



SQUILLO[®]

GUIDA UFFICIALE

A cura di **Riccardo Belletti**

Indice

Dinamiche di gioco.....	pag 3	Sindrome della crocerossina...pag	9
Regole base.....	pag 3	Spanking.....	pag 9
Le Azioni Squillo.....	pag 3	Stupro di gruppo.....	pag 10
I Power-Up.....	pag 3	Super Fisting.....	pag 10
Gli eventi.....	pag 3	Testimone di Geova.....	pag 10
La fase finale.....	pag 4	Troia a sorpresa.....	pag 10
Le abilità.....	pag 4	Troia Dentro.....	pag 10
Curandera.....	pag 4	Trono di Cazzi.....	pag 10
Imboscamento.....	pag 4	Zombie.....	pag 10
Le carte.....	pag 5		
Annah.....	pag 5		
Antidepressivi.....	pag 5		
Attacco di gruppo.....	pag 10		
Bunker.....	pag 5		
Carriera nel Porno.....	pag 5		
Casa Chiusa.....	pag 5		
Clienti insoddisfatti.....	pag 6		
Eden.....	pag 6		
Ereditiera.....	pag 6		
Glendis.....	pag 6		
Gravidanza indesiderata....	pag 6		
Il taglia gole.....	pag 6		
Inculata da un rottweiler....	pag 6		
Integralismo Islamico.....	pag 7		
Intrallazzi con la mafia.....	pag 7		
Kamikaze.....	pag 7		
Katia.....	pag 7		
Katy.....	pag 7		
Olocausto.....	pag 7		
Patto col diavolo.....	pag 7		
Patty.....	pag 7		
Phoenix.....	pag 8		
Pissing.....	pag 8		
Possessione Demoniac.....	pag 8		
Prostitute Onlus.....	pag 8		
Punizione della Pietà.....	pag 8		
Punizione della Stupidità..	pag 8		
Rapimento.....	pag 9		
Regolamento di conti.....	pag 9		
Roxy.....	pag 9		
Scambio di troie.....	pag 9		
Scientology.....	pag 9		
Scorpacciata di cazzi.....	pag 9		
Senso di colpa cattolico....	pag 9		
Shannon.....	pag 9		

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”).

Alcuni eventi e abilità offrono protezione contro tutti i tipi, altri solo verso alcuni. Per esempio, “Antidepressivi” protegge le carte squillo di un pappone ma non rende quel giocatore immune al “Testimone di Geova”.

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, due sono le più particolari: Curandera e Imboscamento.

Curandera

Curandera è un'abilità difensiva che non è necessario dichiarare come Azione Squillo durante il proprio turno. Si sceglie di attivarla quando una delle proprie squillo viene attaccata. Usare l'abilità garantisce 50 punti bonus di difesa, consentendo di rendere vano l'attacco al costo di tappare la squillo e, di conseguenza, non poterla usare nel prossimo turno.

È possibile combinare più abilità Curandera contro un singolo attacco, ottenendo così un bonus difensivo maggiore.

Dal momento che la squillo che usa Curandera viene tappata, il suo potere diventa inutilizzabile fino al termine di questa condizione.

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.

Annah

L'abilità di Annah le consente di copiare un potere di un'altra squillo. La decisione su quale abilità emulare viene fatta contestualmente al suo schieramento in campo e resta tale fino alla sua morte. Di conseguenza se viene rapita, scambiata o chiusa nel bunker o in casa chiusa non è possibile cambiarle il potere emulato. Alla sua morte perde il potere, quindi se viene resuscitata è possibile assegnargliene uno nuovo. Il fatto non si verifica se viene riportata in vita come zombie, dato che perde l'abilità di emulazione.

I poteri emulabili sono quelli di tutte le troie attualmente in campo, indipendentemente dalla loro condizione (imboscate, nel bunker, ...).

Antidepressivi

Antidepressivi è un evento che garantisce immunità a tutte le squillo del proprio parco troie. L'immunità ottenuta è relativa ai soli eventi e abilità che bersagliano una singola troia e agli attacchi contro le ragazze. Antidepressivi limita il potere della carta Punizione della Stupidità: questa può ancora essere giocata, essendo un evento contro il pappone, ma ha effetto solo la prima parte. In questo caso, Antidepressivi impedisce all'evento di rimuovere i power-up dalle squillo e le salva dalla morte.

Bunker

Il Bunker consente di nascondere una propria troia per il resto del gioco. Quando è nel bunker non può agire in alcun modo ma è anche immune ad ogni tipo

di attacco, abilità o evento possibile. È ancora possibile assegnargli dei power-up. Il giocatore ha facoltà di liberare la propria squillo quando vuole e, quando lo fa, è immediatamente utilizzabile. Questa libertà è da tenere a mente, soprattutto da parte degli avversari che hanno in mano carte come la Punizione della Stupidità. Una troia viene rinchiusa con tutto quello che le è assegnato, eventi inclusi. È quindi possibile nascondere una troia posseduta al fine di bloccare (temporaneamente) la sua furia omicida. In fase finale il fato del bunker è analogo a quello dell'abilità Imboscamento.

Carriera nel Porno

Con la carta Carriera nel Porno ci si libera di una propria troia per una lauta somma di denaro. Esistono alcune eccezioni riguardanti le troie che possono essere avviate al porno e sono legate solamente alla "condizione fisica" della troia: non è quindi possibile usarla su troie in punto di morte (Inculata da un rottweiler), gravide o possedute. È invece scientificamente provato che le ragazze vittime di un qualsiasi indottrinamento religioso siano le più porcellone.

Casa Chiusa

Casa Chiusa consente di aprire un bordello salvando dalla strada due o più troie del giocatore. Una volta utilizzata, le squillo al suo interno non potranno più eseguire alcuna Azione Squillo ma sono protette da ogni tipo di evento o attacco. Al suo interno possono essere chiuse solo troie fisicamente sane, condizione analoga alla carta Carriera nel Porno.

A differenza di forme difensive come il Bunker, questa genera 200\$ ogni turno, che possono essere spesi o ignorati a libera discrezione del pappone che la gestisce. Inoltre, non è possibile assegnare dei power-up alle troie che vi lavorano dentro. La casa chiusa genera i suoi introiti dal momento in cui viene messa sul campo,

può essere chiusa quando si vuole e, nel turno in cui viene rimossa, non genera soldi.

Anche la casa chiusa segue le regole di Bunker e Imboscamento quando si è in fase finale.

Cienti insoddisfatti

Cienti insoddisfatti è una potente carta da usare per vanificare gli introiti di una nottata sul marciapiede delle squillo di un tuo avversario. Bisogna tenere a mente quanto indicato nel paragrafo “Le Azioni Squillo”: non è necessario dichiarare subito tutte le azioni che le squillo faranno. Questo significa che Cienti insoddisfatti non annulla gli incassi di tutto il turno! La carta va giocata quando un pappone indica quante e quali troie manderà a battere. A quel punto il loro incasso è annullato e, per quel turno, non potranno fare nient’altro. Nulla vieta al pappone di scegliere di mandare a battere altre troie DOPO che gli è stata giocata contro questa carta e i loro incassi non subiranno modifiche.

Gli introiti che vengono annullati non sono solo quelli generati dalle parcelle delle ragazze ma tutti i possibili incassi derivanti dalla prostituzione. Sono quindi incluse tutte le abilità alternative al battere, come il gerbilling di Patty.

Eden

L’escort Eden è una professionista e non si fa mettere i piedi in testa da nessuno. Il suo potere la rende immune da eventi o abilità che tappano le squillo ma si limita a questo. È quindi possibile annullare i suoi incassi, ingravidarla e infierire su di lei in tanti altri modi!

Ereditiera

La carta Ereditiera consente ad una squillo di ereditare i power-up di una delle ragazze del pappone quando quest’ultima viene uccisa. Nel caso non ci sia possibile riassegnare i power-up, la carta semplicemente non può essere giocata dato che non è possibile tenerli in mano.

ERRATA CORRIGE (Deluxe Edition): la carta è da giocare nel turno altrui e non nel proprio, diversamente da come è riportato sulla carta.

Glendis

Glendis è un’icona per le escort di Squillo® e la sua fama è tale da lasciare ogni meretrice sconvolta, dovesse mai morire. Il lutto nazionale è un’abilità contro la comunità e, come tale, colpisce in maniera indiscriminata tutte le squillo in gioco. Si salvano solo le ragazze che godono di una qualche forma di protezione dagli eventi contro la comunità, Eden e quelle che entrano in gioco dopo la morte di Glendis.

Gravidanza indesiderata

Ogni squillo che si rispetti deve sempre stare attenta mentre lavora, altrimenti questo è un inconveniente del mestiere. La carta Gravidanza Indesiderata può essere giocata solo contro troie in grado di battere.

Il taglia gole

La carta del taglia gole consente di levare di turno una troia nemica. La scelta non è però arbitraria: bisogna cercare tra tutte le troie in gioco, escluse quelle del pappone che usa la carta, e colpire quella col minore potere di attacco, considerando anche i power-up associati. Non viene quindi lanciata contro un particolare giocatore.

In caso vi siano più troie con lo stesso (minore) valore di attacco, allora si scegliere quale viene uccisa.

Inculata da un rottweiler

La carta Inculata da un rottweiler rientra tra quelle il cui effetto è di rendere malata la troia che colpisce. La vittima di questa carta si ritrova in punto di morte e, all’inizio del turno del pappone che la possiede, si può scegliere se curarla o lasciarla morire. Vista la sua situazione, non può ovviamente contribuire in alcun modo alle spese per le sue cure mediche.

Vi è però un'alternativa: è lecito usarla come bomba umana. Diversamente dalla gravidanza indesiderata, il rottweiler può stuprare qualsiasi ragazza le capiti a tiro, anche quelle che normalmente non potrebbero battere.

Integralismo Islamico

La carta dell'Integralismo Islamico pone delle restrizioni sulle Azioni Squillo che la troia colpita può fare. Una ragazza soggetta all'integralismo non può più prostituirsi o usare il suo potere, ma guadagna un bonus in attacco. Non vengono toccati eventuali poteri ritenuti "passivi" o caratterizzanti delle squillo, come quelli di Phoenix e Katy, per fare un esempio. Come già indicato precedentemente, si può comunque avviare al porno una squillo islamizzata.

Intrallazzi con la mafia

La mafia è potente ma non può fare l'impossibile: questa carta protegge da attacchi o eventi contro le singole troie ma non può niente contro gli eventi che colpiscono tutta la comunità. È bene sottolineare la differenza tra "proteggere" e "annullare": questa carta si limita a salvaguardare la squillo del giocatore che la usa, ogni altro effetto dell'evento o attacco annullato resta. Di conseguenza, se un pappone sceglie di usare gli intrallazzi contro un kamikaze, la sua squillo resta in vita ma l'altra decede comunque.

Kamikaze

La carta Kamikaze trasforma una ragazza in una bomba umana. L'effetto di questa carta è equivalente all'Azione Squillo di attacco, non può quindi essere usata su ragazze che hanno già eseguito un'Azione Squillo qualsiasi. Per questo motivo non è utilizzabile su una squillo con Possessione Demoniacca, dato che questa ha già attaccato all'inizio del turno. Nell'eseguire l'attacco, non si considera il potere offensivo della squillo ma quello difensivo,

power-up inclusi. Per quanto riguarda la ragazza bersagliata, valgono le normali regole di un attacco.

Katia

L'abilità di Katia provoca la morte della squillo che l'ha uccisa. Essendo un'abilità contro una singola squillo, valgono le normali eccezioni di questo caso. Per esempio, se un giocatore usa Antidepressivi sulle sue squillo e, nello stesso turno, sceglie di uccidere Katia con una delle sue ragazze, questa resta in vita in virtù degli Antidepressivi.

Katy

La carta di Katy è l'unica a non avere un potere di attacco numerico. Lei, infatti, uccide in maniera indiscriminata. L'abilità Killer Spietata è caratteristica di Katy e in nessun caso viene persa. Quindi, indipendentemente da quale evento possa esserle associato (Zombie, Integralismo Islamico, ...) Katy continuerà sempre ad uccidere a colpo sicuro.

Olocausto

Olocausto è uno degli eventi più potenti di Squillo®. Per poterlo lanciare è necessario scartare tre eventi dalla propria mano e tre delle proprie squillo. Quelle che rimangono, qualora ce ne siano, sopravvivono all'evento.

È un evento contro la comunità e come tale agisce, eliminando ogni troia avversaria salvo quelle soggette ad effetti che rendono immuni ad azioni contro la comunità. Come gli altri eventi di questa tipologia, non è ribaltabile da altre carte.

Patto col diavolo

Patto col diavolo funziona analogamente a Intrallazzi con la Mafia.

Patty

Patty è un'amante dei roditori e le piace proporre spettacoli con questi animaletti ai suoi clienti. La sua abilità Gerbilling è da considerarsi prostituzione, quindi soggetta a tutte le limitazioni ed eventi che

colpiscono l'Azione Squillo di battere. Vi è anche un vantaggio in questo: i power-up redditizi aumentano gli incassi legati a quest'abilità.

Phoenix

Phoenix è una vera Troia: quando viene uccisa da attacchi o eventi, di ogni tipo, questa può risorgere dalle sue ceneri. Nel farlo riporta con se solo gli eventuali power-up che le erano stati associati. Gli eventi, invece, vengono persi. Phoenix non può però risorgere se si decide di venderne gli organi e in altri casi particolari come, per esempio, se viene sacrificata per attivare l'Olocausto o scartata a seguito di una gravidanza indesiderata. La sua abilità non viene cancellata da eventi o abilità che limitano le Azioni Squillo eseguibili. Il non essere riusciti ad uccidere Phoenix non costituisce pretesto per poter attivare la Punizione della Stupidità.

Pissing

La carta Pissing aggiunge un bonus all'attacco di una propria troia. Questo si somma ai power-up e, volendo anche ad altri eventi simili.

Possessione Demoniacca

Quando una troia è colpita dalla possessione demoniaca, l'unica Azione Squillo che questa potrà eseguire è l'attacco. Come se non bastasse, viene fatto in automatico all'inizio del turno in base alla pesca di una carta. La squillo posseduta termina così la sua azione e non potrà fare nient'altro. L'attacco si verifica anche se il pappone è interdetto, per esempio per effetto di Testimone di Geova. Può venire tappata e, in tal caso, salta semplicemente il turno. Può essere rinchiusa nel bunker e per tutto il tempo dell'internamento non eseguirà attacchi, come normalmente accade per ogni altra troia internata. Può ovviamente essere uccisa come ogni altra squillo. Il suo potere difensivo rimane

inalterato. Lo status di possessione è da considerarsi uno stato di malattia della squillo, di conseguenza non sarà possibile giocarvi sopra determinati eventi (per esempio la Casa Chiusa o la Carriera nel Porno) e ovviamente non potrà più prostituirsi. Può però venir violentata da un rottweiler, posto che questo non si spaventi prima!

Prostitute Onlus

Prostitute Onlus funziona analogamente a Clienti Insoddisfatti.

Punizione della Pietà

La carta della Punizione della Pietà punisce i papponi troppo caritatevoli. Si può giocare nel momento in cui un pappone ha eseguito degli attacchi e, tra questi, ha scelto deliberatamente di non infierire sul giocatore con meno troie in campo, contando anche quelle nascoste nei vari modi possibili. Ovviamente doveva avere delle troie in grado di colpire quelle del giocatore più svantaggiato e, nel caso, bisogna aspettare che abbia usato tutte le troie in grado di attaccare quel pappone. Se tutte le condizioni sopra si sono realizzate, allora viene punita l'ultima (o l'unica, come è più probabile) troia che si poteva utilizzare per sferrare un attacco al giocatore con meno squillo. L'evento è da considerarsi contro la singola troia, quindi si applicano tutte le eccezioni del caso.

Punizione della Stupidità

La seconda delle due carte punizione colpisce i papponi stupidi. Per essere attivata, è necessario che il giocatore di turno scelga deliberatamente di non lanciare alcun attacco nonostante sia in grado di farlo. Eventuali attacchi finiti a vuoto vanno presi in considerazione, rendendo impossibile l'attivazione della carta. Valgono anche eventi che cambiano le carte in tavola come Scambio di Troie o Rapimento: bisogna quindi far riferimento alla situazione DOPO che questi eventi sono

stati giocati.

Appena il pappone si è giocato ogni possibilità di attacco, considerando anche di non liberare troie nella casa chiusa o nel bunker, la carta può essere attivata. Si considera come un evento contro il pappone, quindi può essere annullata nelle opportune maniere, e contro le sue squillo, che possono proteggersi utilizzando mezzi che proteggano da attacchi contro le singole squillo (vedi gli Antidepressivi).

Rapimento

La carta Rapimento è un evento contro una singola troia, quindi soggetto alle eccezioni del caso. Eventuali eventi presenti sulle troie rapite restano associati a queste. La troia rapita può poi essere immediatamente utilizzata, salvo se fosse stata tappata, condizione che le permane.

Regolamento di conti

Regolamento di conti funziona analogamente all'abilità di Katia.

Roxy

L'abilità di Roxy le consente di spacciare eroina invece di battere. È un'azione non assimilabile alla prostituzione, quindi non viene limitata da abilità o eventi che impediscono alle squillo di battere. Tutte le troie presenti in campo, siano esse libere, in casa chiusa, nel bunker o imboscate, contano per stabilire gli incassi dello spaccio. Roxy esclusa, ovviamente.

Scambio di troie

Scambio di troie è un evento che colpisce una singola troia ed è quindi soggetta alle eccezioni del caso. Le interdizioni e gli eventi restano applicati, mentre i power-up vengono riassegnati. Una combinazione particolare si ha se si gioca Troia Dentro in risposta allo Scambio di troie: in quel caso è il giocatore che usa Troia Dentro a scegliere quali squillo scambiare, potendo però scegliere solo tra quelle del pappone che ha giocato lo scambio.

Scientology

Scientology dimezza tutti gli introiti di una squillo, indipendentemente dalla fonte di questi. Quindi, sia perché la squillo si prostituisca sia perché li ottiene per altre vie, metà di quei soldi finiscono nelle tasche della setta.

Scorpacciata di cazzi

La carta Scorpacciata di cazzi risolve l'animo delle proprie ragazze. Essendo un regalo, funziona anche su quelle che, per vari motivi, non possono più prostituirsi.

Senso di colpa cattolico

Una squillo vittima del senso di colpa cattolico subisce una limitazione nelle Azioni Squillo che può fare. Nello specifico, non può più usare alcuna azione relativa alla prostituzione. Diventa quindi impossibile usare l'Azione Squillo di battere e alcune abilità affini, come il Gerbillino di Patty. Resta comunque possibile avviarla al porno!

Shannon

Shannon è una squillo molto potente, la sua abilità la rende immune da tutti gli eventi malefici e divini che le recano danno. Non gode però di protezione dagli eventi contro la comunità. Pur essendo un evento malefico, Shannon può sedere sul Trono di Cazzi in quanto, equipaggiandola, non subisce dei danni. Non può però essere colpita dall'effetto negativo del Trono di Cazzi equipaggiato dalla troia che la sta attaccando.

Sindrome della crocerossina

Con la carta Sindrome della crocerossina si può emulare un evento malefico che una propria squillo sta subendo. Si guarda l'effetto della carta giocata e lo si riapplica su una ragazza avversaria a propria scelta.

Spanking

Spanking funziona analogamente a Pissing.

Stupro di gruppo / Attacco di gruppo

La carta Stupro di gruppo (Pappa Edition) o Attacco di gruppo (Deluxe Edition) consente di combinare gli sforzi di più troie in un unico attacco. Viene sommato tutto: i loro poteri d'attacco, i power-up ed eventuali altri eventi (Pissing, Spanking e Super Fisting).

Super Fisting

Super Fisting funziona analogamente a Pissing.

Testimone di Geova

La carta del Testimone di Geova è un evento che colpisce il pappone, rendendogli impossibile la gestione delle proprie squillo. Fanno eccezione quelle troie che agiscono in maniera autonoma (Possessione Demoniac).

Il giocatore può comunque usare degli eventi e nel caso faccia risorgere delle squillo queste non possono comunque essere usate per quel turno.

Troia a sorpresa

Troia a sorpresa va usata appena si svuota il proprio parco troie a seguito di attacchi o sacrifici. È obbligatorio usarla e non si attiva se è un evento, per esempio subendo l'Olocausto, a sterminare le squillo. In caso di morti multiple, come a seguito dell'attivazione di Olocausto, si può scegliere quale riportare in vita.

Troia Dentro

Con Troia Dentro si può ritorcere sull'avversario un evento mirato contro il pappone o una singola troia. In caso non sia possibile ritorcere l'evento, per esempio con il taglia gole, questo viene semplicemente annullato.

Trono di Cazzi

Il Trono di Cazzi, quando equipaggiato, consente di ignorare la difesa delle squillo avversarie e di colpire anche le squillo imboscate o nel bunker. Quelle in casa chiusa restano comunque salve.

È da considerarsi come un evento contro una singola troia quando viene subito assieme ad un attacco, quindi soggetto alle eccezioni del caso.

Se chi siede sul trono viene ucciso da un evento o anche il designato erede muore, il Trono di Cazzi viene scartato.

Zombie

Una troia che risorge come Zombie subisce una limitazione sulle Abilità Squillo che può usare. Nello specifico, non può più prostituirsi o usare poteri speciali. Diventa quindi immune a eventi legati alla prostituzione (per esempio la Gravidanza indesiderata).

L'unico potere speciale che non viene bloccato è Killer Spietata di Katy, che, come già detto, è una caratterizzazione del suo potere d'attacco.