

An illustration of a satyr and a woman in a forest. The satyr has blue fur, horns, and a beard, and is smiling. The woman has red hair styled in a bun and is wearing a yellow and green dress. They are embracing each other.

# SQUILLO<sup>®</sup>

## Time Travels

SATIRI & BACCANTI GUIDA UFFICIALE

A cura di Riccardo Belletti



# Indice

Dinamiche di gioco	3
Regole base	3
Le Azioni Squillo	3
Le Abilità Passive	3
Gli eventi	3
Il mazzo Power-Up	3
Il mazzo Oracolo	4
La fase finale	4
Scartare carte	4
Scambiare Squillo	4
Domande sulle carte	4
Adamantia	4
Ingordigia del Satiro	4
Intervento di Ade	5
Ira degli Dei	5
Medusa	5
Parche	5
Pegaso	5
Questa è Sparta	5
Sappho	5
Visioni Mistiche	5
Refusi noti	5
Clizia	5
I Potenti di Sparta	5
Pederastia	5
Scilla	5
Trafugata Prima dell'Oblio	5



## *Dinamiche di gioco*

### *Regole base*

Squillo® si articola in due fasi di gioco. Il passaggio dalla prima alla seconda, nota come “fase finale”, è segnato dall’esaurimento del mazzo principale. Maggiori informazioni sulle regole speciali legate alla fase finale sono riportate più avanti nella guida.

In generale, durante la partita non è un problema restare senza carte squillo in campo. In questi casi si continua a giocare normalmente usando gli eventi e sperando di pescare una nuova ragazza nel prossimo turno.

All’interno del proprio turno, dopo aver pescato le prime due carte, il giocatore ha completa libertà di scelta su cosa far fare alle proprie squillo. Non è necessario dichiarare subito tutte le azioni che si vogliono eseguire, il giocatore può prima decidere cosa far fare ad una o più troie e, successivamente, dire cosa vuol fare con le restanti.

In Squillo®, una carta va girata orizzontalmente (o “tappata”, come verrà indicato in seguito) solo a seguito di particolari eventi e non quando queste vengono utilizzate. Se una squillo si trova in questa condizione, è incapace di agire e di utilizzare le sue abilità.

Ogni effetto transitorio dato da eventi o abilità dura sempre fino al termine del successivo turno del giocatore vittima di tale sciagura, salvo diverse indicazioni.

### *Le Azioni Squillo*

Per ogni carta squillo che il giocatore ha in campo si possono scegliere quattro diverse azioni, dette Azioni Squillo. Queste sono: attaccare, battere, usare una delle abilità personali e venderla al mercato degli schiavi. Il loro funzionamento è riportato nel regolamento.

Alcune abilità o eventi inibiscono alcune delle Azioni Squillo per una particolare

carta, restringendo quindi la scelta o, addirittura, obbligandone una sola (vedi Medusa). Eventi che obbligano un’azione particolare rendono quindi impossibile utilizzare quella carta in modi diversi. Come precedentemente ricordato, non è necessario dichiarare all’inizio del turno tutte le Azioni Squillo che si vogliono eseguire: questo è fondamentale per una corretta gestione degli incassi delle proprie ragazze. Dopo aver indicato il gruppo di squillo che viene mandato a battere, o vendute al mercato degli schiavi, bisogna calcolare la somma totale incassata. Questa somma va immediatamente spesa e ogni rimanenza è persa, anche se successivamente si sceglie di far battere altre troie.

### *Le Abilità Passive*

Alcune Squillo riportano la dicitura “Abilità Passiva” a fianco del nome della loro azione. Queste abilità sono sempre attive, qualunque sia la condizione della squillo (salvo indicazioni contrarie esplicitate) e non richiedono il consumo di azioni per attivarle.

### *Gli Eventi*

Oltre alle squillo, le altre carte che compongono il mazzo principale sono gli eventi. Oltre alla distinzione riportata sul regolamento e sulle carte stesse, va prestata attenzione ad una seconda distinzione legata all’obiettivo dell’evento. I possibili obiettivi sono tre: il pappone, una singola squillo o tutte le squillo in campo (la “comunità”).

### *Il mazzo Power-Up*

I Power Up vengono tenuti sempre separati dal mazzo principale in quello che si chiama “mazzo dei Power Up”. Ogni Power Up costa 200 monete. Una volta acquistati vengono immediatamente assegnati alle proprie squillo, senza limite massimo di



accumulo. Alla morte della ragazza i suoi eventuali Power Up vengono rimessi in fondo al mazzo dei Power Up, tornando quindi in gioco per essere nuovamente acquistati.

Nel caso si svuotasse il mazzo dei Power Up, semplicemente non è più possibile acquistarne.

## ***Il mazzo Oracolo***

Le carte Oracolo formano un terzo mazzo a parte e consentono di appellarsi alle divinità. Il costo di queste carte è di 200 monete più 100 monete per ogni Squillo schierata, indipendentemente dalle loro condizioni (igieniche, di salute e mentali). Sebbene questo mazzo contenga per lo più carte di tipo Evento, si ricorda che queste non sono interessate da eventi di gioco che riguardano gli Eventi. Sono invece influenzate da tutti gli effetti di gioco che si riferiscono espressamente alle carte Oracolo.

## ***La fase finale***

Appena il mazzo principale si svuota inizia la fase finale: da questo momento se un giocatore resta senza carte squillo sul proprio campo ha immediatamente perso la partita. In fase finale non si pescano più le due carte di inizio turno e il mazzo degli scarti viene rimescolato e utilizzato ogni volta che viene giocato un evento o un'abilità che richiede la pesca di una carta per stabilire l'effetto di quell'azione. La fase finale termina quando rimane un solo giocatore con delle carte squillo schierate o se si verifica una situazione di stallo per cui nessun giocatore può uccidere le troie di uno o più dei suoi avversari: in questo caso la vittoria è condivisa.

## ***Scartare carte***

In diverse situazioni di gioco è richiesto ai giocatori di scartare carte. La regola aurea, salvo indicazioni contrarie esplicite nelle carte, è che a scartare carte sia il giocatore che ha usato la carta contenente questo effetto.

## ***Scambiare Squillo***

In alcuni casi, il più frequente è la vendita di Squillo ad altri Papponi, si può verificare uno scambio di Squillo tra giocatori. La regola aurea prevede che i Power Up vengano tolti e riassegnati ad altre Squillo, mentre le carte aggregate rimangono associate alla Squillo scambiata.

## ***Domande sulle carte***

### ***Adamantia***

L'abilità "La favorita di Dioniso" di Adamantia va interpretata nel seguente modo: il giocatore che la possiede (e le sue Squillo) è reso immune dagli effetti negativi delle carte Oracolo, incluso Delirio dell'Oracolo qualora la peschi lui. È comunque libero di godere degli effetti positivi di queste carte.

### ***Ingordigia del Satiro***

L'effetto di Ingordigia del Satiro si applica alle sole Squillo presenti in campo al momento in cui viene giocata questa carta. Eventuali Squillo che verranno schierate successivamente, per qualsivoglia effetto di gioco, non godono dei benefici elargiti dal tocco del satiro.



## ***Intervento di Ade***

Questa carta può essere usata per resuscitare anche Adamantia.

## ***Ira degli Dei***

Le carte Oracolo possedute dal giocatore nel momento in cui si scatena l'Ira degli Dei non vanno scartate.

## ***Medusa***

Tutte le Squillo pietrificate da Medusa tornano normali a seguito dell'uccisione della Gorgone. Ciò accade anche se, per qualsivoglia effetto di gioco, viene rimossa la carta Medusa dalla Squillo a cui era aggregata.

Un altro evento che può verificarsi è che Medusa arrivi fino alla Fase Finale e pietrifichi tutte le sue avversarie. In quel caso, fatta salva la possibilità dei giocatori avversari di usare eventi che portino alla distruzione della Gorgone, la vittoria è automaticamente del pappone che controlla Medusa.

## ***Parche***

In caso vengano giocate contemporaneamente le carte Parche e Visioni Mistiche, la prima ha precedenza sulla seconda.

## ***Pegaso***

Pegaso è indipendente dalla Squillo a cui è aggregata. Non è quindi necessario ucciderlo prima della Squillo che lo monta e, in caso la sua padrona perisca, viene scartato.

## ***Questa è Sparta***

I 50 punti che questa carta aggiunge è sottointeso che siano all'attacco.

## ***Sappho***

La sua abilità può essere usata in ogni turno della Fase Finale.

## ***Visioni Mistiche***

In caso vengano giocate contemporaneamente le carte Parche e Visioni Mistiche, la prima ha precedenza sulla seconda.

## ***Refusi noti***

I seguenti refusi sono presenti solo nella prima stampa. Dalla seconda in poi sono stati emendati.

## ***Clizia***

Nel testo della sua abilità è riportato il nome "Kalliopi". Il nome corretto è "Clizia".

## ***I Potenti di Sparta***

Il timing indicato per questa carta è "Usa nel tuo turno". Quello corretto è "Usa nel turno altrui".

## ***Pederastia***

Il timing indicato per questa carta è "Usa nel tuo turno". Quello corretto è "Usa nel turno altrui".

## ***Scilla***

Il timing indicato per questa carta è "Usa nel tuo turno". Quello corretto è "Usa nel turno altrui".

## ***Trafugata Prima dell'Oblio***

Il timing indicato per questa carta è "Usa nel tuo turno". Quello corretto è "Usa nel turno altrui".