

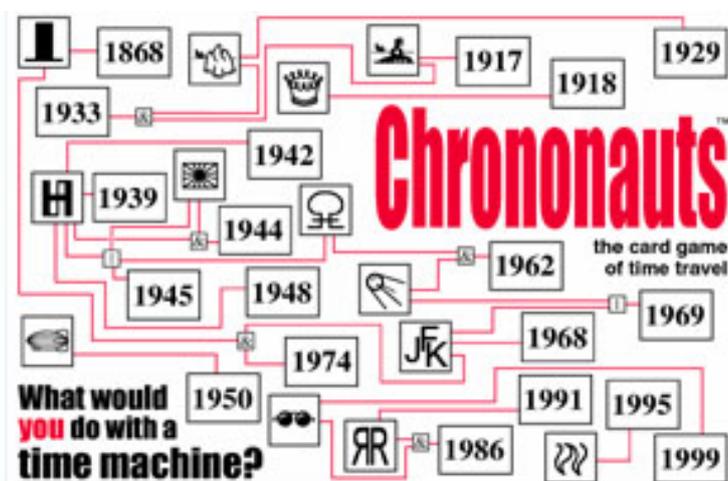
# CHRONONAUTS

Traduzione ed adattamento in italiano delle regole ufficiali in inglese pubblicate sul sito  
[www.LooneyLabs.com/Chrononauts](http://www.LooneyLabs.com/Chrononauts)

a cura di Bruno "Tetsuo" Boio  
[www.ludusinfabula.com](http://www.ludusinfabula.com)

## INDICE

Breve riassunto.....	2
Iniziare immediatamente.....	2
Preparazione.....	2
Giocare.....	2
Vincere.....	3
Panoramica dettagliata.....	3
Tre modi di giocare.....	4
Come giocare a <i>Chrononauts</i> .....	5
Il tuo primo salto nel Tempo.....	5
Iniziare il tuo Viaggio.....	5
La Linea Temporale.....	5
Un esempio: salvare JFK.....	6
Tipi di carte.....	7
Inizio della partita.....	9
Svolgere il proprio turno.....	9
Come vincere.....	9
Come perdere completamente.....	10
Anomalie temporali.....	10
Chiarimenti e promemoria.....	11
Come giocare a <i>Artifaxx</i> .....	12
Come giocare a <i>Solonauts</i> .....	13
Domande e argomenti da considerare.....	13
Crediti.....	15



La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

## BREVE RIASSUNTO

In questo gioco sei un Viaggiatore del Tempo, con una Missione Segreta, un'Identità Segreta e un compito molto importante da svolgere: risolvere Paradossi. Puoi vincere sistemando abbastanza Paradossi, collezionando fino a tre rari e straordinari Artefatti elencati nella tua carta Missione o aggiustando la storia in tre modi, necessari per consentire al tuo personaggio di ritornare alla realtà alternativa dalla quale è originariamente arrivato.

Il continuo cambiare della Storia è tracciato da una speciale disposizione di 32 carte, chiamata Linea Temporale, che ha funzioni simili ad un tabellone di gioco. I tre modi di vincere determinano molte differenti trame e livelli di azione, ma puoi anche dividere il gioco in due giochi meno complicati: *Solonauts* (il gioco in solitario di cambiamento della Storia) e *Artifaxx* (il gioco in stile Fluxx sul collezionare incredibili oggetti). Regole speciali per giocare questi sotto-giochi sono riportate verso la fine di questo libretto.

## INIZIARE IMMEDIATAMENTE

Per coloro che vogliono buttarsi dentro e imparare subito, sono qui riportate le istruzioni rapide:

### Preparazione

**Numero di giocatori:** 2-6 (ma puoi aumentarlo)

**Preparazione della Linea Temporale:** disporre le 32 carte a doppia faccia della Linea Temporale in una tabella di 8x4 sul tavolo, seguendo le indicazioni file-colonne (chiamati Indice del Tempo) nell'angolo in basso a sinistra, con tutte le carte disposte sulla Storia Vera (per esempio i Ripplepoint sul blu e i Linchpin sul viola).

**Attribuire Missioni e Identità:** mescolare le carte Missione Segreta e distribuirne una ad ogni giocatore. Fare lo stesso con le carte Identità. Disporre poi questi due mazzetti a lato.

**Mescolare e distribuire:** ogni giocatore inizia con tre carte dal mazzo Chrononauts mescolato. Le rimanenti carte formano la pila di pesca.

**Stabilire chi inizia:** ognuno prova ad indovinare l'ora corrente; chi va più vicino comincia per primo.

### Giocare

**Pescare 1, Giocare 1:** inizia il tuo turno pescando una carta dalla pila di pesca. Se non puoi (o non vuoi) giocare una qualsiasi delle tue carte, allora scartane una. Se lo fai, puoi scegliere di scartare una seconda carta e pescarne una. Altrimenti, gioca uno dei seguenti cinque tipi di carte, come segue:

**Inverter:** scegli uno dei Linchpin. Questa carta ti permette di girare il lato di quella carta. Poi guarda gli anni elencati sotto "Ripples" sulla carta Linchpin che hai appena girato e gira sul lato Paradosso qualsiasi Ripplepoint che abilita (esaminare le icone per vedere se lo fanno). Allo stesso modo, ripristina ogni Paradosso che non è più tale, scartando prima qualsiasi Patch che era stata giocata (vedere le regole dettagliate più avanti in questo regole per un esempio di aiuto).

**Patch:** una Patch può essere solo giocata quando il corrispondente anno sulla Linea Temporale è posizionato con il lato su Paradosso. Copri il Paradosso con la Patch, poi pesca una carta extra (come un'immediata ricompensa per aver svolto questo vitale lavoro di riparazione). Assicurati di seguire qualsiasi istruzione speciale sulla Patch quando la giochi (vedere 1945 e 1962).

**Artefatto:** annuncia che tu stai viaggiando nel Tempo nell'anno elencato sulla carta per andare a prendere l'oggetto in questione, poi piazza la carta Artefatto scoperta sul tavolo di fronte a te.

**Azione:** metti la carta nella pila degli scarti e svolgi qualsiasi cosa dice.

**Timewarp:** metti la carta nella pila degli scarti e svolgi qualsiasi cosa dice.

## Vincere

**Quando puoi vincere:** l'unico momento in cui puoi dichiarare la vittoria è quando il tuo turno finisce.

**Come puoi vincere:** ci sono tre diversi modi in cui puoi vincere, che sono i seguenti:

**1) Tornare a casa:** vinci se il tuo personaggio può ritornare alla realtà alternativa riportata sulla tua carta Identità. Per fare questo, i tre eventi chiave devono apparire sulla Linea Temporale esattamente come sono sulla tua carta Identità quando il tuo turno termina.

**2) Completare la tua missione:** i tre Artefatti elencati sulla tua carta Missione devono essere sul tavolo di fronte a te alla fine del tuo turno per te per poter vincere col completamento della tua Missione.

**3) Potere e successo:** se dopo aver completato il tuo turno hai 10 carte in mano (non contando le tue carte Identità e Missione) vinci!

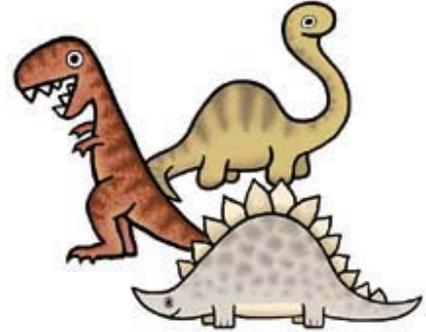
**Come puoi perdere:** tutti perdono se l'Universo è distrutto, cosa che succede quando qualcuno crea il 13esimo Paradosso.

## **PANORAMICA DETTAGLIATA**

In *Chrononauts* sei un Viaggiatore del Tempo, con un'Identità unica, vari differenti obiettivi e desideroso di ritornare a casa. Per te, il mondo reale di oggi è una realtà alternativa. Sei cresciuto in un universo dove qualcosa era differente. Forse nei tuoi libri di storia JFK non è stato assassinato, ma Adolf Hitler sì. Forse sei di un mondo nel quale i Russi sono andati sulla luna nel 1969 invece degli

Americani. O forse il Titanic ha mancato l'iceberg nel 1912, ma è affondato comunque in un altro incidente anni dopo. O forse, ma proprio forse, l'umanità è stata distrutta da una guerra nucleare nel 1962 e tu sei un super evoluto scarafaggio da centomila anni nel futuro. Qualsiasi siano le differenze, sei cresciuto in una realtà alternativa e il tuo primo obiettivo è ritornare a quella realtà.

Sei anche in Missione. Solo pochi fortunati individui ottengono di viaggiare nel Tempo, e coloro che non possono fare il viaggio da sé sono sempre alla ricerca di viaggiatori nel tempo per andare errando al loro posto. Forse sei stato istruito per recuperare qualche dinosauro vivo o prendere qualcosa dal Futuro, o scovare qualche oggetto sparito da molto tempo proprio prima che venga distrutto, per la conservazione in qualche museo devoto a questo genere di cose. Qualsiasi sia la ragione, ti è stato chiesto di viaggiare nel Tempo per collezionare tre oggetti e il tuo secondo obiettivo è completare questo compito. Ma attento agli altri Chrononaut, potrebbero cercare lo stesso Artefatto e, con una macchina del tempo, il tuo avversario potrebbe magari arrivarci prima.



Infine, hai del lavoro di riparazione dei Paradossi da svolgere. Il Viaggio nel Tempo è un affare complicato; quando qualcuno cambia la storia, ci sono quasi sempre increspature e ripercussioni da qualche parte lungo la Linea Temporale, che creano buchi nella struttura del Continuum Spazio-Temporale. Questi buchi, chiamati Paradossi, sono creati ogni volta che qualcuno cambia un evento significativo. Questi Paradossi devono essere riparati, prima di causare una reazione a catena che potrebbe distruggere l'intero Universo. Così, quale Meccanico Temporale che lavora per l'Agenzia di Riparazione del Tempo, sei stato addestrato per riparare questi buchi. Il tuo terzo obiettivo è di riparare abbastanza Paradossi per andare in pensione dall'Agenzia, o per ottenere la promozione che più ti aggrada.

## TRE MODI DI GIOCARE

Questo gioco è una grande avventura fatta da diverse differenti storie che stanno tutte andando allo stesso tempo. Queste storie sono principalmente basate su una delle due cose: cambiare la storia o usare il viaggio nel tempo per portare oggetti avanti o indietro nel Tempo. Questi due elementi del gioco base possono essere a dire il vero separati, creando una coppia di relativi e meno complicati giochi. Questo vuol dire che ci sono tre differenti giochi che puoi provare con queste carte:

**Artifaxx:** un veloce e facile gioco di viaggi nel tempo in stile Fluxx, che comprende solo le Missioni e gli Artefatti

**Solonauts:** un gioco solitario che si focalizza solo sui personaggi e la Linea Temporale

**Chrononauts:** la completa esperienza di gioco di carte sul Viaggio nel Tempo! (vedere sotto)

# COME GIOCARE A CHRONONAUTS

Quelle che seguono sono le regole per il gioco completo. Le istruzioni per giocare a *Artifaxx* e *Solonauts* sono riportate verso la fine di questo regolamento.

## Il tuo primo salto nel Tempo

I principianti del Viaggio nel Tempo potrebbero voler iniziare con qualche giro ad *Artifaxx* prima di avanzare al gioco completo. Inoltre, mentre il tuo gruppo di gioco sta facendo questo, tu (esatto, tu, la persona che sta effettivamente leggendo le regole) potresti voler usare il resto delle carte per fare una partita a *Solonauts*, così da imparare il tuo metodo riguardo la Linea Temporale ed essere così pronto a recitare il ruolo di Timekeeper (vedere sotto) quando il tuo gruppo inizia a giocare al gioco completo.

## Iniziare il tuo viaggio

Prima di iniziare, sei fornito dei seguenti elementi:

**Un'Identità Segreta:** la tua carta Identità ti dice il nome e ti dà qualche informazione di background sul tuo personaggio (nella forma di una storia di cinquantacinque parole, nota come Nanofiction), insieme ad un elenco di tre posizioni della Linea Temporale per te necessarie per ritornare alla tua realtà alternativa.

**Una Missione Segreta:** la tua carta Missione ti dice quali tre carte Artefatti hai bisogno per poter vincere (e perché hai bisogno di questi oggetti).

**Tre carte Chrononauts:** cominci con una mano iniziale di tre carte e ogni volta che metti una Patch su un Paradosso ottieni una carta extra, incrementando così di uno la dimensione della tua mano (puoi anche ottenere queste carte extra usando l'Azione "Vendere un Artefatto"). Per vincere per il numero di carte devi avere dieci carte nella tua mano dopo averne giocata una.

## La Linea Temporale

La Linea Temporale della Storia Alterabile è uno speciale set di 32 carte che sono distribuite sul tavolo in una griglia di 8x4 che funziona pressoché come un tabellone di gioco. Pensa alla Linea Temporale come un enorme tabellone sullo stato del Controllo Missione presso il Quartiere Generale dell'Agenzia di Riparazione del Tempo (Time Repair Agency Headquarters - TRAHQ), localizzata da qualche parte fuori dal normale flusso del tempo, dove gli scanner possono tracciare tutti i Chrononaut attivi e i Paradossi che continuamente causano.

Vai avanti e distribuisce la Linea Temporale proprio adesso (presumendo di avere tempo e spazio sul tavolo disponibile). Ogni carta sulla griglia è marcata nell'angolo in basso sinistra con una annotazione fila-colonna, chiamata Indice del Tempo, che ti dice dove deve essere piazzata. Questo è particolarmente utile se le carte Linea Temporale sono mescolate.

Come noterai guardando le carte, la Linea Temporale consiste di Linchpin e Ripplepoint. Ogni Linchpin mostra un evento storico chiave, con il lato girato che mostra (in rosso) un altro modo in cui quel evento potrebbe essere andato. I Ripplepoint sono eventi storici che sono influenzati dai cambiamenti di questi Linchpin; i loro lati girati raffigurano un vuoto mancante nel corso del tempo, chiamato un Paradosso. All'inizio del gioco, tutti i Linchpin devono essere piazzati col lato viola in su e tutti i Ripplepoint col lato blu in su, in modo che la Linea Temporale rifletta il modo in cui le cose in effetti erano (chiamiamo questo arrangiamento la preparazione della Storia Vera).

Sebbene una macchina del tempo ti consenta di viaggiare avanti e indietro in qualsiasi punto nella storia che scegli, la storia può solo essere cambiata (in questo gioco in ogni caso) in 13 momenti primari nella storia recente, momenti quando il mondo è cambiato nel corso di una notte a causa di un evento che un viaggiatore del tempo potrebbe facilmente rimodellare. Chiamiamo questi eventi chiave i Linchpin della Storia e c'è un simbolo speciale per ognuno.

	1865 Lincoln shot		1941 Pearl Harbor bombed
	1912 Titanic sinks		1943 Manhattan project
	1914 Ferdinand shot		1957 Sputnik launched
	1915 Lusitania sinks		1963 Kennedy shot
	1936 Hitler @ Olympics		1980 Lennon shot
	1937 Hindenburg burns		1981 Reagan shot
			1993 Waco destroyed

Nota che versioni grandi di queste icone appaiono sulle carte Linchpin, mentre una versione più piccola di essi appare, spesso in combinazione, sulle carte Ripplepoint. Nota anche che sia l'anno che l'icona sul retro delle carte Linchpin sono marcate con un segno accento, o apostrofo, che è da leggere come "primo". Questa distinzione denota la differenza tra un evento che è accaduto come i nostri libri di storia ricordano e un evento che è stato cambiato da un Chrononaut. Questi simboli sono usati nel gioco per mantenere traccia di come la storia è stata cambiata e ripristinata dai giocatori.

I Ripplepoint possono dipendere da un singolo Linchpin o da due (o tre) Linchpin correlati dalla parola "AND" o dalla parola "OR". Se un Ripplepoint ha solo un simbolo Linchpin, diventa un Paradosso qualsiasi volta il suo Linchpin è girato sul lato alternativo (rosso). Se quel Linchpin è girato sulla Storia Vera il Paradosso svanisce e il Ripplepoint è girato indietro sul normale.

Come detto, i Ripplepoint che dipendono da uno o più Linchpin si trovano in due varianti: "OR" e "AND". Nel primo caso, l'anno diventa un Paradosso se uno dei Linchpin mostrati è girato sul lato rosso'. Il caso "AND" è più complicato: il Ripplepoint rimarrà inalterato fino a quando entrambi i Linchpin indicati sono girati sul lato rosso' ed è ripristinato se uno dei Linchpin è ristabilito.

## Un esempio: salvare JFK

Guardiamo un esempio specifico. Presumendo che hai propriamente arrangiato la Linea Temporale sul tavolo, guarda il 1963, "Kennedy Assassinato". Se giri la carta, diventa 1963', "JFK ferito in una sparatoria durante un corteo in macchina". Girando un Linchpin in questo modo è come i Chrononaut cambiano la storia in questo gioco (nota: per poter fare questo, hai bisogno della giusta carta, in questo caso "Prevenire Assassinio" o la generale "Inverti Destino"... ma affronteremo questo dopo, riguardo ai Tipi di Carte).

**Girare 1963:** ok, ipotizziamo che qualcuno ha proprio cambiato la storia in questo modo. Invece di essere ucciso in quel cupo giorno di Novembre del 1963, JFK è stato solo ferito e così si è venuta a creare una differente storia rispetto a quella che tutti ricordiamo. Com'è stata differente? E' un'ottima domanda. Per scoprirlo, dovremo prima individuare, e poi riparare, diversi Paradossi.

**Girare 1968:** guarda ancora lungo la Linea Temporale, il 1968 in particolare. In basso mostra l'icona JFK, in rosso, marcata come "primo", sotto le parole "Paradosso se". Questo vuol dire che qualsiasi volta il Linchpin JFK viene girato, anche questa carta deve essere girata. La maledetta trinità degli assassini degli anni '60 sono interconnessi; cambiare il primo evento causa ripiegamenti nel Tempo che modificano gli altri due. Cosa accade invece non è immediatamente ovvio; proprio adesso, c'è infatti un grande buco nell'Universo dove il 1968 era solito stare... un buco che deve essere riparato.

**Girare 1969:** guarda poi il 1969. E' dipendente da due eventi: Assassinio di JFK (1963) e il lancio riuscito dello Sputnik (1957). Questo è un caso OR; girando uno di questi Linchpin determinerà il 1969 andare diversamente (la Corsa allo Spazio è iniziata con lo Sputnik ed è stata guidata dal desiderio dell'America di realizzare il sogno del loro scomparso presidente, far atterrare un uomo sulla luna prima del 1970).

**Non girare 1974:** infine guarda il 1974. Anche questo anno ha due dipendenze, ma questa volta è un caso AND. Per girare il 1974, entrambi i Linchpin mostrati devono essere girati. Il 1974 dovrebbe stare faccia in su finché entrambi gli assassini di Lincoln e Kennedy sono stati prevenuti (qual è la connessione tra questi due omicidi e gli eventi del 1974? Per rispondere a questa domanda, devi giocare la Patch 1974'...).

**Facoltativamente marcare 1974:** potresti trovare utile piazzare un segnalino (una moneta, una pietra del go, ecc.) sull'icona JFK' del Ripplepoint 1974, per ricordarti dello stato dei suoi paradossi incompleti. Puoi anche inclinare la carta di 45 gradi. Ma non è veramente necessario... dopo poche partite probabilmente non ne avrai bisogno.

**Per riassumere:** qualsiasi volta un Linchpin viene girato, devi guardare lungo la Linea Temporale per vedere quali altri cambiamenti possono accadere, girando i Ripplepoint in un modo o nell'altro, come richiesto. Per rendere più facile trovare tutti i Ripplepoint connessi, ogni Linchpin ha una lista, nel lato sinistro, degli anni che possono (o non possono) essere influenzati quando il Linchpin in questione è girato.

## **Tipi di Carte**

Il gioco di *Chrononauts* consiste di 136 carte in due mazzi. Il mazzo Linea Temporale (col bordo nero) contiene 32 carte Linea Temporale (13 Linchpin e 19 Ripplepoint) con 10 Missioni e 14 Identità. Il mazzo di 80 carte di gioco (col bordo bianco) contiene 20 Inverter, 21 Patch, 15 Artefatti, 10 Timewarp e 14 Azioni.

**Linchpin:** come descritto sopra, i Linchpin sono parte della Linea Temporale e rappresentano grandi momenti storici il cui esito può essere cambiato dai Chrononaut.

**Ripplepoint:** anche i Ripplepoint sono parte della Linea Temporale, ma questi eventi non possono essere cambiati dall'azione diretta di un Chrononaut. Invece, i Ripplepoint sono cambiati, o ripristinati, dal girare dei Linchpin. Quando i Ripplepoint sono girati, diventano Paradossi.

**Inverter:** gli inverter sono usati per girare i Linchpin. Ci sono sei differenti tipi di Inverter: "Prevenire Assassinio", "Evitare Disastro", "Fermare Attacco", "Sabotaggio", "Ripristinare Storia" e il generale "Inverti Destino". Quando giochi un Inverter scartalo, gira il Linchpin bersaglio e aggiusta tutti i Ripplepoint influenzati come descritto sopra.

**Patch:** le Patch sono usate per riparare i Paradossi. Le Patch possono essere solo giocate sui loro corrispondenti spazi della Linea Temporale (come indicato dall'anno della carta e l'Indice del Tempo), e solo quando il Ripplepoint in quella posizione nel Tempo è stato girato sul lato Paradosso. Per riparare un anno, semplicemente piazza la carta Patch sopra l'appropriato Paradosso. Ottieni poi di pescare una carta bonus! Alcune Patch, precisamente la 1945 e la 1962, hanno proprietà speciali; vedere "Anomalie Temporal" sotto. Le Patch sono Annullate (per es. rimosse dalla Linea Temporale e piazzate nella pila degli scarti) ogni volta che i loro eventi Linchpin sono disposti come mostrati in basso alla carta Patch.

**Artefatto:** le carte artefatto rappresentano diversi incredibili oggetti del passato e del futuro, che un viaggiatore può acquisire solo una volta. Quando ne giochi uno, mettilo sul tavolo davanti a te per farlo vedere agli altri, anche vantandoti un po' su come hai operato per ottenerlo.

**Azione:** le azioni sono carte evento a uso singolo con ognuna le proprie istruzioni speciali. Ci sono otto differenti Azioni: "Arrivarci per primo", "Vendere un Artefatto", "Fare un Miracolo", "Discontinuità", "Vortice Temporale", "Nuova Missione", "Non è mai esistito" e "I tuoi genitori non si sono mai incontrati". Segui le indicazioni sulla carta.

**Timewarp:** certe azioni molto potenti sono classificate come "Timewarp" perché distorcono il tempo dell'attuale gioco e sono perciò soggette a certe restrizioni. Le quattro carte Timewarp sono: "Memo dal futuro te stesso", "Avanti veloce", "Riavvolgimento" e "Viaggio veloce nel futuro". Il Memo può essere giocato fuori dal turno; "Avanti veloce" ti lascia effettuare due turni extra in fila; le ultime due ti permettono di rubare carte dal passato o dal futuro e giocarle nel presente. Nessuna di queste carte può essere raccolta col "Riavvolgimento" o il "Viaggio veloce". Anche in questo caso, segui le istruzioni sulla carta.



**Identità:** la tua carta Identità ti fornisce un'identità unica. La tua carta Identità (assegnata a caso all'inizio della partita) ti dice come far ritornare il tuo personaggio alla tua versione della realtà e così vincere (vedere "Come vincere"). Non dovresti rilevare la tua Identità a nessuno fino alla fine della partita (a meno che non ti è richiesto a causa de "I tuoi genitori non si sono mai incontrati").

**Missione:** questa carta elenca i tre Artefatti che hai bisogno per vincere, con anche una spiegazione di perché questi particolari oggetti ti servono. Per vincere completando la tua Missione devi avere gli

oggetti in questione sul tavolo davanti a te (non nella tua mano), perciò assicurati di aver giocato i tuoi Artefatti sul tavolo prima di rilevare la tua Missione Segreta.

## **Inizio della partita**

**Chi inizia per primo?** Ok, chiudete tutti gli occhi, rapidi! I tuoi occhi sono chiusi così non puoi accidentalmente guardare l'orologio. Ora pensa: che ore sono? Fai un tentativo. Quando tutti hanno ipotizzato, scopri che ore sono davvero. Chi va più vicino all'ora esatta inizia per primo. (se hai appena guardato l'ora, hai il dovere morale di squalificarti da solo).

**Mulligan dell'Identità:** all'inizio della partita, se il personaggio che hai ricevuto è lo stesso di quello che hai appena giocato, qualcuno che hai avuto troppe volte o solo qualcuno che davvero non ti piace, puoi tentare ancora. Ma nessuna lamentela è consentita la seconda volta.

**Timekeeper:** come hai probabilmente già notato, c'è una certa dose di impegno nel mantenere la Linea Temporale aggiornata. Perciò, proprio come c'è un banchiere in Monopoli, un giocatore dovrebbe essere nominato per tenere un occhio vigile alla Linea Temporale per assicurarsi che sia propriamente configurata in ogni momento. A questa persona ci si riferirà come il Timekeeper.

## **Svolgere il proprio turno**

**Pescare 1, Giocare 1:** una volta che la partita è preparata e il primo giocatore è stato determinato, i giocatori giocheranno a turno fino a quando qualcuno vince. Ogni turno consiste nel pescare una carta dalla pila di pesca, aggiungerla alla propria mano e giocare una carta.

**Perdere Tempo:** se non puoi (o non vuoi) giocare una delle tue carte, devi scartarne una. Se lo fai, puoi anche scegliere di scartare una seconda carta e pescarne una per rimpiazzarla. Questa opzione si chiama "Perdere Tempo".

## **Come vincere**

Per vincere una partita a *Chrononauts* devi raggiungere **una** delle seguenti tre condizioni alla fine del tuo turno:

**1) Missione:** i tre Artefatti elencati sulla tua Missione sono scoperti sul tavolo davanti a te quando il tuo turno finisce.

**2) Identità:** i tre eventi elencati sulla tua carta Identità sono disposti nella Linea Temporale proprio come sono sulla tua Identità. L'anno stampato in nero sulla tua carta Identità è sul lato blu scoperto nella Linea Temporale, mentre gli altri due anni (in rosso sulla tua Identità) sono girati sul lato Paradosso e con una Patch. In altre parole, i tre titoli stampati sulla tua Identità devono essere leggibili nella Linea Temporale alla fine del tuo turno.

**3) Dimensione della mano:** hai dieci carte nella tua mano (non contando la tua Identità o la tua Missione) alla fine del tuo turno. In altre parole, se hai nove carte nella tua mano all'inizio del tuo turno, non puoi vincere solamente pescando una carta. Devi guadagnare una carta (con una Patch su un Paradosso o vendendo un Artefatto) per poter vincere. Allo stesso modo, gli Artefatti che hai sul tavolo non contano.

## **Come perdere completamente**

**Attenzione al 13esimo Paradosso:** deve essere chiaro che i Paradossi sono deleteri. Molto, molto deleteri. Se troppi di questi sono presenti in un dato istante, essi causeranno una reazione a catena che dipanerà il Continuum Spazio-Temporale annullando l'intero Universo Conosciuto (almeno in teoria). Per dirla in altre parole, se in ogni momento ci sono 13 Paradossi aperti sulla Linea Temporale nello stesso istante, l'universo è completamente distrutto e tutti i giocatori perdono. Perciò, state attenti.

## **Anomalie temporali**

**Patch instabili:** il 1945 è un punto temporale particolarmente caldo, chiamato Nexus. E' speciale per tre motivi. Primo, diventa un Paradosso da tre differenti Linchpin (mentre tutti gli altri anni dipendono da uno o due). In secondo luogo, il 1945 può essere riparato con tre differenti Patch (per tutti gli altri anni, c'è solo una Patch adatta). Infine, tutti questi tre 1945 alternativi sono quello che chiamiamo Instabile. Questo vuol dire che essi non hanno bisogno necessariamente di essere corretti e possono essere annullati senza l'associata chiusura del Paradosso. Perciò, quando si gioca una Patch 1945, stai attento al doppio controllo delle icone sotto "Giocabile se", per assicurarti che la Patch non sia immediatamente annullata.

**UltraParadosso:** la Terza Guerra Mondiale crea una speciale situazione definita UltraParadosso. Fintanto che la Patch 1962' è in gioco nella Linea Temporale, niente oltre questa è accessibile (a parte il mondo di un lontano futuro che un certo super evoluto scarafaggio chiama casa). Per enfatizzare questo, tutte le carte della Linea Temporale sul tavolo dopo il 1962 dovrebbero essere spostate in giù, per ricordare ai giocatori che esse sono irraggiungibili. Se ci sono i tre anni elencati sulla tua identità tutti pre-datati al 1962 puoi ancora vincere andando a casa, ma sei bloccato se il tuo ritorno dipende da un qualsiasi evento dopo il 1962 (non puoi neanche giocare "Almanacco degli Sport" o "Cura per il Cancro" durante un UltraParadosso). Nota che l'UltraParadosso è in effetto solo quando la Patch Terza Guerra Mondiale è sul tavolo; il Paradosso 1962 è esattamente come un qualsiasi altro Paradosso.

**Rompere la barriera del turno:** i giocatori possono solo giocare le loro carte durante i propri turni, con un'eccezione: il "Memo dal te stesso del futuro". Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento, per negare una carta che sta per essere giocata da un qualsiasi altro giocatore. Nota che giocare un Memo cancella e scarta proprio la carta che sta per essere giocata; non cambia di chi è il turno.

## **Chiarimenti e promemoria**

**Restrizioni degli Inverter:** con l'eccezione della carta per tutti gli usi "Inverti Destino", gli Inverter possono cambiare solo specifici Linchpin, da un lato all'altro, come riportato sulla carta. Per esempio, "Evitare Disastro" può cambiare qualsiasi dei Linchpin disastro (Titanic, Lusitania o Hindenburg) al lato non-disastro, ma non può essere usata per far riaccadere uno di questi disastri. Solo "Ripristina Storia" o "Inverti Destino" possono fare questo. Allo stesso modo, "Prevenire Assassinio" può prevenire dal morire uno qualsiasi dei nomi elencati sulla carta, ma non può essere usata per assassinare ancora una qualsiasi di queste persone una volta che sono state salvate. "Invertire Destino", comunque, può girare qualsiasi Linchpin da un qualsiasi lato all'altro.

**Gli Inverter girano solo i Linchpin:** un comune errore è tentare di usare un Inverter per girare un Ripplepoint. Ricorda, la storia può essere solo alterata in pochi momenti principali nel tempo, per esempio i Linchpin. Per girare un Ripplepoint, devi localizzare il/i corretto/i Linchpin che lo precede, e usare gli Inverter qui, permettendo così di girare indirettamente il Ripplepoint desiderato.

Sii puntuale con i Memo: ricorda che un Memo deve essere usato per fermare una carta che sta per essere giocata. Ovviamente richiede un po' di tempo capire l'azione dell'altro giocatore e decidere se usare un Memo su di esso, ma anche tu non devi lasciar passare troppo tempo e pretendere di avere ancora il Memo accettato. Ecco una buona regola: una volta che un'altra carta è stata giocata, o pescata, è troppo tardi.

**I Memo non sono retroattivi:** dato che certe carte ti permettono di giocare più di una carta in fila, deve essere chiaro che un Memo cancella solo la più recente carta giocata. Se giochi un Memo appena un altro giocatore rivela un "Avanti Veloce", allora l'intero "Avanti Veloce" è cancellato; tuttavia, se aspetti fino a quando il giocatore ha rivelato una delle carte che stanno per essere giocate come risultato di un "Avanti Veloce", allora è solo la nuova carta ad essere cancellata. In questo caso, il giocatore di "Avanti Veloce" può ancora giocare una seconda carta.

**I Memo non possono fermare la vittoria stessa:** il Memo non può essere usato per cancellare una carta Identità o Missione. Una volta che un giocatore dichiara la vittoria rivelando una delle proprie carte, è troppo tardi per usare un Memo per cancellare la carta che è stata usata per ottenere quella vittoria. Detto questo tuttavia, l'etichetta (e la calma) suggerisce un'adeguata pausa dopo aver giocato in modo tale da portarti alla vittoria, per assicurarti che nessuno voglia usare un Memo su di te prima di rivelare la tua Identità o Missione (e fare la Danza della Vittoria di Chrononauts).

**Ciclo del mazzo:** se la pila di pesca esaurisce le carte, mescolare la pila degli scarti e proseguire. Ma non mescolare anticipatamente... la pila degli scarti dovrebbe essere mantenuta fino a quando qualcuno ha bisogno di pescare una carta e non ci sono carte disponibili nel mazzo di pesca.

**Scambiare una carta Missione o Identità:** quando una carta "Nuova Missione" o "I tuoi parenti non si sono mai incontrati" richiede di rimpiazzare una delle tue due carte obiettivo, mettere la vecchia carta sotto l'appropriato mazzo e rimpiazzarla con la carta in cima a quella pila.

**Vincere non è automatico:** ricorda, puoi solo dichiarare la vittoria alla fine del tuo turno. Se realizzi dopo che il tuo personaggio potrebbe essere tornato a casa in un precedente turno, è troppo tardi;

non è meglio di quando l'universo cambia come vuoi tu, poi cambia ancora prima che il tuo nuovo turno arriva. Tieni sempre d'occhio la Linea Temporale.

**I Paradossi bloccano la tua via di casa:** non puoi vincere tornando a casa se c'è un Paradosso aperto in uno qualsiasi dei tuoi tre anni speciali. Questi Paradossi devono essere azzerati o coperti con le appropriate Patch, così che i tuoi tre titoli appaiano sul tavolo. In caso contrario, non puoi tornare a casa.

**Le molte Mona Lisa:** ci sono tre Mona Lisa nel gioco, la vera e due falsificazioni di differente qualità. Tre Missioni ruotano intorno a questi dipinti: "Trittico Mona Lisa", "Gli imbroglioni a volte vincono" e "Mona e il Dinosaurio". La prima di queste le richiede tutte tre e la seconda richiede una delle due falsificazioni; ma la terza richiede la più convincente di tutte le Mona Lisa correntemente in gioco. Lo stesso è vero per la carta "Vendere un Artefatto" con il bonus Mona Lisa: per collezionare il bonus, il dipinto che vendi deve essere "più vera" di qualsiasi corrente scoperta sul tavolo.

**Non dimenticarti della Storia:** anche se dovrebbe esserci sempre un Timekeeper esperto che si assicura che la Linea Temporale è configurata propriamente, ogni giocatore è incoraggiato a girare le carte sulla Linea Temporale autonomamente ogni volta che si giocano Inverter. Ricorda, in un certo senso questo è un gioco di ruolo, perciò sentiti libero di descrivere le tue azione quando svolgi il tuo turno. Non dire solo "Sto girando il 1963"; cerca di descrivere cosa stai facendo e perché causa i cambiamenti che determina. Renderà il gioco più interessante e più divertente per tutti.

## COME GIOCARE A ARTIFAXX

**Panoramica:** *Artifaxx* è un veloce e facile gioco di viaggio nel tempo che usa un sottogruppo di carte del mazzo di Chrononauts. E' una versione rapida e leggera del gioco che lascia fuori tutte le complessità che si creano quando le persone usano il Viaggio nel Tempo per cambiare la storia. *Artifaxx* è anche adatto se si hanno giocatori giovani, che possono avere problemi ad afferrare tutti gli eventi storici nella Linea Temporale. Infine, *Artifaxx* è un'ottima variante per l'aereo o il pranzo al bancone, dove lo spazio per un'intera Linea Temporale non è disponibile.

**Numero di giocatori:** 2-4 (ma puoi aumentarlo)

**Preparazione:** prendi tutti gli Artefatti, Azioni, Timewarp e Missioni. Il resto del mazzo non è usato per questo gioco (ma può essere usato da qualcun altro per giocare a *Solonauts*). Metti anche a lato l'Azione chiamata "I tuoi genitori non si sono mai incontrati" (a meno che tutti i giocatori concordino nell'equipararla a "Non è mai esistito"). Mescolare gli Artefatti, Azioni e Timewarp assieme e distribuire tre carte ad ogni giocatore, insieme ad una carta Missione a caso.

**Come giocare:** i giocatori svolgono turni pescando una carta e giocando una carta fino a quando qualcuno completa la sua Missione segreta. Per giocare un Artefatto, disporlo semplicemente sul tavolo di fronte a sé scoperto. Per giocare una carta Azione o un Timewarp, piazzarla nella pila degli scarti e svolgere tutto quello che c'è scritto.

**Come vincere:** vinci se hai i tre Artefatti elencati sulla tua Missione di fronte a te sul tavolo quando il tuo turno finisce.

Ok, adesso voglio leggere le regole di *Chrononauts*.

## COME GIOCARE A SOLONAUTS

**Panoramica:** *Solonauts* è un gioco in solitario nel quale la sfida è riportare otto Chrononaut a casa in un solo passaggio del mazzo. E' un bel modo di sperimentare il fascino e l'humor della Linea Temporale quando non hai alcun avversario ed è anche un buon metodo per imparare davvero gli in e out della Linea Temporale.

**Numero di giocatori:** uno (sebbene due o più persone possono giocare insieme come un team)

**Preparazione:** rimuovere e mettere a lato tutte le carte Artefatti, Azioni, Timewarp e Missione. Mescolare le Patch e gli Inverter insieme e disporre la Linea Temporale configurata per la Storia Vera. Distribuire poi otto carte Identità a caso e disporle a faccia scoperta al di sotto della Linea Temporale. Infine, distribuire cinque carte dal mazzo ridotto di gioco e allinearle sotto i personaggi (o tenerle in mano).

**Come giocare:** scegliere una delle cinque carte e giocarla proprio come faresti nel gioco completo, ma senza pescare una carta extra dopo aver giocato una Patch. Sentiti libero di scartare ogni Patch che sai che non sarà necessaria. Pescare fino a cinque carte e continuare a giocare fino a quando uno dei personaggi torna a casa. Muovi quel personaggio nello spazio sopra la Linea Temporale e vai avanti. Ricorda, hai solo un passaggio attraverso il mazzo, perciò pianifica ogni mossa attentamente!

**Come vincere:** per vincere, devi portare tutti gli 8 personaggi a casa prima di terminare le carte.

**Calibrare la sfida:** una volta che hai vinto qualche volta, potresti voleri incrementare il numero di Identità con cui inizi per rendere le cose più difficili. D'altro canto, se trovi troppo difficile vincere con otto personaggi, puoi iniziare con sei o sette.

Ok, adesso voglio leggere le regole di *Chrononauts*.

## DOMANDE E ARGOMENTI DA CONSIDERARE

### 1) Perché non posso cambiare niente prima del 1865?

Una delle grandi sfide del progetto di questo gioco era la decisione di quali eventi includere. La Storia è vasta e ci sono così tante cose interessanti che un Chrononaut potrebbe fare che non ci sarebbe stato modo di poterle includerle tutte, o anche solo di potersi avvicinare, in questo gioco. Perciò ci siamo limitati ai maggiori eventi del secolo scorso e dintorni, tentando di lavorare con più riferimenti ai classici lavori della letteratura del viaggio nel tempo possibili (cercando di essere comunque storicamente accurati). Ma chiaramente, c'è ampio spazio per altre versioni che si focalizzano sulla storia più antica, o sulla storia futura, o sulla storia meno incentrata sull'America. Quelli di voi con

vere macchine del tempo sono incoraggiati a viaggiare avanti di qualche anno e scoprire quali altre edizioni di questo gioco Looney Labs alla fine creerà.

### **2) La storia non sarebbe stata radicalmente più differente se l'evento X fosse invertito?**

Oh, certamente. Ricorda, questo dopo tutto è solo un gioco. Ovviamente, il nostro mondo sarebbe stato totalmente diverso se la Seconda Guerra Mondiale non fosse mai accaduta. Ma dovevamo tracciare la linea da qualche parte.

### **3) Perché l'evento X causerebbe (o preverrebbe) l'accadimento di Y?**

La questione di come le cose sarebbero state diverse se avessimo veramente il Viaggio nel Tempo è vecchia come la nozione stessa del Viaggio nel Tempo. La letteratura ci dice che ci sono tre possibilità per come le meccaniche del viaggio nel tempo possono effettivamente funzionare:

- 1) la storia non può essere cambiata (non importa cosa provi a fare)
- 2) la storia è completamente cambiabile (così gli errori sono facili)
- 3) la storia è piuttosto flessibile (solo cambiamenti minori)

Nel terzo caso, il Destino o la Polizia del Tempo ti sottrarrà sempre dal fermare l'assassinio di Kennedy, ma ti consentirà ancora di alterare il destino di qualcuno non importante.

Questo gioco presenta una versione combinata di queste idee. La storia può essere cambiata, sì, ma solo in pochi specifici posti, punti caldi nel Continuum Spazio-Temporale dove uno specifico evento instabile ha cambiato il mondo per sempre. Rimodellare uno di questi eventi causerà ripiegamenti attraverso il tempo che ulteriormente cambiano la storia, ma, ancora, solo ad una limitata portata. Qualcuno potrebbe argomentare, per esempio, che la Seconda Guerra Mondiale non sarebbe mai capitata se non ci fosse stata una Prima Guerra Mondiale; comunque, in *Chrononauts* il Tempo non è così volatile. Prevenire la prima grande Guerra semplicemente rinominerà, e non eviterà, la seconda.

Anche la letteratura ci mostra che il futuro a volte rimodella se stesso in modi ironici e inaspettati. Un insetto schiacciato da un Chrononaut nei tempi preistorici potrebbe, per esempio, determinare sorprendenti cambiamenti nel linguaggio e nella politica del presente. Qualche volta la causa e l'effetto di certi cambiamenti è chiaro, ma in altri casi la catena di connessioni che conduce da uno al successivo è meno ovvia.

Questo gioco potrebbe essere descritto come essere un Fluxx combinato con un libro di storie brevi, con elementi di un puzzle e un gioco di ruolo dal vivo gettati dentro. Quando giochi, piazzì gradualmente insieme le varie piccole storie che sono state sparpagliate attraverso questo gioco. Conseguentemente, certe carte non possono darti molto senso fintanto che non hai visto il resto del mazzo. In altri casi, le storie sono proprio ancora nella mia mente. E la maggior parte di queste sono bozze o incomplete, con te, e i giocatori, che provvedi ai finali e colmando le mancanze.

Per esempio, uno dei più deboli collegamenti è la connessione Titanic/Stock Market. Ma pensaci... molti influenti uomini d'affari sono morti su quella nave e se non lo fossero stati la crisi del mercato del 1929 avrebbe potuto essere andata molto diversamente (un giorno, quando avrò più tempo, metterò una pagina web che completi qualcuno di questi buchi e spieghi più chiaramente la mia

logica dietro i dettagli della Linea Temporale. Tieni d'occhio il sito web ufficiale di *Chrononauts*: [www.LooneyLabs.com/Chrononauts](http://www.LooneyLabs.com/Chrononauts)).

#### **4) Non è stato di cattivo gusto includere la tragedia X? E come hai potuto lasciare fuori l'evento Y?**

Questo gioco è un lavoro di fantasia, e satira, e nessuna mancanza di rispetto è voluta verso la memoria, o i sopravvissuti, di qualsiasi cosa in questo gioco (ne è una qualsiasi mancanza di rispetto intesa come l'omissione di altri famosi eventi. La storia è grande!). Le numerose tragedie sono incluse perché queste sono quella specie di eventi che la gente che sogna i Viaggi nel Tempo fantastica di poter annullare. Sicuramente, più di qualunque altro, coloro che sono stati toccati da queste tragedie sarebbero felici di una possibilità di azzerarli.

Ma mentre questo gioco è largamente sul tornare indietro e correggere ciò che è sbagliato, un importante elemento nelle storie del Viaggio nel Tempo è il cambiamento con buone intenzioni della storia che si ritorce contro. Così, mentre c'è una generale tendenza a mostrare futuri migliori per la riduzione della violenza, conseguenze negative non intenzionali occorreranno anche qualche volta. Alcune realtà alternative sono sogni, e alcune sono incubi, e in pochi casi, ragionevoli persone potrebbero non essere d'accordo su cosa è cosa. Un'aperta discussione è incoraggiata.

## **CREDITI**

### **Creato da Andrew Looney**

Prodotto da Kristin Looney

Grafica a colori di Alison Frane

Illustrazioni preliminari di Andrew Looney

Illustrazioni aggiuntive, colore, design delle carte e logo di Alison Frane

Regole e Nanofiction di Andrew Looney

Principale playtesting e idee aggiuntive di Kristin e Alison, Kory Heath, John Cooper, Jake Davenport, Kristin Matherly, Robin Vinopal, Jeff Looney, Gina Mai Denn, Dale Newfield, Andrei Plotkin, 'Becca Stallings, Keith Baker e il resto della Wunderland Toast Society.

Beta playtesting di tutti quelli che hanno comprato la Beta Edition e ci hanno fornito i loro feedback (grazie a tutti!), ma in particolare: Aaron Schatz, Adam Kopczenski, Alexandre Owen Muniz, Allen Firstenberg, Dan Efran, Dan Isaac, Harlan Rosenthal, Heidi Jones, Ian Hayward, Jaffer Batica, Jason Matthews, Jason McIntosh, Joan Wendland, Kevin Fox, Michelle Lepovic, Ryan McGuire, Scott Johnson, Seth Cohn, Shel West, Stephen Granade, Stephen Kloder, Tammy Coxen, Timothy Rose e Trevor W. Schadt.

Ringraziamenti speciali a chiunque è entrato nel Time Travel Sweepstakes presso Wunderland.com, incluso in particolare Eric Zuckerman, Mike Whitman, Marc Moskowitz, Jennifer L. Smith e Ginohn Cooperdenn.

Il concept della fiction in 55 parole è stato ideato da Steve Moss.