



SQUILLO[®]

**BORDELLO
D'ORIENTE**

GUIDA UFFICIALE

A cura di **Riccardo Belletti**

Indice

Dinamiche di gioco.....	pag 3
Regole base.....	pag 3
Le Azioni Squillo.....	pag 3
I Power-Up.....	pag 3
Gli eventi.....	pag 3
Carte aggregate.....	pag 4
Geishe.....	pag 4
Trappole.....	pag 4
La fase finale.....	pag 4
Le abilità.....	pag 5
Imboscamento.....	pag 5
Le carte.....	pag 5
Agopuntura.....	pag 5
Aiko.....	pag 5
Ascensione	pag 5
Bakula.....	pag 6
Baobao.....	pag 6
Caramellata come un'anatra..	pag 6
Dissenteria.....	pag 6
Fabbrica Tessile Cinese.....	pag 6
Farcita in ogni orifizio.....	pag 6
Fujiko.....	pag 7
Ginseng.....	pag 7
Grande Muraglia.....	pag 7
Guerra in Vietnam	pag 7
Hentai.....	pag 7
Indira.....	pag 7
Incidente Anale.....	pag 7
Inculata da un panda.....	pag 7
Karaoke.....	pag 7
Karma.....	pag 8
Kalindi.....	pag 8
Kim Jong Un.....	pag 8
Kulì.....	pag 8
Lai Ming.....	pag 8
Pompa Atomica.....	pag 8
Purificazione.....	pag 8
Sati.....	pag 8
Trionfo di Negri.....	pag 8
Yang.....	pag 8

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 vendere gli organi. 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 la Possessione Demoniacca). Eventi che obbligano un’azione particolare rendono quindi impossibile utilizzare quella carta in modi diversi.

La vendita degli organi è una delle possibili azioni per una carta e non una condizione che si verifica alla morte della squillo: l’unico modo per far cassa è quindi scegliere di ucciderla.

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 ucciso per venderne gli organi, 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.

1 Power-Up

I power-up vengono tenuti sempre separati dal mazzo principale in quello che si chiama “mazzo dei power-up”. 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.

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”).

Carte aggregate

In Squillo® Bordello d’Oriente molte carte riportano la dicitura “Aggrega questa carta”. Queste sono eventi che introducono effetti continui e vanno posizionate al di sotto della Squillo a cui sono associate. Non vi è un limite al numero di carte aggregate associabili ad una propria ragazza, in analogia ai power up. In virtù di quest’analogia, eventi che comportano la rimozione di tutti i power up dalle troie, per esempio Reincarnazione, implicano anche la rimozione delle carte aggregate. Sebbene questa condizione sia sempre specificata nelle carte del mazzo Bordello d’Oriente, lo stesso non avviene nel mazzo Deluxe Edition. In analogia a quanto stabilito nel caso delle trappole, se una carta di Deluxe Edition dice di rimuovere o recuperare tutti i power up da una Squillo®, per esempio Troia a Sorpresa, lo stesso accade per le carte aggregate, salvo diversa esplicita indicazione (Scambio di Troie).

Geishe

Le Geishe sono delle nuove potentissime Squillo® presenti nel mazzo Bordello d’Oriente. Data la loro potenza, è possibile schierarne al più una (LIMITE 1) nel proprio marciapiede. Se un pappone pesca una carta Geisha mentre ne ha già in campo, deve rimetterla nel mazzo e rimescolarlo. Può verificarsi la situazione, soprattutto verso la fine del gioco, dove nel mazzo siano presenti solo geishe. In quel caso, il pappone non pescherà carte per quel turno. Per il resto, queste carte funzionano come ogni altra puttana.

Trappole

Le carte trappole sono particolari eventi che vengono giocati coperti a protezione delle proprie ragazze.

È possibile assegnare al massimo una sola trappola ad ognuna delle proprie troie e, una volta assegnata, non è sostituibile. L’attivazione avviene in corrispondenza di un attacco sferrato alla squillo a cui è associata. Per attacco, si intende solo l’azione di attacco eseguita da una ragazza avversaria. L’attivazione di una trappola può essere contrastata allo stesso modo con cui si contrastano gli eventi, ponendo attenzione al fatto che non sono direttamente lanciati dal pappone. Se l’attacco è condotto da più troie, tutte quante subiscono gli effetti della trappola, salvo particolari eccezioni.

Tipicamente le abilità personali delle troie non attivano le trappole, condizione comunque indicata esplicitamente nelle carte di Bordello d’Oriente. Diverso è il discorso legato alle abilità personali delle squillo del mazzo Deluxe Edition, nel quale non erano presenti le trappole. Si deve quindi intendere che ogni abilità personale che determini la morte di una troia, fatto salvo per quelle presenti anche in Bordello (Killer Spietata), non attivino le trappole. Le trappole possono venir distrutte a seguito dell’uso di particolari eventi o azioni personali delle Squillo®, ma non solo. L’eliminazione di una troia, che avviene senza far scattare la trappola, o lo spostamento di una ragazza tra i marciapiedi di papponi diversi comporta la distruzione della trappola ad essa associata.

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. Durante la fase finale alcune abilità, sotto particolari condizioni indicate dalle loro descrizioni, diventano inutilizzabili. 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.

Le abilità

Tra tutte le abilità delle Squillo Bordello d'Oriente, una è la più particolare:

Imboscamento

Imboscamento è una delle abilità più potenti di Squillo®. Scegliendo di mandare a battere la squillo con questa abilità, si ottiene normalmente la sua parcella e, in più, questa si nasconde rendendola immune ad ogni tipo di attacco o evento, salvo eccezioni espressamente indicate nel testo delle carte. È comunque ancora possibile assegnarle dei power-up.

All'inizio del nuovo turno del giocatore, la troia imboscata esce dal suo nascondiglio ed è utilizzabile per una nuova Azione Squillo.

La possibilità di imboscarsi si perde in fase finale se nel proprio parco troie è presente solo questa carta.

Le carte

Molte delle carte di Squillo® sono di immediata comprensione, per altre è invece giusto spendere qualche secondo in più per riflettere su come realmente si comportano.

Agopuntura

L'agopuntura è una comoda pratica con cui poter alleviare i mali delle proprie ragazze, possessioni incluse, oppure può essere impiegata come pratica voodoo per rimuovere poteri benefici da quelle avversarie. È in grado di rimuovere le carte aggregate alle Squillo® ma, per quanto efficace, non è possibile riportare in vita i (non) morti.

Si ricorda che le carte indicanti luoghi, come Bunker, Casa Chiusa e Fabbrica Tessile Cinese, non sono carte aggregate.

Aiko

La Seconda Guerra Mondiale ha segnato la fine del mondo delle geishe. Molte di queste, incapaci di fare altro, si sono dovute reinventare come prostitute d'alto bordo. Aiko, nonostante il suo addestramento ninja, ha preferito mantenere la sua immagine femminile evitando le fabbriche e la guerra per concedersi ai soldati, alleviandone le pene. Restia a morire, è solita usare le sue colleghe di marciapiede come scudo umano.

Qualunque sia la fonte della minaccia alla vita di Aiko, questa è sempre in grado di sacrificare un'altra troia per salvare le sue candide chiappe e preservarle per il prossimo cliente. Ovviamente Aiko deve essere in grado di agire, quindi se viene interdetta può avere vita breve.

Per quanto riguarda il suo addestramento Ninja, questo la caratterizza e le rimane anche dopo la morte (Zombie) o se a guidarla è un demone (Possessione Demonica).

Ascensione

Solo le troie più meritevoli possono ascendere al rango di Geisha. Con Ascensione puoi erudire una qualsiasi sguadrina nelle arti del servizio e del piacere per trasformarla in una geisha.

La carta, per essere utilizzata, richiede la presenza di almeno una carta Geisha nel mazzo e, ovviamente, non può essere utilizzata su di una geisha.

Bakula

Bakula è un'abile manipolatrice. È capace di asservire al suo volere ogni altra ragazza, al punto da poterla anche spingere ad agire contro le sue compagne. Il pappone che possiede Bakula può usare la troia manipolata come più le piace, senza però poterne vendere gli organi o indirizzarla contro le proprie ragazze.

Il ruolo di Bakula si esaurisce nella manipolazione, ogni altra azione è responsabilità della troia manipolata. Questo significa che gli eventuali attacchi non sono condotti da Bakula, ma da chi questa sta comandando. Diretta implicazione di questo è che eventuali trappole scattano contro la sguadrina manipolata (o contro il suo pappone).

Baobao

Baobao funziona analogamente a Shannon (Deluxe Edition).

In aggiunta, va ricordato che le trappole sono eventi.

Caramellata come un'anatra

Niente appaga di più di un cliente dal fiotto copioso. A volte, però, è eccessivo e può comportare seri problemi collaterali. Una troia che viene caramellata sarà inutilizzabile fino al pagamento dello scrub facciale, interdizione che si attiva IMMEDIATAMENTE, quindi inibendo possibili imboscamenti. Il pagamento è comunque anticipato e gli incassi della prestazione sono salvi. È quindi possibile, in casi fortunati, rimediare subito al danno arrecato ma la ragazza, comunque, non può più essere utilizzata per quel turno e le azioni successive alla prestazione sono comunque annullate.

Dissenteria

Ecco cosa succede quando si assume troppo bifidus: una bella scarica di feci. E non esiste rifugio in cui proteggersi: se scappa, scappa! L'unico modo per fermare lo scarico incontrollato del proprio sfintere è ricorrere ad una bella seduta di agopuntura, altrimenti ad ogni turno, in ogni luogo ed in ogni lago, un power up troverà la sua strada verso la fossa biologica.

Fabbrica Tessile Cinese

Quale peggior punizione per le proprie ragazze di toglierle dal marciapiede per rinchiuderle in una fabbrica tessile? Usando almeno una Squillo®, potrai aprirne una, la quale genererà 150\$ per ogni sciacquetta che vi lavora dentro. Le ragazze possono venir rinchiusi al suo interno in ogni momento, anche dopo aver eseguito la loro azione, generando immediatamente i 150\$ dati dalla sua presenza. L'uscita, invece, comporta l'uso dell'azione personale della ragazza. All'interno della fabbrica le troie sono protette dagli eventi esterni ad esclusione di quelli contro la comunità, per via delle fragili lamiere d'amianto con cui è costruita. Raggiunta la fase finale, la fabbrica viene immediatamente abbattuta. L'assenza di troie al suo interno comporta anch'essa la sua chiusura.

ERRATA CORRIGE: la Fabbrica Tessile Cinese è da usare nel proprio turno, non in quello altrui.

Farcita in ogni orifizio

È noto che motivare i propri dipendenti comporti sensibili miglioramenti produttivi. Regalare una notte di piacere in compagnia di tre manzi ad una propria ragazza farà sì che questa potrà agire tre volte. È possibile eseguire più volte la stessa azione.

Fujiko

Il potere personale di Fujiko non è un attacco, così come riportato nella carta. Di conseguenza, non è cancellabile da eventi come Intrallazzi con la Yakuza. È però possibile sfruttarne un mancato utilizzo per lanciare la Punizione della Stupidità sul pappone che la possiede.

Ginseng

ERRATA CORRIGE: Ginseng è da usare nel proprio turno, non in quello altrui.

Grande Muraglia

La Grande Muraglia consente di convertire qualunque tipo di power up in power up difensivi. Se ne possono scegliere fino a 3 e vanno riassegnati alle stesse troie da cui sono stati presi. Volendo, possono anche essere scambiati power up difensivi con altri, più potenti.

Guerra in Vietnam

Come indicato nella sezione dedicata alle trappole, un attacco contro una Squillo® protetta da una trappola comporta che l'effetto si verifichi contro tutte le ragazze che partecipano alla Guerra in Vietnam, ma è sempre possibile tentare di contrastarne gli effetti. Tendenzialmente, vige però la regola della "negazione sovrastante", ovvero se anche una sola troia o un solo pappone nega l'effetto di una trappola, questa è negata per tutti i partecipanti.

Hentai

Ricordando che Hentai si usa nel turno altrui, fattore spesso ignorato, questa carta può annullare carte evento, di ogni tipo, giocate contro il pappone o contro una singola troia. Non vale quindi per

contrastare eventi lanciati contro la comunità.

Indira

Indira funziona analogamente a Katy (Deluxe Edition).

In aggiunta, si sottolinea che la caratterizzazione Killer Spietata è solo una spiegazione del potere d'attacco, di conseguenza attaccare con Indira attiva comunque le trappole.

Incidente Anale

L'igiene anale viene prima di tutto, è la prima regola del manuale della brava battona. È logico che un cliente se la prenda se viene ignorata, a nessuno piace trovarsi il pene trasformato in un cono al cioccolato.

Gli incassi generati da questa prestazione vengono persi, assieme a tutti i power up associati alla troia.

L'evento è giocabile tranquillamente anche se un pappone manda più di una ragazza a battere. In quel caso, chi gioca Incidente Anale deve indicare quale troia si è dimenticata di usare il bidet prima di andare a lavorare.

Inculata da un panda

Per fare in modo che la propria sfortunata ragazza sopravviva all'incontro anale col panda, il suo protettore deve scartare tutte le carte evento che ha in mano. Se non ne ha, può semplicemente dire addio alla sua sguadrina.

Karaoke

Organizzare un karaoke party è un ottimo modo per evitare pericolosi catfight tra le Squillo®. Quando si vuole che un pappone non mandi le sue ragazze a combattere, appena questo dichiara la prima azione di attacco si può giocare Karaoke, per impedirgli di sferrare attacchi e obbligarlo

a cambiare scelta. Non è possibile lanciare Karaoke se è già stato eseguito un attacco.

Karma

Karma è una carta potente e versatile, ma bisogna prestare attenzione a come la si usa. Infatti, se la si attiva nel proprio turno, quindi dimostrando di poter eseguire un attacco e scegliendo di non farlo, la Punizione della Stupidità è lì dietro l'angolo che aspetta di essere utilizzata!

Kalindi

Kalindi è una che sa fare il suo lavoro. La sua abilità Cavatappi può impedire la prostituzione delle ragazze possedute dal pappone alla destra del protettore di Kalindi per un turno. Coerentemente con casi analoghi, la morte di Kalindi non rimuove questa parziale interdizione e le nuove arrivate non subiscono i nefasti effetti del cavatappi.

Kim Jong Un

Kim Jong un funziona analogamente a Grande Muraglia, ma si riferisce ai power up offensivi.

Kulì

ERRATA CORRIGE: Kulì annulla anche l'attacco.

Lai Ming

Lai Ming può impedire che una trappola scatti. Come sottolineato nella sezione dedicata a Guerra in Vietnam, l'effetto di quest'abilità è goduto da tutte le troie che attaccano assieme a lei.

Pompa Atomica

La Pompa Atomica è l'arma assoluta,

ancora peggio dell'Olocausto del mazzo Deluxe Edition. Per attivarla è necessario scartare tutti gli eventi che si hanno in mano e non è possibile lanciarla se non si hanno eventi da poter scartare. A differenza dell'Olocausto, tutte le proprie troie vengono uccise, salvo le solite note che sono immuni agli eventi contro la comunità.

Purificazione

Con Purificazione è possibile eliminare tutte le trappole presenti in gioco. Dal momento che è un evento che colpisce queste ultime, e non le Squillo®, elimina anche le trappole posizionate davanti alle troie imboscate o comunque immuni agli eventi contro la comunità.

Sati

Col suo Culo Avido, Sati raddoppia solo la sua parcella base. Eventuali bonus forniti dai power up vengono solo aggiunti e non raddoppiati.

Trionfo di Negri

Comparabile alla gioia del ritrovarsi farcita in ogni orifizio vi è quella di un'orgia con dei negri prestanti e dotati. Con questa carta puoi regalare immensi piaceri (e 5 power up) ad una delle tue ragazze, ma solo se sei il pappone con il minor numero di troie in assoluto. Eventuali pareggi precludono l'uso di questo evento.

Yang

Yang consente di prolungare la partita, ripescando 20 carte dal mazzo degli scarti e rimescolandole in quello principale. Questa carta non può essere però usata in fase finale, dal momento che provocherebbe l'uscita da questa e andrebbe a svantaggio dei giocatori che sono già stati eliminati.