



Cast The First Stone

www.riotboardgame.com

Componenti

1 plancia di gioco - 42 carte manifestanti - 10 carte Opinione Pubblica
- 2 carte obiettivo nazionalists - 4 tablet giocatore - 96 token Unità

Plancia di gioco

La plancia di gioco è composta da una Caserma, al cui interno si trova l'infermeria, e da **6 quartieri** delimitati da linee bianche.

Ogni quartiere è composto da: **Edifici** (da 1 o 2 crediti), **strada** e 2 **Punti di ingresso** (la **Caserma** per la polizia e i **Punti di accesso** per i Manifestanti).

Squadre:

In RIOT sono presenti 4 squadre: la **Polizia** e 3 **Manifestanti**: Autonomi, Anarchici e Nazionalisti

Come si vince

- La **Polizia** vince quando viene scoperta l'ultima Carta Opinione Pubblica.
- Sia gli **Autonomi** che gli **Anarchici** vincono quando realizzano 7 Punti Quartiere.
- I **Nazionalisti** vincono quando realizzano l'**obiettivo segreto** che solo loro conoscono. L'obiettivo viene estratto casualmente a inizio partita dal giocatore che utilizza la **Polizia**.

Carte Opinione Pubblica (OP)

Una carta **OP** viene scoperta **alla fine** di ogni turno in cui la **Polizia** viene coinvolta in uno **scontro copro a corpo** in cui c'è un vincitore.

Alla fine del turno in cui è avvenuto lo scontro la Polizia subisce anche l'effetto descritto dalla carta OP che è stata scoperta.

Ad **ogni turno** può essere scoperta **una sola carta OP** (per un massimo di 4 carte a giro se si gioca in 4) anche se è avvenuto più di uno scontro valido.

Punti Quartiere

All'inizio di ogni loro turno gli Autonomi o gli Anarchici prendono un **Punto Quartiere** per ogni quartiere di cui controllano tutti gli edifici.

FASI DEL TURNO

- 1) Conteggio dei Punti Quartiere e dei Crediti**
- 2) Acquisto delle Carte e delle Unità**
- 3) Disposizione Unità**
- 4) Movimenti e uso delle Carte**
- 5) Scontri**

1) Conteggio dei Punti Quartiere e dei Crediti

Autonomi e Anarchici all'inizio del proprio turno verificano gli edifici controllati e segnano gli eventuali Punti Quartiere realizzati sulla propria Tabella riepilogativa.

Autonomi, Anarchici e Nazionalisti ottengono i **Crediti** in base agli edifici che controllano; ogni edificio vale **1 o 2 Crediti**, in base al numero indicato su di esso, indipendentemente dal numero di unità che lo stanno occupando.

La **Polizia** calcola i suoi crediti turno per turno in base al numero di unità avversarie presenti sulla plancia, considerando solo le unità della **fazione che ne ha meno**: ottiene **1 credito per ogni unità**, comprese le unità ferite.

Nella partita a 3 giocatori la Polizia riceve un bonus di **+ 2 crediti di base** per turno.

Nella partita a **4 giocatori** la Polizia riceve un bonus di **+ 3 crediti di base** per turno.

I crediti **non sono accumulabili** tra un turno e l'altro.

2) Acquisto delle Carte e delle Unità

Con i crediti ottenuti ogni Fazione può acquistare **Unità e/o Carte**, mentre la **Polizia** può acquistare solo Unità.

Il costo delle unità è indicato nella tabella riassuntiva di ogni giocatore.

Le Carte hanno un **costo scalare** all'interno dello stesso turno: la prima carta acquistata costa 1, la seconda costa 2, la terza costa 3 e la quarta costa 4 crediti.

3) Disposizione Unità

Una volta acquistate le Unità ogni giocatore le dispone sui **Punti di accesso** che preferisce.

La Polizia posiziona tutte le Unità acquistate all'interno della **Caserma**.

4) Movimento e uso delle Carte

Movimento:

A questo punto ogni giocatore ha a disposizione **un movimento** per ognuna delle sue Unità, comprese quelle appena create e quelle che erano state ferite al turno precedente.

La **prima mossa** di una Unità appena creata o ferita è **sempre nella strada** del quartiere corrispondente al punto di ingresso da cui l'unità parte. Le unità non possono **mai rimanere ferme** sui Punti di accesso.

Le Unità che si trovano già in una strada possono muoversi all'interno di un'**edificio vuoto** per prenderne il controllo o **attaccarne uno occupato**, ma per farlo la strada da cui partono **deve essere libera** da Unità avversarie, in caso contrario il giocatore avversario può decidere di **ostacolare** il movimento verso gli edifici, obbligando il giocatore o a rinunciare al movimento o a scontrarsi.

Le Unità possono invece muoversi liberamente da una strada all'altra e da un'edificio alla strada adiacente anche se la strada di partenza (o di destinazione) è occupata da Unità avversarie.

Solo le Unità della Polizia possono **rientrare in Caserma**, dalla quale è poi possibile accedere ad ognuna delle strade dei 6 quartieri.

Carte:

Le carte possono essere giocate in qualsiasi momento durante il proprio turno (prima, durante o dopo il movimento), ad eccezione delle carte **Blitz** (⚡) che vengono giocate soltanto durante gli scontri in cui si viene coinvolti.

5) Scontri

Tutte le Unità possono attaccare tutti quei gruppi di (o singole) Unità avversarie che si trovano in un punto per loro **raggiungibile con il movimento** appena effettuato.

In uno scontro si conteggia la **Forza** di tutte le Unità coinvolte, vince chi ha una forza maggiore dell'altro; in caso di **Pareggio non succede niente**.

Ogni giocatore **deve dichiarare** con quali Unità, **dove e contro chi** sta effettuando l'attacco; il difensore difende con **tutte** le sue Unità presenti nella posizione attaccata.

La Polizia **non può mai attaccare** quando si trova in **minoranza**.

Chi difende un edificio riceve un **bonus di +1 alla forza** di combattimento quando viene attaccato.

Uno stesso **gruppo di Unità** può essere attaccato al **massimo 2 volte** nello stesso turno dallo stesso giocatore.

Gli scontri si dividono in due fasi separate: Scontro a distanza e Scontro corpo a corpo.

Una volta dichiarate le Unità coinvolte nello scontro, si svolge lo **Scontro a distanza**: i due giocatori coinvolti giocano le loro carte Blitz per gli **attacchi ad distanza** (*vedi attacchi a distanza*) coperte.

Una volta scoperte le carte e applicati i danni sulle Unità coinvolte, l'attaccante può decidere se continuare o meno lo scontro; se decide di continuare inizia la fase **Scontro corpo a corpo**.

In quest fase i giocatori possono ancora usare **carte Blitz** diverse dagli attacchi a distanza, dopodichè lo scontro viene risolto contando la **Forza totale delle Unità rimaste**. Il perdente elimina dalla Plancia tutte le proprie Unità coinvolte mentre il vincente conteggia le sue perdite e i feriti (*vedi Perdite e feriti*)

Attacchi a distanza

Quando un giocatore gioca una carta **Blitz** “**Attacco a distanza**” decide **su quale unità** avversaria indirizzarla; quell’unità subisce immediatamente i danni indicati sulla carta e viene **rimossa** o **ferita**, in ogni caso **non partecipa** più alla fase successiva dello scontro.

Tutte le **Unità della Polizia**, tranne l’**Unità di base**, resistono al primo danno da attacchi a distanza grazie allo **Scudo** () per cui un attacco a distanza **+1** risulta **inefficace**, mentre un attacco **+2** infligge 1 solo danno.

N.B: Se uno scontro in cui è coinvolta la Polizia si risolve in questa fase (con un **pareggio** o con la Polizia in **minoranza**) non ci sono effetti sull’**Opinione Pubblica**

Perdite e feriti

Le Unità vincenti coinvolte in uno scontro ricevono comunque dei **danni pari alla forza totale** delle Unità avversarie coinvolte.

I danni vengono distribuiti partendo sempre dalle **Unità con la forza più bassa** (a parità di forza si valuta il costo dell’Unità).

Una Unità viene ferita quando i danni che subisce sono **inferiori alla sua forza**.

Nel caso dei **Manifestanti** le Unità ferite vengono spostate nel **punto di ingresso** corrispondente al quartiere in cui si è combattuto; al **turno successivo** dovranno essere mosse normalmente.

Nel caso della **Polizia** le Unità ferite vengono spostate in **Infermeria**, al turno successivo potranno essere mosse normalmente, ma dovranno passare dalla **Caserma** prima di poter tornare sulla strada.

Attaccare e difendere un edificio

Come già detto gli edifici garantiscono un **bonus di +1** alla forza del difensore.

L’attaccante **non può** usare carte Blitz “**Attacco a distanza**”, solo il **difensore** può farlo.

Se l’**attaccante** vince lo scontro tutte le sue Unità superstiti (compresi i feriti) **entrano immediatamente** nell’edificio.

Primo Turno

Ogni Fazione, a giro, posiziona una sua Unità di base in un edificio a sua scelta, fino ad avere due edifici occupati a testa in due quartieri diversi.

Partita a 2 giocatori:

I Manifestanti posiziona 4 Unità di base in 4 edifici a sua scelta in 4 quartieri diversi,

A questo punto è il turno della Polizia che ottiene i crediti e può creare le sue Unità.

Da questo momento in poi la **Polizia**, alla fine di ogni suo turno, deciderà l'ordine di gioco degli altri giocatori.

UNITA' SPECIALI

Mediattivista



 Quando è coinvolta in uno scontro non ci sono effetti sull'OP

 Quando è in difesa e viene eliminata, pesca una carta

Camionetta



 Può muovere di due spazi invece che uno, anche quando si trova in infermeria

Black Bloc



 Quando combatte in strada ha Forza 3 (anche per il conto dei danni). In ogni altro caso ha Forza 2

S.W.A.T.



 Quando viene creato può attaccare direttamente un edificio occupato (se possibile)

Paramilitare



 Quando viene creato può attaccare direttamente un edificio occupato (se possibile)

Components

1 board - 42 Protester Cards - 10 Public Opinion Cards - 2 Nationalist Goal Cards - 4 Summary Mats - 96 Unit tokens

The Board

The Board features: the **Police Headquarters** with one **Hospital** inside of it, and **6 Areas** bounded by white lines. Every Area is divided into: **Buildings** (producing 1 or 2 credits), the **Street** and **2 Entry Points** (the **Police HQ** and the **Entry Points** for the Protesters)

Teams

In RIOT you have 4 different teams: the **Police** and 3 different types of **Protester**: **Autonomen**, **Anarchists** and **Nationalists**

How to win

Victory conditions vary according to the team you choose.

The **Police** win when the last **Public Opinion** Card is turned over. Both **Autonomen** and **Anarchists** win when they achieve **7 Area Points**.

Nationalists win when they accomplish the secret Goal declared in their Nationalist Goal Card that they randomly draw at the beginning of the game.

Public Opinion Cards (PO)

A Public Opinion Card is drawn every time the **Police** are involved in a **hand-to-hand clash** with a Protester and either the Protester or Police win. At the **end of the turn** in which the clash happened, the card is turned over and the Police undergo the **penalty** written on it, but they also come one step closer to winning (see *above*).

Only one PO card can be revealed per turn (this means that in a 4 player game, a maximum of 4 PO cards can be turned over in a **complete round**) even if more than one valid clash with the police has happened.

However, the Protester teams can clash and beat each other up without penalty, as long as the Police are **not involved**.

Area Points

At the beginning of their turn, both **Autonomen** and **Anarchists** get 1 Area Point for every **Area** on the board wherein they are currently occupying **all of the buildings**.

TURN PHASES

- 1) Count Area Points and Credits
- 2) Purchase Cards and Units
- 3) Deploy Units
- 4) Move Units and Use Cards
- 5) Clashes

1) Count Area Points and Credits

At the beginning of their turn, both Autonomen and Anarchists check to see if they receive any **Area Points**; if so they update the count on their **Summary Mat**. Nationalists do not receive Area Points, but they do receive Credits for occupied buildings (see *below*).

Autonomen, Anarchists and Nationalists get **Credits** from the buildings they're occupying; every building can be worth **1 or 2 credits**, based on the number written on it, and independently from the Units inside it.

At the beginning of their turn, the **Police** receive 1 Credit for each remaining enemy Unit (including **wounded** Units) of the opposing team that currently has **the fewest units**.

In a **3 Player** game the Police also receive **+2 Credits** each turn.
In a **4 Player** game the Police also receive **+3 Credits** each turn.

NB: You cannot collect Credits between one turn and another, only after every complete round.

2) Purchase Cards and Units

Every Protester can now buy **Units** and **Cards** with their credits, while Police can only buy Units.

The cost of each unit is indicated on the **Summary Mats**.

Cards have a progressive cost **within the same turn**: the first Card bought in a turn costs **1 Credit**, the second Card costs **2 Credits**, the third Card costs **3 Credits**, and so on.

3) Deploy Units

After a player has finished purchasing Units and Cards, new Units must be deployed. Every Player must **place their new units** on the **Entry Points** of their choice, but the Police must place every new Unit inside the Police **Headquarters**.

4) Move Units and Use Cards

Movement

Every Player can move any or all his Units **one step at a time** (unless affected by movement bonuses), including those units that were **just created** and those **wounded** on the previous turn. The first move of every Unit which is on a Entry Point (ie. those recently purchased or wounded) is always into the **adjacent street**; a Unit can **never stop** on a Entry Point.

Units already in the street can move **inside a building**, thereby occupying it, or **attack** an already occupied building, but to do so the street **must be clear** from any enemy Units. If not, the enemy Player can choose to **obstruct their movement**, forcing the player to give up or to fight in the street. On the other hand, Units can **freely move from one street to another** and from a building to the adjacent street, even if the starting (or the destination) street is occupied by enemy Units. Police Units are the only ones which can **enter Police Headquarters**, and pass through it (this still counts as a step).

Cards

Cards can be played in **any moment during a Player's turn** (before, during or after the Movement phase) except for **Blitz Cards** (⚡) that can be played only **during clashes** in which the Player is involved.

5) Clashes

Every Unit can attack any enemy groups of (or single) Units located within reach of their possible move this turn.

If a unit has already moved and is not in the same area as its target, it cannot attack it. In a clash, the total **Force** of the Units involved determines the winner and loser ; in the case of a **Draw, nothing happens**.

Every Player must declare which Units are involved in the clash and with whom; the defending Player must use all the Units in the attacked space.

The Police can **never attack** when the Force of Police units involved is **lower** than Protesters in the clash.

When a Player is **defending a building** he receives a **+1 Force Bonus**. A group of Units can only be attacked a maximum of **2 times** in the **same turn** by the **same Player**.

Clashes are divided into two different phases: **Distance attack** and **Hand to hand attacks**.

Once the Units involved have been declared, the **Distance attack** phase can begin: starting from the defender, both Players can now play their

Distance Attack Blitz Cards (see *Distance Attack*); once the cards' effects are applied, the attacker can choose to **continue** the attack or to **stop**.

If the attacker decides to continue the attack, this leads to the **Hand to hand** fight phase.

In this phase Players can use all the other types of Blitz Cards (⚡); then the Clash is resolved by counting the **total Force** of the Units still involved.

The loser removes **all his involved Units** from the board, while the winner **counts his losses** and **wounded** (see *Losses and wounded*).

Distance attacks

Whenever a Player plays a "Distance Attack" Blitz Card during a clash, he immediately decides **which enemy Unit** (within that group) **to target**; that Unit immediately receives the damage indicated on the card; the unit is then **removed** or **wounded**, in either case it **will not be involved** in the next phase of the clash.

NB 1: Every Police Unit, except for the basic Unit, **resists the first damage** from a distance attack, thanks to their **Shield** (★).

This means a +1 distance attack card is **useless**, while a +2 distance attack or two +1 distance attack combined cause 1 damage.

N.B 2: If a clash in which the Police is involved is resolved in this phase (with a **Draw** or with Police units in the **minority**) there are **NO effects on Public Opinion**.

Losses and wounded

Winning Units involved in the fight receives **damages** equals to the total **Force** of the enemies Units involved. Damages are distribute starting from the Units with **lower Force** (in case of equal Force from the ones with a lower cost). A Unit is **wounded** if the damages are **lower than its total Force**.

Protesters place their wounded Units in the **Acces Point** adjacent in the **Area** where the clash took place; they move back in the street in the next turn. Police places wounded Units back in the **Hospital**; they move to Police Head Quarters in the next turn, so they need **two movements** to get back to the **street**.

Attacking and defending a building

As mentioned above, a building grants a +1 Force bonus to the defender.

An attacker **can't use “Distance Attack”** Blitz cards against units within a building, but the **defender can**.

If the attacker wins the clash: all his **surviving Units** (including wounded) immediately **enter** the building.

If the defender wins the clash: all his surviving Units (including wounded) **remain inside** the building.

First Round

Every Protester Player, following a random order, places **one basic Unit** inside a building of his choice, until each has **2 occupied bulidings in two different Areas**.

2 Player game: Protester places 4 basic Units in 4 buildings in 4 different Areas.

Now the **Police** receive Credits and can start their first turn.

From now on the Police, **at the end of every round**, will **decide the order** of other players' turns.

Mediactivist



When this Unit is involved in a fight there's no effect on Public Opinion.

When it is eliminated as defender the Player that owns it immediately draws a Card.

Riot Van



This Unit can move two spaces instead of one, even when it's in the Hospital

S.W.A.T.



When created, this Unit can directly attack any occupied buildings (if possible)

Black Bloc



When this Unit fights in a street (ie. not defending or attacking a building) its Force is 3 (for attacks and receiving damage), in all the other cases its Force is 2

Paramilitary



When created, this Unit can directly attack any occupied buildings (if possible). It cannot directly enter into a free building, just attack an occupied one