

THE SHIPWRECK ARCANA

Intrappolati in un mondo sommerso, la vostra fine incombe. Ma questa triste conclusione è davvero immutabile? Usando un mazzo divinatorio ed una buona dose di logica potreste riuscire a predirvi vicendevolmente il futuro, e fuggire illusi.

Questo è un gioco **Cooperativo di deduzione per 2-5 giocatori**. Tu ed i tuoi amici siete dei cartomanti e cercherete di evitare che le sfortune si abbattano su di voi. Per vincere dovete effettuare un totale di 7 predizioni corrette, come gruppo, prima che il vostro Destino arrivi a 7.

COMPONENTISTICA

- 20 Carte Arcano (A)
- 1 Carta *Il Tempo* (B)
- 21 Segnalini Fato (E)
- 21 Segnalini Punteggio/Destino (C)
- 1 Sacchetto (D)
- 21 Segnalini Fato (E)
- 35 Segnalini promemoria (F)



MISE EN PLACE

- Posiziona la carta de *Il Tempo* all'estremità sinistra dell'area di gioco, posizionando il segnalino **Punteggio** (Verde) vicino allo 0. Posizionate successivamente il segnalino **Destino** (Rosso) in base alla difficoltà desiderata di gioco.
 - ▶ 0 per la modalità — Facile
 - ▶ 2 — Normale
 - ▶ 4 — Difficile
 - ▶ 6 — Condannati
- Mescolate le **carte Arcano** a faccia in su e posizionate il mazzo vicino alla carta de *Il Tempo*. Disponete poi le prime 4 carte del mazzo scoperte in una fila a destra della carta de *Il Tempo*.
- Ogni giocatore prende un set completo di **7 tessere promemoria** (dall'1 al 7 in un singolo colore). In meno di 5 giocatori rimettete nella scatola i colori non scelti.
- Mettete tutti e **21 i segnalini Fato** nel sacchetto e mescolatele scuotendolo gentilmente. Posizionate il sacchetto in un luogo facilmente accessibile a tutti i giocatori.
- Selezionate casualmente un giocatore iniziale, il gioco prosegue poi in senso **orario**.

LA CARTA "IL TEMPO"

Il Tempo è una carta speciale che rimarrà **sempre in gioco a faccia in su**. Il suo sfondo è scuro in opposizione a quello chiaro delle carte Arcano. Sul contorno è indicato il percorso segnapunti e non possiede una durata. Non ha abilità sul retro poiché non potrà mai svanire e non potrà mai lasciare il gioco o essere rimpiazzata. Non è considerata una carta Arcano.



Esempio per 5 giocatori a difficoltà Facile dopo che alcuni fati sono stati giocati.

LE CARTE ARCANO

Il **Fronte** di ogni carta Arcano presenta un nome unico, un'immagine ed un'abilità, mentre il **retro** di ogni carta rappresenta il suo potere "Svanito".

Durante la partita il mazzo delle carte Arcano è sempre a faccia in su (il fronte delle carte è visibile). Ci saranno sempre 4 carte Arcano a faccia in su a destra della carta *Il Tempo*.

Con il proseguire dei turni, le carte Arcano **svaniranno**, venendo rimosse dall'area centrale e girate a faccia in giù. (Vedi: *Svanire*)

CARATTERISTICHE DEL FRONTE CARTA

- ▶ Nome della Carta (A)
- ▶ Nome dell'Abilità (B)
- ▶ Testo dell'Abilità (C)
- ▶ Durata della carta (D)



CARATTERISTICHE DEL RETRO CARTA

- ▶ Icona Potere (E)
- ▶ Nome del Potere (F)
- ▶ Testo del Potere (G)

SEGNALINI FATO

I segnalini fato sono neri. Il fronte mostra il **Valore** (numerale dall'1 al 7), e quante **Ore** (tacche) consuma quando viene giocato.

Il valore del fato è quello che gli altri giocatori tenteranno di indovinare (usando le carte Arcano). Le ore determinano con che velocità svanirà la carta Arcano su cui il fato è stato giocato.

- ▶ I Fati di valore 1,2 o 3 consumano 1 ora.
- ▶ I Fati di valore 4,5 o 6 consumano 2 ore.
- ▶ I Fati di valore 7 consumano 3 ore.

I fati vengono pescati dal sacchetto e vengono ritornati allo stesso quando vengono scartati o lasciano il gioco.

SEGNALINI PROMEMORIA

Ogni giocatore possiede una serie di 7 segnalini (numerati dall'1 al 7 in un singolo colore) che disporrà di fronte a sé.



Durante il tuo turno, i tuoi alleati potrebbero chiederti di manipolare alcuni dei tuoi numeri per rappresentare le loro opinioni sul valore del tuo fato nascosto. **Non puoi** toccare i tuoi segnalini a meno che non ti venga espressamente richiesto da un altro giocatore, **Non resettare la tua linea numerale** a meno che i tuoi alleati non abbiano fatto una predizione.

I segnalini promemoria differiscono dai fati solamente per il colore, le tacche delle ore servono solo a scopo informativo.

POTERE DELLE CARTE SVANITO

Quando una carta Arcano svanisce (vedi: *Svanire*), girala sul retro e spostala fuori dall'area centrale. Il retro di ogni carta Arcano ha un potere molto forte che può essere usato una volta sola dai giocatori. Dopo averlo usato posizionate la carta a faccia in su in fondo al mazzo.

Ogni potere descrive in dettaglio cosa fa e quando e come usarlo. A volte può essere usato solo dal **Giocatore Attivo**, oppure può essere usato dal **Gruppo**. Può essere usato **un solo potere per turno**. I giocatori non devono obbligatoriamente effettuare una predizione se usano il potere.

Potere usabile dal giocatore attivo.



Potere usabile dal gruppo.

Alcuni poteri permettono al gruppo di chiedere al giocatore attivo di rispondere a delle domande, costui può solamente rispondere "sì" o "no". Non c'è limite al numero di poteri svaniti a disposizione, e questi poteri non sono legati a nessun giocatore specificatamente.



Mettete le carte svanite sotto la zona centrale di gioco. Spostatete al fondo del mazzo quando vengono scartate.

TURNO DI UN GIOCATORE

Durante il proprio turno il giocatore è definito **Giocatore Attivo** ed effettua i seguenti passaggi, in ordine:

1. Pesca

- ▶ Pesca fati dal sacchetto fino a quando non ne possiede 2 in mano. Non si possono mostrare questi fati agli altri giocatori e non si può guardare nel sacchetto.
- ▶ Più avanti nel corso del gioco, è possibile iniziare il proprio turno con un fato già in mano, nel qual caso si pescherà soltanto un fato dal sacchetto.

2. Gioca

- ▶ Gioca 1 dei tuoi fati a faccia in su di fronte ad 1 delle 5 carte disponibili nella zona centrale, se soddisfa le richieste del testo abilità della carta. Se puoi soddisfare multiple regole, scegline una e gioca il tuo fato sulla rispettiva carta, ignorando le altre.
- ▶ Se uno dei tuoi fati era già in tuo possesso all'inizio del turno non puoi fornire informazioni al gruppo se quello giocato è quello pre-esistente o quello appena pescato.

3. Predizione (opzionale)

- ▶ I tuoi alleati possono effettuare una singola predizione, cercando di indovinare quale sia il valore del fato che è rimasto nella tua mano (quello non giocato in questo turno).
- ▶ La loro predizione dev'essere un'affermazione riferita ad un singolo valore, ad esempio "Noi sappiamo che il tuo fato è un ___."
- ▶ Se decidono di non fare una predizione mantieni il tuo fato a faccia in giù, non modificare i tuoi segnalini promemoria e procedi al passo "Dissolvenza".
- ▶ Se effettuano una predizione procedi al passo "Risoluzione".
- ▶ L'intero gruppo può effettuare una singola predizione, unanime.
- ▶ Possono discutere tra loro e possono chiederti di manipolare alcuni o tutti i tuoi segnalini promemoria.

4. Risoluzione

- ▶ Se non è stata fatta una predizione, ignora questa sezione.
- ▶ Se è stata fatta una predizione corretta sei stato liberato da quel fato! Il gruppo **aggiunge 1 punto al segnapunti** facendo avanzare il segnalino verde di uno spazio.
- ▶ Se la predizione era incorretta il **Destino avanza** (fate avanzare il segnalino rosso di uno spazio).
- ▶ In ogni caso, che la predizione sia stata corretta o errata, scarta il fato in tuo possesso e resetta la linea dei promemoria.

5. Dissolvenza

- ▶ Alla fine di ogni turno controlla se qualche carta Arcano svanisce. (Vedi: **Svanire**)

SFIDA AGGIUNTIVA PER 2 GIOCATORI

Se volete aumentare la difficoltà nel gioco a due giocatori (anziché o in aggiunta alla difficoltà determinata dal valore di partenza del destino), fornite ad ogni giocatore due set di segnalini promemoria (A e B).

I turni di gioco dovrebbero essere così strutturati: Giocatore 1 A, Giocatore 2 A, Giocatore 1 B, Giocatore 2 B etc. I turni extra aumenteranno la pressione riducendo la permanenza delle carte Arcano sul tavolo.

SVANIRE

Una carta Arcano **svanisce** se il numero di **ore** di fronte ad essa (la somma delle tacche di tutti i suoi fati) è pari o superiore alla sua **durata** (il numero di soli e lune in fondo alla carta). Se una carta svanisce effettua i seguenti passaggi:

1. Rimetti tutti i fati di fronte ad essa nel sacchetto.
2. Girala a faccia in giù e spostala fuori dall'area centrale.
3. **Avanza il segnalino Destino (Rosso) di 2 spazi se i giocatori non hanno effettuato una predizione corretta in questo turno!**
4. **Aggiungi alla fine** di carte Arcano nell'area centrale la prima carta del mazzo, a faccia in su, al posto della carta appena svanita.

Ricordate che **Il Tempo** non è una carta Arcano e non svanisce mai. I Fati giocati su questa carta si spostano sulla carta Arcano immediatamente alla sua destra.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando uno dei segnalini punteggio raggiunge il 7mo posto della carta **Il Tempo**.

- ▶ I giocatori vincono se riescono a fare 7 predizioni corrette (il segnalino verde raggiunge il 7).
- ▶ I giocatori perdono se il loro destino raggiunge il 7 (il segnalino rosso raggiunge il 7).

STRATEGIA

Quando sei il giocatore attivo ti conviene valutare molto bene dove giocare (e dove non giocare) per fornire il maggior numero di informazioni sul tuo fato nascosto ai tuoi alleati. La tua giocata dovrebbe aiutarli a limitare lo spettro di valori possibili e possibilmente condurli verso una predizione (potrebbe volerci più di un turno).

Fai attenzione non solo a dove giochi, ma anche dove gli altri giocatori potrebbero ipotizzare che tu **non possa** giocare. Ad esempio se un giocatore gioca un fato di valore 1 sulla carta **Midnight** ("Se uno dei tuoi fati è più basso dell'altro, gioca il minore qui"), quel giocatore non ha fornito molte informazioni (rimangono i valori 2, 3, 4, 5, 6, 7) e quindi si potrebbe concludere che **non poteva** giocare su altre carte. Quindi, se l'arcano **The Deep** è in campo ("Se la somma dei tuoi fati è 5 o meno, gioca uno dei due qui") è probabile che la somma dei fati non fosse 5 o meno, e quindi si potrebbero eliminare i valori 1, 2, 3, 4, riducendo le possibilità al 5, 6 o 7, meglio di niente!

COMUNICAZIONE

Tutti i giocatori dovrebbero fare il loro meglio per evitare di fornire informazioni sul loro fato nascosto, sia in modo verbale che non verbale. Si raccomanda al giocatore attivo di non parlare agli altri giocatori a meno che non debba rispondere ad una domanda.



AGGIUNGERE O RIMUOVERE GIOCATORI

I giocatori possono facilmente aggiungersi o rimuoversi dalla partita in corso.

- ▶ Se un giocatore vuole unirsi, può prendere un set di segnalini promemoria e scegliere dove posizionarsi nell'ordine di turno.
- ▶ Se un giocatore vuole andarsene, scartate il suo eventuale fato in mano nel sacchetto e rimuovete il suo set di segnalini promemoria dall'area di gioco.

DOMANDE FREQUENTI

- ▶ D: Se il gruppo ha un'abilità (per esempio il potere "Doppio") che permette più di una predizione, ogni predizione sbagliata fa aumentare il destino?
- ▶ R: No, basta che una delle due predizioni sia corretta per ignorare l'avanzamento del destino.
- ▶ D: Cosa succede se capisco di aver fatto una giocata illegale?
- ▶ R: Annuncio ai tuoi alleati, scarta il fato che avevi in mano, lascia il fato giocato sul tavolo e salta direttamente alla fase "Dissolvenza" del tuo turno.
- ▶ D: E se sapessi che un giocatore non può avere un determinato fato perché ho in mano l'ultima copia?
- ▶ R: Puoi scartarlo per rivelare il valore al gruppo per influenzare la loro decisione. Se non lo scarti non puoi alludere direttamente o indirettamente alla tua informazione, anche se questo può portare il gruppo alla predizione errata.
- ▶ D: Cosa si intende per "Fati visibili"?
- ▶ R: Per Fato Visibile si intende un qualsiasi fato di fronte ad una carta Arcano.
- ▶ D: L'incremento del Destino dovuto ad una predizione errata si aggiunge all'incremento dovuto allo Svanire di una carta Arcano nello stesso turno?
- ▶ R: Sì, il Destino avanza di 1 per la predizione sbagliata e di 2 per ogni carta Arcano che svanisce nel turno.

NOTE

Game design di Kevin Bishop
Arte di Matthew Bishop
Regole in versione 1.0-IT
Traduzione di Gabriele Zuttion
© 2019 Meromorph Games



PLAYTESTER

Jacqueline Bishop, Tonya Brenner, Dan Miller, Peter Plashko, Laetitia Sledz, AJ & Jessica Perez, Joe Farrell & Diane Kuhn, Benjamin Yamada, Sheri Paschen, Andrew Helton, Phil Gallagher, Shawn French, Harley Cox, Kerry Milan, Ned Bates, Adam Holt.