

BACK TO THE FUTURE THE CARD GAME

Designed by Andrew Looney

TRADUZIONE AD OPERA DI AIBINDRYE PER LA TANA DEL GOBLIN

QUESTA È DA INTENDERSI COME UN AIUTO PER I GIOCATORI IN LINGUA ITALIANA E NON SOSTITUISCE IN ALCUN MODO IL REGOLAMENTO ORIGINALE DEL GIOCO. TUTTI I DIRITTI SUL GIOCO E SULLE IMMAGINI SONO DETENUTI DAL LEGITTIMO PROPRIETARIO.

SETUP

Dividi le carte in tre mazzetti: carte TimeLine (linea temporale), carte ID e carte di gioco. Sistema le carte TimeLine al centro del tavolo, in una griglia di 4 righe, 6 carte per ogni riga. Usa il Time Index Value (nell'angolo in alto a destra) per determinare riga e colonna. Tutte le carte TimeLine vanno posizionate col lato blu o viola rivolto verso l'alto, ad inizio partita. Come vedi ci sono 5 carte pressoché identiche con valore: B-1. Queste vanno mischiate assieme (con il lato viola verso l'alto) e posizionate, impilate, nella "cella" B-1 della griglia (TimeLine). Adesso mischia le carte di gioco e dai 3 carte ad ogni giocatore. Posiziona il mazzetto delle carte di gioco in modo che tutti possano pescarvi le carte agevolmente. Mischia le carte ID e danne una ad ogni giocatore.

E' importante tenere nascoste le proprie carte (specialmente le carte ID).

Game Deck

Ogni giocatore inizia con 3 carte e ne pesca 1 ad ogni turno

ID Cards

Una per giocatore: questa indica cosa fare per vincere la partita



Special Spot

B-1 contiene uno speciale mazzetto di 5 carte: solo 1 di queste termina la partita



The TimeLine

Questa griglia indica il flusso corrente della storia

OVERVIEW

In questo gioco sei un viaggiatore nel tempo, discendente di uno dei personaggi della trilogia "Ritorno al futuro". Sfortunatamente, anche altri viaggiatori nel tempo come te stanno manipolando gli eventi del tuo passato, mettendo seriamente in pericolo la tua esistenza. Devi rimettere le cose a posto, nel modo più opportuno per te e fermare Doc Brown dal progettare ulteriori viaggi temporali, così da "congelare" la realtà secondo le tue necessità, una volta e per sempre.

Il gioco è costituito interamente da carte ma ha lo spirito di un gioco da tavolo in quanto tutti gli avvenimenti importanti sono rappresentati da una griglia speciale di 24 carte chiamata "TimeLine".

ABOUT TIME TRAVEL

Il passato è costituito da eventi importanti che un viaggiatore nel tempo può modellare, più altri correlati che subiranno delle modifiche quando gli eventi da cui dipendono verranno cambiati. La TimeLine è dotata di 9 eventi **Linchpin** (chiave di volta), ognuno dei quali è identificato da un'icona specifica (queste icone possono essere: nera, per indicare l'evento nella sua versione originale; oppure rossa, per indicare che l'evento è stato alterato).

Tre tipi di carte di permettono di cambiare la storia, capovolgendo una carta Linchpin: **TimeMachine** (macchina del tempo), **DoubleBack** e una carta azione chiamata **Hitch A Ride** (lett. "chiedere un passaggio"). Una TimeMachine consente di cambiare il risultato della carta Linchpin. Hitch A Ride consente invece di cambiare la TimeLine, se il giocatore precedente ha apportato modifiche alla stessa. Le carte DoubleBack sono di meno, ma più potenti: usate da sole, consentono di capovolgere una carta Linchpin specifica, ma possono essere combinate con oggetti appropriati per cambiare la storia due volte in un solo turno di gioco.

Quando giochi una carta che ti consente di cambiare la storia, inizierai capovolgendo il Linchpin relativo e quindi adeguerai tutti i **RipplePoints** (che rappresentano gli eventi "modificabili" come effetto a catena dei cambiamenti nell'unicum spazio-temporale) che cambiano di conseguenza. Ogni Linchpin può cambiare uno o più RipplePoints (segui la lista di eventi modificabili che c'è sulle carte Linchpin). Nota che in tre casi i RipplePoints sono colpiti da una coppia di Linchpin (non uno solo): a volte questi cambieranno solo quando entrambi gli eventi da cui dipendono saranno mutati; in altri casi, eventi più "fragili" cambieranno anche SE UNO SOLO dei Linchpin collegati viene capovolto. Fai quindi molta attenzione alle parole "AND" (e) e "OR" (o) che appaiono negli eventi A-5, C-3 e D-6.

NOTE: Puoi capovolgere solo le carte Linchpin, i RipplePoints verranno girati di conseguenza

CARD TYPES

Ci sono 5 tipi di carte:

ITEM
useful objects

Quando giochi un ITEM (oggetto), piazzalo a faccia in su, sul tavolo, di fronte a te. Ci sono oggetti importanti di cui avrai reale bisogno se ti trovi al posto giusto, al momento giusto... Alcuni oggetti sono utili in sé per sé, mentre altri lo saranno solo in combinazione con DoubleBacks o TimeMachines. Nota che molti oggetti riservano delle azioni speciali per chi li usa (scritte sulla carta); generalmente, non è considerata come "giocata" il fare uso del potere speciale di un oggetto.

TIME MACHINE
how to change history

Quando la giochi, capovolgi una Linchpin sulla TimeLine. Ma attento a cosa hanno scritto su di esse: alcune di queste carte portano dei vantaggi, mentre altre hanno delle limitazioni. Le carte TimeMachine non vengono conservate come gli oggetti, ma saranno scartate immediatamente dopo l'uso.

ACTION
single-use event cards

Quando giochi una carta azione, fai ciò che dice, dopodiché scartala.

POWER ACTION
extra powerful actions

Sono molto simili alle normali azioni viste prima, eccetto quelle che possono essere giocate quando non è il proprio turno (è scritto, in tal caso, sulla carta). Inoltre, non sarà possibile scegliere queste carte quando usi le carte potenziate **Rewind** e **Quick Trip Into The Future**.

DOUBLEBACK
change history twice

Ci sono otto carte DoubleBack ed ognuna è associata ad uno specifico Linchpin e uno specifico oggetto. Usata da sola, una DoubleBack ti permette solo di girare il Linchpin associato. Ma se hai l'oggetto associato, in gioco su tavolo di fronte a te, puoi scartarlo per girare un altro Linchpin nello stesso turno.

HOW TO WIN

Il tuo obiettivo è cambiare la storia come ti viene richiesto, facendo in modo che le linee guida "vitali" che sono sulla tua carta ID siano tutte visibili sulla TimeLine. Una volta fatto questo, devi "de-inventare" i viaggi nel tempo capovolgendo, con successo, la carta evento B-1 sulla TimeLine (vale a dire l'invenzione del Flusso Canalizzatore, che ha reso tutto questo possibile...).
NOTA: Puoi dichiarare la vittoria solo alla fine del tuo turno di gioco.

NOTE: Puoi dichiarare la vittoria solamente alla fine del tuo turno di gioco

END GAME

Per vincere, devi ricostruire la "tua" storia, quindi "de-inventare" i viaggi nel tempo. Quest'ultimo passaggio è complicato, perché "forze invisibili" cercheranno di fermarti, a prescindere dagli altri giocatori in campo. Questo sarà reso possibile dal set di 5 carte precedentemente impilate nella "cella" B-1 della griglia. Ogni volta che qualcuno tenta di girare questo Linchpin (e non viene fermato dai Memo di altri giocatori), viene capovolta la carta più in alto. Se si pesca una di quelle che recita: **"Mysterious forces prevent you..."** allora questa viene scartata, ma il gioco continua; se invece appare: **"Emmet Brown hangs a clock"** allora il gioco termina.

WHO GOES FIRST?

Il giocatore che ha visto "Ritorno al futuro" più recentemente, sarà il primo a giocare. In caso di parità, il giocatore che avrà visto il film il maggior numero di volte sarà il primo a giocare.

HOW TO PLAY

Ad ogni turno i giocatori dovranno:
- Pescare una carta: prendere la prima carta dal mazzetto delle carte di gioco e aggiungerla alla propria mano;
- Giocare una carta: scegliere una carta dalla propria mano e giocarla.

2nd DRAW OPTION

Se è il tuo turno di giocare una carta, ma non hai intenzione di giocare nessuna tra quelle che hai in mano, puoi allora effettuare una seconda pesca (e prendere dal mazzetto un'altra carta), anziché giocare una.

TIMELINE EXAMPLES

Per comprendere come funziona la TimeLine (linea temporale), vediamo una sezione della stessa, qui a destra. All'inizio si presenta così.

Nella storia originale Clara Clayton muore il giorno del suo arrivo in città, in un incidente che la vedrà precipitare da un burrone. Il giorno successivo inoltre, un fuorilegge ucciderà il maniscalco e ci saranno due funerali in città.

TURN A



Ecco la stessa sezione di TimeLine dopo che qualcuno ha cambiato la storia (l'evento A-2) salvando Clara dal cadere nel burrone. Dopo aver capovolto la carta A-2 il giocatore modifica anche l'evento A-6, visto che il burrone stesso non è stato più rinominato in suo onore (ma indicherà una disavventura capitata a Eastwood). Nota che l'unico modo di cambiare l'evento A-6 è capovolgendo la carta evento A-2 ad esso legata.

TURN B



Eccoci adesso ad un altro punto della partita. Come si può vedere, qualcuno ha ripristinato il flusso originale della storia per quel che riguarda gli eventi A-2 e A-6, ma è stato modificato l'evento A-3, facendo di conseguenza cambiare anche l'evento A-4.

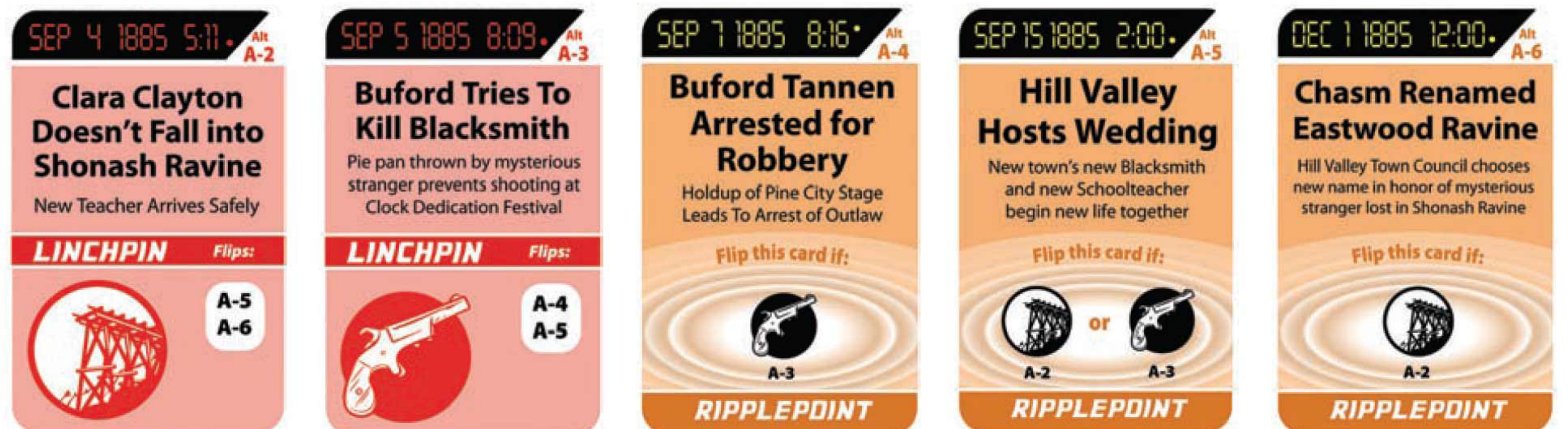
Nota che A-5 è rimasto immutato perché, che muoia la maestra o venga ucciso il maniscalco, ad Hill Valley almeno un funerale ci sarà...

TURN H



Questa è la TimeLine ad un altro punto ancora della partita. Adesso sono cambiati entrambi: A-2 e A-3 e visto che sia la maestra che il maniscalco sono vivi, anziché i funerali, in città ci sarà la festa per il matrimonio della nuova coppia di Hill Valley. Allo stesso tempo il fuorilegge andrà in prigione per un reato minore.

TURN M



KNOW YOUR ID CARD

La tua carta ID elenca gli eventi che definiscono la "tua" realtà. Uno di questi sarà sempre un evento originale, mentre gli altri due saranno legati a realtà "alternative".

Per vincere devi rimodellare la TimeLine per far accadere TUTTI gli eventi richiesti e poi, successivamente, capovolgere la carta evento B-1. Gli eventi che non sono presenti nella tua carta ID non contribuiranno alle tue condizioni di vittoria.

YOU ARE Verne Brown

set these: to bring about these events:

Emmett Arrives in Old West Alt A-1

Hill Valley Hosts Wedding Alt A-5

Emmett Brown Commended C-5

then, un-invent Time Travel by changing B-1

IDENTITY MULLIGAN

Se il personaggio in tuo possesso è qualcuno con cui hai già giocato l'ultima volta o qualcuno che hai interpretato fin troppe volte o semplicemente qualcuno di cui non te ne frega niente, puoi ripescarne un altro. Ma non puoi piagnucolare una seconda volta!

REGARDING MEMOS

I giocatori possono giocare le loro carte solo durante il proprio turno, ad eccezione di alcune carte che possono modificare la curvatura spazio-temporale, come **Memo From Your Future Self** e le tre carte ITEM che fanno la stessa cosa (useremo il termine "Memo" per definire tutte le azioni che annullano il turno).

Questa carta può essere giocata in ogni momento, per impedire una qualsiasi carta da un avversario.

Nota che giocare una Memo significa semplicemente depotenziare e scartare la carta che sta per essere giocata, ma non cambia il turno di gioco.

ESSERE PUNTUALI: Ricorda che una Memo va usata per bloccare una carta che sta per essere giocata. Ovviamente questo richiede del tempo per assimilare l'azione di un altro giocatore e decidere di usare la Memo su quella, ma non puoi aspettare troppo per effettuare questa azione con successo. Generalmente, una volta che la carta è stata giocata, o scartata, è troppo tardi.

LE MEMO NON SONO RETROATTIVE: Dal momento in cui alcune carte permettono di giocare/modificare più di una carta all'interno della stessa riga, è importante sapere che una Memo blocca solo la carta giocata più recentemente: p.e. se giochi una Memo quando un altro giocatore gioca una DoubleBack, allora l'intera DoubleBack viene cancellata (e l'altro giocatore non deve nemmeno scartare la seconda carta che aveva pianificato di usare), tuttavia, se aspetti e il giocatore ha già eseguito la prima azione di proprio DoubleBack e sta scartando qualcosa per fare la seconda azione, allora solo questa seconda azione sulla TimeLine verrà cancellata, mentre il primo cambiamento rimane (ma si perde comunque l'oggetto).

ALLA FINE DELLA PARTITA: Appena viene rivelato il lato rosso della carta evento B-1 il gioco termina ed è troppo tardi per usare una Memo (che quindi non può fermare l'eventuale vittoria). Pertanto, ogni volta che stai cercando di "de-inventare" i viaggi nel tempo, devi chiaramente annunciare cosa stai facendo e dare la possibilità a tutti i giocatori di decidere, prima che giri la carta, se voler usare una Memo per fermarti o meno.

COMMON QUESTIONS

D: Cosa succede se due giocatori hanno soddisfatto le loro condizioni di vittoria, nel momento in cui viene "de-inventato" il viaggio nel tempo?

R: Il vincitore è il giocatore di turno, quello cioè la cui azione causa la "de-invenzione" del viaggio nel tempo.

D: Cosa succede se un giocatore "de-inventa" il viaggio nel tempo ma non ha soddisfatto le proprie condizioni di vittoria?

R: Se c'è un altro giocatore che in quel momento le ha già soddisfatte, allora è il vincitore. Altrimenti si rimischia il mazzo in B-1 (non includendo le precedenti carte B-1 scartate, ove ce ne fossero) e si continua dal giocatore successivo (le "forze misteriose" impediscono che accada altro in quel turno).

D: Come si può girare un RipplePoint?

R: Può essere fatto solo indirettamente. I RipplePoints sono capovolti solo come risultato di un capovolgimento di un Linchpin.

D: Si può usare una Memo (o il fax, il telegramma o il giornale) per fermare un'altra Memo?

R: Sì.

D: Si può usare il fax, il telegramma o il giornale per fermare qualcuno dal rubarti la suddetta carta?

R: No.

D: Cosa succede se finiscono le carte nel mazzo?

R: Mischia la pila degli scarti e continua a giocare. Ma non mischiare prima del tempo! La pila degli scarti deve essere tenuta intatta fintanto che qualcuno necessiti di pescare una carta e non ve ne siano più disponibili nel mazzo di pesca.

D: Conta come cambiamento nella TimeLine (per Hitch A Ride) se peschi una "forza misteriosa" in B-1?

R: Sì.

D: Si può giocare una Rewind per ri-giocare la Time Train come extra-azione che hai a disposizione, quando appunto giochi una Time Train?

R: Sì.

D: Cosa succede se non voglio giocare nessuna delle mie carte in quel momento?

R: E' quello il momento di sfruttare l'opzione della seconda pesca! E' facile dimenticarla, ma è una gran cosa da fare quando non si è sicuri di cosa giocare.

CONTENTS

- Questo gioco contiene le seguenti carte:
- 28 carte "TimeLine" (linea temporale)
 - 10 carte "Personaggi"
 - 62 carte di gioco:
 - o 17 ITEM (oggetti);
 - o 6 TIME-MACHINE;
 - o 8 DOUBLEBACKS;
 - o 17 AZIONI;
 - o 14 POWER ACTIONS.

CREDITS

This game is based on the movies *Back to the Future*, *Back to the Future Part 2*, and *Back to the Future Part 3*, and on the card game *Chrononauts*.

GAME DESIGN: Andrew Looney

ILLUSTRATIONS: Derek Ring

ART DIRECTION: Bo Geddes

KEY PLAYTESTERS: Kristin Looney, Alison Looney, Shel West, Josh Drobina, the Wunderland Toast Society, and the Test Subjects of Big Experiment #11

EXPERT REVIEW: Stephen Clark