

## No Profit

### Scopo del gioco

Il gioco simula la competizione tra due persone impegnate in una attività sociale di tipo ludico. Realizzando attività culturali e/o vendendo spettacoli (chiamati *eventi*) ad un pubblico esterno i giocatori guadagnano PX. Vince il giocatore che per primo realizza 20 PX.

### Sistema di gioco

Si gioca come a Magic, con la differenza che il mazzo di carte viene detto *futuro* mentre il cimitero viene detto *passato*. Il mazzo è di tipo bicolore: il mana “dominate” corrisponde alle carte Tempo, mentre il mana “secondario” corrisponde alla carte Risorsa. Il mana prodotto dalle Risorse si può sprecare (i.e. non utilizzare interamente) e sommare (Risorse diverse possono sommare il mana prodotto). Tale mana invece non è distribuibile: una stessa Risorsa, durante il turno, deve assegnare tutto il suo mana per un’unica attività o carta giocata.

### Parametri delle carte

Ogni carta ha un costo di gioco espresso in Tempo. Ad esempio, il costo ④② indica 4 Giornate del giocatore e 2 Giornate delle Risorse. Alcune carte “costano” anche PX, ovvero fanno perdere PX al giocatore quando entrano in gioco.

- **Carte Risorse:** i parametri X / Y di una carta Risorsa indicano rispettivamente la sua Forza (numero di punti mana di tipo ①) e la sua Convinzione (resistenza ai Danni).
- **Carte Situazioni:** le Situazioni possono essere tappate nello stesso turno in cui entrano in gioco. Queste carte aiutano a organizzare Attività o a vendere Eventi. Alcune Situazioni sono in grado di produrre PX.
- **Carte Attività:** le carte Attività sono di due tipi: Attività *semplici* (attività culturali realizzate per i soci) e Attività *Evento*, ovvero vendute ad un pubblico esterno. Entrambi i tipi di Attività servono a produrre PX.
- **Carte Azione:** le carte Azione possono essere giocate in qualsiasi momento. Subito dopo aver realizzato il loro effetto, le carte Azioni vanno depositate nel passato del giocatore.
- **Tappare:** il simbolo ♠ indica che la carta va “tappata”, per quel turno, per poter utilizzare le sue proprietà speciali (oltre a pagare il suo costo in tempo).

## Vendita degli Eventi

Le Attività con l'abilità "Evento" possono essere vendute ad un pubblico esterno allo scopo di aumentare il loro valore in PX per il turno corrente. Per vendere un Evento occorre avere in gioco una Situazione o Risorsa con l'abilità "Tira un dado".

Questa abilità funziona così: si tira un dado, se il risultato è maggiore o uguale a "6" l'Evento è stato venduto con successo e quindi acquista il bonus sui PX fino alla fine del turno.

Il parametro Richiesta indica quante volte si può lanciare il dado, quindi per vendere un Evento con Richiesta pari a 3 basta ottenere 6 con almeno 1 dado su tre lanci.

Se il risultato del dado è "1" l'Evento è stato un flop. La conseguenza di un flop è che tutte le Risorse in gioco (appartenenti a quel giocatore) subiscono 1 danno.

## Mazzi di gioco

Ciascun mazzo è composto dalle seguenti carte:

- 12 carte Giornata.
- 6 carte Situazione.
- 9 carte Attività.
- 6 carte Azione.

Di seguito sono riportate le carte sufficienti a creare due mazzi base.







I giocatori possono accordarsi come preferiscono (anche per sorteggio) per distribuire tali carte in modo da formare due mazzi equilibrati.







Se invece si vuole mantenere l'ambientazione "standard", le carte andrebbero assegnate ai due mazzi a seconda dell'etichetta stampata in corsivo in basso a destra per ciascuna carta.

Il primo mazzo è denominato *Card mood style* perché improntato sui tornei di carte, da svolgersi presso una sede fissa, con un occhio di riguardo sugli aspetti commerciali e pubblicitari. Il secondo mazzo è denominato *Live action style* perché punta maggiormente sui giochi stile L.A.R.P. e sul coinvolgimento di partecipanti occasionali, senza incentivare la presenza di una sede fissa.

<p><b>Sede</b> ④ ②</p> <p><b>Situazione</b></p> <p>Puoi giocare la Sede solo se hai almeno 6 PX.</p> <p>◇ ① Guadagni 1 PX. Qualsiasi giocatore può giocare questa abilità.</p> <p><i>Card mood style</i></p>	<p><b>Statuto</b> ⑤ ②</p> <p><b>Situazione</b></p> <p>Quando lo Statuto entra in gioco, perdi 6 PX.</p> <p>③ Prendi una carta Risorsa dal tuo futuro e aggiungila alla tua mano. Qualsiasi giocatore può giocare questa abilità.</p> <p><i>Card mood style</i></p>	<p><b>Artbook</b> ④ ②</p> <p><b>Situazione</b></p> <p>Quando l'Artbook entra in gioco, perdi 2 PX.</p> <p>◇ L'Attività bersaglio prende +1 sulla Richiesta fino alla fine del turno.</p> <p><i>Card mood style</i></p>
<p><b>Materiale Ludico</b> ③</p> <p><b>Situazione</b></p> <p>Quando il Materiale Ludico entra in gioco, perdi 4 PX.</p> <p>◇ L'Attività bersaglio prende +1 sul valore in PX fino alla fine del turno.</p> <p><i>Card mood style</i></p>	<p><b>Public Relations</b> ①</p> <p><b>Situazione</b></p> <p>② Prendi una carta Risorsa dal tuo futuro e aggiungila alla tua mano.</p> <p>◇ ② Tira per vendere un'attività Serata in Giallo.</p> <p><i>Card mood style</i></p>	<p><b>Sponsor</b> ③</p> <p><b>Situazione</b></p> <p>Puoi giocare lo Sponsor solo se hai almeno 10 PX.</p> <p>◇ ① Guadagni 1 PX.</p> <p><i>Card mood style</i></p>

<p><b>www.murderparty.it</b> ②</p> <p><b>Situazione</b></p> <p>Puoi giocare Murder Party solo se hai almeno 5 PX.</p> <p>◇ Scegli un Evento a caso. Tira un dado per vendere l'Evento.</p> <p><i>Live action style</i></p>	<p><b>News Letter</b> ②</p> <p><b>Situazione</b></p> <p>◇ ① Prendi una carta Risorsa o Attività dal tuo futuro e aggiungila alla tua mano.</p> <p><i>Live action style</i></p>	<p><b>Mass Media</b> ⑤</p> <p><b>Situazione</b></p> <p>Puoi giocare Mass Media solo se hai almeno 10 PX.</p> <p>◇ Stappa una Risorsa o Attività bersaglio.</p> <p><i>Live action style</i></p>
<p><b>Pieghevoli</b> ③ ③</p> <p><b>Situazione</b></p> <p>Quando i Pieghevoli entrano in gioco, perdi 4 PX.</p> <p>Tutte le Attività sotto il tuo controllo prendono +1 sulla Richiesta.</p> <p><i>Live action style</i></p>	<p><b>Sito Web</b> ② ②</p> <p><b>Situazione</b></p> <p>Quando il Sito Web entra in gioco, perdi 2 PX.</p> <p>Tutte le Attività sotto il tuo controllo prendono +1 sulla Richiesta.</p> <p><i>Live action style</i></p>	<p><b>Sponsor</b> ③</p> <p><b>Situazione</b></p> <p>Puoi giocare lo Sponsor solo se hai almeno 10 PX.</p> <p>◇ ① Guadagni 1 PX.</p> <p><i>Live action style</i></p>

<p><b>Giornata</b></p>  <p><b>Tempo</b></p> <p>◇ Aggiungi una Giornata alla tua riserva.</p> <p>Ⓞ Sacrifica la Giornata: aggiungi 3 Giornata alla tua riserva.</p>	<p><b>Giornata</b></p>  <p><b>Tempo</b></p> <p>◇ Aggiungi una Giornata alla tua riserva.</p> <p>Ⓞ Sacrifica la Giornata: aggiungi 3 Giornata alla tua riserva.</p>	<p><b>Giornata</b></p>  <p><b>Tempo</b></p> <p>◇ Aggiungi una Giornata alla tua riserva.</p> <p>Ⓞ Sacrifica la Giornata: aggiungi 3 Giornata alla tua riserva.</p>
<p><b>Giornata</b></p>  <p><b>Tempo</b></p> <p>◇ Aggiungi una Giornata alla tua riserva.</p> <p>Ⓞ Sacrifica la Giornata: aggiungi 3 Giornata alla tua riserva.</p>	<p><b>Giornata</b></p>  <p><b>Tempo</b></p> <p>◇ Aggiungi una Giornata alla tua riserva.</p> <p>Ⓞ Sacrifica la Giornata: aggiungi 3 Giornata alla tua riserva.</p>	<p><b>Giornata</b></p>  <p><b>Tempo</b></p> <p>◇ Aggiungi una Giornata alla tua riserva.</p> <p>Ⓞ Sacrifica la Giornata: aggiungi 3 Giornata alla tua riserva.</p>

<p><b>Giornata</b></p>  <p><b>Tempo</b></p> <p>◇ Aggiungi una Giornata alla tua riserva.</p> <p>Ⓞ Sacrifica la Giornata: aggiungi 3 Giornata alla tua riserva.</p>	<p><b>Giornata</b></p>  <p><b>Tempo</b></p> <p>◇ Aggiungi una Giornata alla tua riserva.</p> <p>Ⓞ Sacrifica la Giornata: aggiungi 3 Giornata alla tua riserva.</p>	<p><b>Giornata</b></p>  <p><b>Tempo</b></p> <p>◇ Aggiungi una Giornata alla tua riserva.</p> <p>Ⓞ Sacrifica la Giornata: aggiungi 3 Giornata alla tua riserva.</p>
<p><b>Giornata</b></p>  <p><b>Tempo</b></p> <p>◇ Aggiungi una Giornata alla tua riserva.</p> <p>Ⓞ Sacrifica la Giornata: aggiungi 3 Giornata alla tua riserva.</p>	<p><b>Giornata</b></p>  <p><b>Tempo</b></p> <p>◇ Aggiungi una Giornata alla tua riserva.</p> <p>Ⓞ Sacrifica la Giornata: aggiungi 3 Giornata alla tua riserva.</p>	<p><b>Giornata</b></p>  <p><b>Tempo</b></p> <p>◇ Aggiungi una Giornata alla tua riserva.</p> <p>Ⓞ Sacrifica la Giornata: aggiungi 3 Giornata alla tua riserva.</p>

<p><b>One Shot</b> ①</p> <p><b>Attività</b></p> <p>③ Sacrifica la One Shot: guadagni 2PX.</p> <p><i>Card mood style</i></p>	<p><b>Torneo Magic</b> ①</p> <p><b>Attività</b></p> <p>Puoi giocare il Torneo Magic solo se la Sede è già in gioco.</p> <p>◇② Guadagni 2 PX.</p> <p><i>Card mood style</i></p>	<p><b>X-Files</b> ② ①</p> <p><b>Attività</b></p> <p>Mantenimento ①</p> <p>◇② Guadagni 1 PX.</p> <p><i>Card mood style</i></p>
<p><b>Cena con Delitto</b> ①</p> <p><b>Attività</b></p> <p>◇④③①① Guadagni 1 PX.</p> <p>Evento (1): l'Attività prende +3 sui PX fino alla fine del turno.</p> <p><i>Card mood style</i></p>	<p><b>Serata in Giallo</b> ①</p> <p><b>Attività</b></p> <p>◇③②① Guadagni 1 PX.</p> <p>Evento (2): l'Attività prende +2 sui PX fino alla fine del turno.</p> <p><i>Card mood style</i></p>	<p><b>Fantasy Live</b> ③ ③</p> <p><b>Attività</b></p> <p>Quando il Fantasy Live entra in gioco, perdi 2 PX.</p> <p>◇④②①①① Guadagni 2PX.</p> <p><i>Card mood style</i></p>

<p><b>Vampiri Live</b> ② ①</p> <p><b>Attività</b></p> <p>Mantenimento ①</p> <p>◇② Guadagni 1 PX.</p> <p style="text-align: right;"><i>Card mood style</i></p>	<p><b>Due Giorni Fantasy</b> ④</p> <p><b>Attività</b></p> <p>Quando la Due Giorni Fantasy entra in gioco, perdi 3 PX.</p> <p>③ ③ Sacrifica la Due Giorni Fantasy: guadagni 6 PX.</p> <p style="text-align: right;"><i>Card mood style</i></p>	<p><b>Vampiri De Luxe</b> ② ①</p> <p><b>Attività</b></p> <p>Quando Vampiri De Luxe entra in gioco, perdi 4 PX.</p> <p>◇④ ③ ① Guadagni 2 PX.</p> <p style="text-align: right;"><i>Card mood style</i></p>
<p><b>Mage Live</b> ② ①</p> <p><b>Attività</b></p> <p>Mantenimento ①</p> <p>◇② Guadagni 1 PX.</p> <p style="text-align: right;"><i>Live action style</i></p>	<p><b>Cena con Delitto</b> ①</p> <p><b>Attività</b></p> <p>◇④ ③ ① ① Guadagni 1 PX.</p> <p>Evento (1): l'Attività prende +3 sui PX fino alla fine del turno.</p> <p style="text-align: right;"><i>Live action style</i></p>	<p><b>Thrilling Week-end</b> ①</p> <p><b>Attività</b></p> <p>◇⑥ ⑥ ② ② Guadagni 3 PX.</p> <p>Evento (1): l'Attività prende +5 sui PX fino alla fine del turno.</p> <p style="text-align: right;"><i>Live action style</i></p>



<p><b>Live Action</b> ①</p> <p><b>Attività</b></p> <p>◇④① Guadagni 1 PX.</p> <p>Evento (1): l'Attività prende +3 sui PX fino alla fine del turno.</p> <p><i>Live action style</i></p>	<p><b>Serata in Giallo</b> ①</p> <p><b>Attività</b></p> <p>◇③②① Guadagni 1 PX.</p> <p>Evento (2): l'Attività prende +2 sui PX fino alla fine del turno.</p> <p><i>Live action style</i></p>	<p><b>Tom &amp; Jerry</b> ①</p> <p><b>Attività</b></p> <p>③ Sacrifica Tom &amp; Jerry: guadagni 3 PX.</p> <p><i>Live action style</i></p>
<p><b>Serata Noir</b> ①</p> <p><b>Attività</b></p> <p>◇③①①① Guadagni 1 PX.</p> <p>Evento (1): l'Attività prende +2 sui PX fino alla fine del turno.</p> <p><i>Live action style</i></p>	<p><b>Caccia all'Elfo</b> ①</p> <p><b>Attività</b></p> <p>③ Sacrifica la Caccia all'Elfo: guadagni 3 PX.</p> <p><i>Live action style</i></p>	<p><b>Voyagers</b> ① ①</p> <p><b>Attività</b></p> <p>Mantenimento ①</p> <p>◇② Guadagni 1 PX.</p> <p><i>Live action style</i></p>

<p><b>Andrea Junior</b> ②</p> <p><b>Risorsa</b></p> <p>◇ Tappa una Attività bersaglio.</p> <p>2 / 2</p>	<p><b>Lisa Senjor</b> ①</p> <p><b>Risorsa</b></p> <p>◇ Aggiungi una giornata alla tua Riserva.</p> <p>1 / 1</p>	<p><b>Tiziana</b> ①</p> <p><b>Risorsa</b></p> <p><i>Furia</i></p> <p>Quando Tiziana entra in gioco, puoi prendere una carta Vampiri Live dal tuo futuro e aggiungerla alla tua mano.</p> <p>4 / 4</p>
<p><b>Alessio</b> ①</p> <p><b>Risorsa</b></p> <p><i>Furia</i></p> <p>Quando Alessio entra in gioco, puoi prendere una carta Sito Web dal tuo futuro e aggiungerla alla tua mano.</p> <p>6 / 4</p>	<p><b>Enrico</b> ②</p> <p><b>Risorsa</b></p> <p>◇ Sacrifica una giornata: guadagni 1 PX.</p> <p>1 / 2</p>	<p><b>Lisa Junior</b> ③</p> <p><b>Risorsa</b></p> <p>① Sacrifica Lisa: assegna 2 danni ad una Risorsa bersaglio.</p> <p>◇ Tappa una Risorsa bersaglio.</p> <p>1 / 1</p>

<p><b>Luca</b> ②</p> <p><b>Risorsa</b></p> <p>Ⓞ Sacrifica Luca: distruggi una Attività bersaglio.</p> <p>2 / 2</p>	<p><b>Roberto</b> ①</p> <p><b>Risorsa</b></p> <p><i>Furia</i></p> <p>Quando Roberto entra in gioco, puoi prendere una carta Vampiri Live dal tuo futuro e aggiungerla alla tua mano.</p> <p>6 / 4</p>	<p><b>Chiara</b> ①</p> <p><b>Risorsa</b></p> <p>Chiara non può essere bersaglio di Abilità o Azioni.</p> <p>1 / 3</p>
<p><b>André</b> ②</p> <p><b>Risorsa</b></p> <p>Puoi giocare André solo se i Pieghevoli sono già in gioco.</p> <p>◇ Tira un dado per vendere una Cena con Delitto o un Thrilling Week-end</p> <p>0 / 1</p>	<p><b>Giampaolo</b> ①</p> <p><b>Risorsa</b></p> <p>◇ Tira un dado per vendere un Thrilling Week-End o un Live Action.</p> <p>0 / 2</p>	<p><b>Vittoria</b> ①</p> <p><b>Risorsa</b></p> <p>◇ ① Tira un dado per vendere una Serata in Giallo, una Serata Noir o una Cena con Delitto.</p> <p>1 / 1</p>

<p><b>Massimiliano</b> ③</p> <p><b>Risorsa</b></p> <p>Quando Massimiliano entra in gioco, guadagni 1 PX.</p> <p>1 / 2</p>	<p><b>Andrea</b> ②</p> <p><b>Risorsa</b></p> <p>Quando Andrea entra in gioco, puoi prendere una carta Attività dal tuo futuro e aggiungerla alla tua mano.</p> <p>2 / 2</p>	<p><b>Massimo</b> ②</p> <p><b>Risorsa</b></p> <p>Quando Massimo entra in gioco, puoi prendere una carta Voyagers dal tuo futuro e aggiungerla alla tua mano.</p> <p>1 / 1</p>
<p><b>Gemelli</b> ①</p> <p><b>Risorsa</b></p> <p>Quando i Gemelli entrano in in gioco, puoi prendere una carta Fantasy Live dal tuo futuro e aggiungerla alla tua mano.</p> <p>2 / 2</p>	<p><b>Gabriele</b> ②</p> <p><b>Risorsa</b></p> <p><i>Rapidità</i></p> <p>◇ Prendi in mano dal tuo futuro una carta Risorsa e aggiungila alla tua mano.</p> <p>3 / 4</p>	<p><b>Lorenzo</b> ①</p> <p><b>Risorsa</b></p> <p>◇ Tappa una giornata bersaglio.</p> <p>2 / 2</p>

<p><b>Time Warp</b> ①</p> <p><b>Azione</b></p> <p>Scarta X carte dalla tua mano: aggiungi X giornate alla tua Riserva.</p>	<p><b>Sabotaggio</b> ②</p> <p><b>Azione</b></p> <p>Distruggi una Situazione in gioco.</p>	<p><b>Criticare</b> ①</p> <p><b>Azione</b></p> <p>Assegna 1 danno ad una Risorsa bersaglio.</p>
<p><b>Contrastare</b> ②</p> <p><b>Azione</b></p> <p>Neutralizza una carta giocata da un avversario</p>	<p><b>Porgere Scusa</b> ②</p> <p><b>Azione</b></p> <p>Riprendi in mano dal tuo passato una carta Risorsa o Situazione.</p>	<p><b>Anticipare</b> ③</p> <p><b>Azione</b></p> <p>Prendi in mano dal tuo futuro una carta Situazione o Attività.</p>