOTO NEL GIOCO

18 Carte Kill **20** Carte Veto **22** Carte Scandalo

GIOCATORI E OBIETTIVI

basati sul numero di giocatori

	Cospiratori		Sostenitori		Agenti Segreti	
5 giocatori	3 	8 punti	1 	3 punti	1 	3 punti
6 giocatori	3 	9 punti	2 	4 punti	1 	3 punti
7 giocatori	4 	10 punti	2 	4 punti	1 	3 punti
8 giocatori	4 	10 punti	3 	5 punti	1 	3 punti
9 giocatori	4 	10 punti	3 	5 punti	2 	4 punti
10 giocatori	5 	10 punti	3 	4 punti	2 	3 punti

SUGGERIMENTI

▷ SALVA KIM

- Non rivelare mai il tuo ruolo segreto!
- Non giocare le tue Carte Veto troppo presto; fingi di voler uccidere Kim.
- Giocare entrambe le Carte Scandalo aiuta di molto la CIA; usale con coscienza.
- Cerca di non giocare Carte Veto insieme ad altri Sostenitori; una per turno è sufficiente.



▷ CIA

- Non rivelare mai il tuo ruolo segreto!
- Tenta di prolungare il gioco per avere più chance di vincita.
- Diventa Leader prima possibile.



▷ KILL KIM

- Giocare entrambe le Carte Scandalo aiuta di molto la CIA; usale con coscienza.
- A volte è meglio usare 3 Carte Veto nello stesso turno; solo una conterà.



#YASGAMES

Non fare l'asociale, condividi la tua serata con [#yasgames](#)

Prodotto da: Blackrock Games, ZA du Pra Serre, 63960, Veyre-Monton

Edito da: Hiboutatillus, 21 rue du Montparnasse, 75006, Parigi

Distribuito da: Rocco Giocattoli Srl, Via A. Carruccio 181/184, 00134, Roma

Art. 21196340 - Art. forn. HIB034KI

PRODOTTO IN POLONIA

