

La carrozza viaggia verso il castello del diavolo

Gioco di carte da 3 a 10 giocatori dai 12 anni in su.
Durata: 30-60 minuti (più lungo se giocato in 9-10 giocatori)

Contenuto:

10 carte personaggio,
10 carte professione,
10 carte associazione (5 dell'Ordine e 5 della Fratellanza),
21 oggetti/bagagli per il viaggio
9 carte "Pozione del Potere" ("Drink of power")
Istruzioni di gioco

Background di gioco

Il cocchiere conduce pericolosamente la carrozza risalendo la montagna attraverso strette gole bagnate dalla pioggia. Fulmini balenano nell'aria, rendendo visibile un contorto ed oscuro castello – il Castello del Diavolo. Si può avvertire che il desiderio del cocchiere di arrivare il più in fretta possibile perché c'è qualcosa di sgradevole nei viaggiatori dentro la sua carrozza. Questi appartengono alle due più potenti associazioni e stanno cercando di capire chi sono i propri alleati durante il viaggio. Oggetti segreti sono stati portati a bordo per ottenere importanti informazioni e per prendere gli oggetti più potenti salvando così i propri alleati ed essere vincitori.

Prepararsi al viaggio (preparazione del gioco)

-Ogni giocatore sceglie una carta personaggio e la mette nella propria mano. Le rimanenti **carte personaggio** sono riposte nella scatola.

- Tutte le **carte professione** sono mescolate. Ogni giocatore ne riceve una, e la piazza davanti a sé con la faccia rivolta verso il basso. Le rimanenti carte professione sono messe a formare un mazzo coperto sul tavolo.

- Le **carte associazione** sono preparate come segue, in base al numero dei giocatori:

In una partita con un **numero pari di giocatori**:

in 4 giocatori: 2 carte "Ordine" (OR) e 2 carte "Fratellanza" (FR),

in 6 giocatori: 3 carte OR e 3 carte FR,

in 8 giocatori: 4 carte OR e 4 carte FR,

in 10 giocatori: 5 carte OR e 5 carte FR.

Le carte associazione prese vengono mischiate ed ogni giocatore ne riceve una che mette **coperta** davanti a sé. Le carte associazione rimaste e le carte "Pozione del potere" non sono necessarie per questa partita e vengono riposte nella scatola.

In una partita con un **numero dispari di giocatori**:

in 3 giocatori: 2 carte OR e 2 carte FR,

in 5 giocatori: 3 carte OR e 3 carte FR,

in 7 giocatori: 4 carte OR e 4 carte FR,

in 9 giocatori: 5 carte OR e 5 carte FR.

Le carte associazione prese vengono mischiate ed ogni giocatore ne riceve una che mette **coperta** davanti a sé. Le **carte associazione rimaste** non sono necessarie per questa partita e vengono riposte nella scatola.

Le carte "Pozione del potere":

Ogni giocatore riceve una di queste carte in una partita con un numero dispari di giocatori, e la mette coperta davanti a sé. Le carte restanti non sono necessarie e vengono riposte nella scatola.

Oggetti/Bagagli per il viaggio

Consiglio per il primo viaggio: Per iniziare il gioco più facilmente, ti occorrono solo gli **oggetti** con il **sigillo** (disegnato nella parte in basso a sinistra della carta). Gli altri oggetti sono riposti nella scatola. Nelle partite seguenti potrai aggiungere quanti e quali oggetti senza il sigillo desideri. Questo cambia la durata di una partita ed assicura un corso del gioco più vario.

Prima di tutto, le due Borse Segrete (Secret Bag) sono prese dal mazzo degli oggetti. Le altre carte con il sigillo vengono mischiate, poi se ne mettono da parte due in meno del numero di giocatori, a faccia in giù. Queste carte sono mischiate con le due Borse. Ogni giocatore ne riceve una e la mette nella sua mano come oggetto da viaggio, senza rivelarla agli altri.

Le rimanenti carte con il sigillo sono mischiate a messe da parte in una pila coperta. Se si utilizzano carte senza sigillo, queste saranno mischiate ed aggiunte alle carte con il sigillo per formare la pila.

Nota: *Quando si gioca in 3 giocatori, ognuno riceve 2 oggetti per il viaggio. Entrambi i bagagli e 4 altri oggetti (vedi sopra) saranno distribuiti tra i giocatori. La carta “Perla Nera” è rimossa dal gioco. Quando si gioca in 10 giocatori la carta “Abito” è rimossa dal gioco.*

I giocatori possono vedere **tutte le proprie carte** in qualsiasi momento.

Informazioni per il viaggio

Carte personaggio:

Queste carte sono usate per supportare l’attaccante o il difensore durante uno scontro. Le carte personaggio sono tenute in mano, ma non fanno parte dei bagagli per il viaggio.

Associazioni

(The Order of Open Secret – L’Ordine dei Segreti Rivelati)

(The Brotherhood of True Lies – La Fratellanza delle Vere Menzogne)

Durante il corso della partita, i giocatori dovranno capire chi sono gli alleati della propria associazione scambiando e raccogliendo oggetti ed informazioni. Con l’aiuto delle informazioni raccolte, si devono trovare 3 oggetti della propria associazione per ottenere la vittoria. “L’Ordine dei Segreti Rivelati” ha bisogno di **3 Chiavi** (Keys) per raggiungere la vittoria, mentre la “Fratellanza delle Vere Menzogne” ha bisogno di **3 Calici** (Goblets).

Professioni

- Ogni professione fornisce un vantaggio al giocatore. Alcuni vantaggi possono essere usati tanto spesso quanto si vuole, mentre altri solo una volta per partita.

- Se un giocatore desidera usare il vantaggio della propria professione, deve rivelare la sua carta e leggere agli altri che vantaggio gli fornisce, infine segue le regole della carta. Questo può avvenire in ogni momento (anche nel turno di un altro giocatore) a meno che la carta non indichi diversamente. Una volta che una carta professione viene rivelata, rimane voltata a faccia in su.

- Le professioni che possono essere utilizzate solo una volta durante la partita possono essere riattivate con l’aiuto dell’oggetto “Abito” o Scambiando l’oggetto Tomo. In questi casi verranno poste di nuovo a faccia in giù davanti al rispettivo giocatore.

- La guida di viaggio per le professioni (vedere sotto) è molto utile per risolvere le questioni incerte che possono sorgere durante la partita.

Oggetti / bagagli per il viaggio

- Gli oggetti ottenuti durante il gioco diventano bagagli per il viaggio. Questi hanno abilità che possono avvantaggiare il giocatore. In base al numero di giocatori, solo un certo numero di oggetti può essere tenuto in mano:

con 3 giocatori: 8 oggetti,

con 4 giocatori: 6 oggetti,

con 5 o più giocatori: 5 oggetti.

*Importante: in qualunque momento un giocatore ha troppi bagagli deve immediatamente scartare tanti **oggetti** di sua scelta fino ad arrivare al massimo numero di carte consentito. Gli oggetti non possono mai essere scartati per altri motivi.*

- Se un giocatore vuole usare un oggetto, deve farlo nel momento descritto sulla carta. Mostra la carta, legge il testo agli altri, lo esegue, infine rimette la carta nella sua mano.
- La guida agli oggetti (vedere sotto) è molto utile per risolvere le questioni particolari che possono sorgere durante la partita.

Carte “Pozione del potere” (solo in un numero dispari di giocatori)

In una partita con un numero **dispari** di giocatori, queste carte servono a supportare l’associazione con meno membri, funzionando come **una** Chiave o **un** Calice.

***Importante:** Molte carte professione, oggetto e “Pozione del Potere” influenzano le regole del gioco o le contraddicono. In questi casi le regole sulle carte hanno la priorità.*

Il viaggio inizia (sequenza di gioco)

- Inizia la partita il giocatore che ha viaggiato più lontano.
- Nel suo turno un giocatore ha **una** di queste **quattro** possibilità:

A. Passare e quindi non fare nessuna azione,

B. Scambiare oggetti,

C. Attaccare un altro giocatore oppure

D. Dichiarare la vittoria.

In seguito il giocatore alla sua sinistra inizia il proprio turno.

A. Passare (Pass)

Un giocatore può passare il turno se non vuole scegliere nessuna delle altre possibilità.

B. Scambiare oggetti (Trade-in)

- Nel turno di un giocatore, lui può offrire di Scambiare **un** oggetto a **faccia coperta** con un oggetto di un altro giocatore.

- L’altro giocatore può vedere la carta e decidere se vuole o non vuole effettuare uno scambio. **Deve** rifiutare lo Scambio se il suo unico bagaglio da viaggio è una Borsa dei Segreti e gli è stata offerta in cambio l’altra Borsa dei Segreti.

- Se accetta lo scambio, prende l’oggetto e da in cambio un diverso oggetto a **faccia coperta**. Il giocatore di turno non può rifiutare l’oggetto che gli viene dato e lo aggiunge alla sua mano.

- Molti oggetti forniscono al giocatore che li Scambia dei privilegi, il testo di queste carte inizia con “Scambia questa carta e puoi...” (Trade it in and you may...). In questi casi il giocatore che ha accettato lo Scambio deve rivelare l’oggetto ricevuto per primo. Legge il testo ad alta voce ed il giocatore che ha iniziato l’azione di Scambio deve immediatamente eseguire l’azione. Poi il giocatore che ha iniziato lo Scambio rivela l’oggetto ricevuto, se questo fornisce un privilegio, lo legge ed il precedente possessore svolge la corrispondente azione.

(N.d.T. In pratica, il giocatore A consegna una carta oggetto al giocatore B e viceversa. Il giocatore B legge la carta presa da A -se attiva un privilegio in seguito ad uno Scambio- ma sarà il giocatore A a svolgere l’azione, poi avviene lo stesso con la carta scambiata da B, ma a ruoli invertiti.)

Eccezione: quando uno degli oggetti scambiati è lo “Specchio Rotto” (Broken Mirror), entrambe le carte non sono rivelate e cambiano proprietario senza far eseguire nessuna azione.

- Oggetti le cui abilità non sono attivate con l’azione di Scambio, cambiano sempre proprietario senza essere rivelate. (ad esempio una chiave, un pugnale, ecc.)

- Se un giocatore rifiuta lo scambio, restituisce l’oggetto senza rivelare nulla e senza attivare alcuna abilità.

- Dopo che uno Scambio è avvenuto (o se è stato rifiutato), il turno passa al giocatore di sinistra.

C. Attaccare un altro giocatore

- Puoi attaccare un altro giocatore per ottenere informazioni segrete. Per fare questo indica un altro giocatore e dichiara “Ti attacco!”. Il giocatore che attacca sarà chiamato **attaccante (attacker)** ed il giocatore che difende sarà chiamato **difensore (defender)**.

- L'attaccante mette la sua carta personaggio di fronte a sé, in modo che sia visibile il simbolo della spada. Il difensore mette la sua carta personaggio di fronte a sé, in modo che sia visibile il simbolo dello scudo.

- Iniziando dal giocatore a sinistra dell'attaccante, tutti i giocatori decidono chi supportare. Un giocatore che vuole aiutare l'attaccante volterà la sua carta personaggio di fronte a sé in modo da rendere visibile il simbolo della spada, mentre un giocatore che vuole aiutare il difensore volterà la sua carta personaggio in modo da rendere visibile il simbolo dello scudo. Se un giocatore decide di astenersi, mette la carta personaggio nella sua mano.

- In seguito, in qualsiasi ordine, i giocatori possono utilizzare le abilità della professione e/o quelle degli oggetti. Le carte professione usate per questo scopo sono voltate a faccia scoperta e rimangono in questo stato davanti al giocatore. Se un giocatore utilizza oggetti, li pone a faccia in su davanti a sé.

- Quando nessun giocatore desidera giocare altre carte, gli effetti delle carte coinvolte nello scontro vengono determinati:

l'attaccante riceve un punto per ogni spada coinvolta, il difensore per ogni scudo. Se una carta mostra una spada **ed** uno scudo, il proprietario decide quale simbolo verrà usato.

- Il giocatore (attaccante o difensore) con il punteggio più alto vince lo scontro e decide il fato dello sconfitto:

- Può domandargli **la vera professione ed associazione**, che significa poter vedere le carte corrispondenti, oppure
- Può **vedere il suo bagaglio da viaggio**. Per fare questo, lo sconfitto mostra al vincitore tutte le sue carte oggetto. Il vincitore può prendere una carta ed aggiungerla alla propria mano, senza mostrarla agli altri. Se in questo modo prende l'ultimo oggetto dello sconfitto, deve dargli in cambio uno dei suoi oggetti. In questo caso i privilegi degli oggetti **non** vengono attivati.

- Se lo scontro termina con un pareggio, l'attaccante prende un oggetto dal mazzo. Questa possibilità non è più disponibile se è già stata utilizzata.

- Dopo essere stati utilizzati, gli oggetti tornano in mano dei proprietari che potranno usarli di nuovo in qualsiasi momento. Le carte professione che sono state utilizzate rimangono voltate a faccia in su davanti al rispettivo giocatore.

- Il turno dell'attaccante termina ora ed il giocatore alla sua sinistra inizia il proprio turno.

D. Dichiarare la vittoria (fine del gioco)

Se un giocatore crede che **la sua associazione** abbia gli oggetti necessari ed **uno di questi lo possiede lui**, può Dichiarare la vittoria. La sua associazione richiede una di queste condizioni:

- 3 chiavi o 3 calici, oppure
- 2 chiavi + la Borsa dei Segreti con la Chiave, oppure, 2 calici + la Borsa dei Segreti con il Calice.

Quando si gioca in un numero dispari di giocatori, l'associazione inferiore (**di numero**) può dichiarare la vittoria anche ad una di queste condizioni:

- 2 Chiavi + 1 "Pozione del Potere", oppure 2 Calici + 1 "Pozione del Potere", oppure
- 1 Chiave + la Borsa dei Segreti con la Chiave + 1 "Pozione del Potere", oppure, 1 Calice + la Borsa dei Segreti con il Calice + 1 "Pozione del Potere".

- Il giocatore si alza in piedi e **come membro dell'Ordine** proclama: "L'Ordine dei Segreti Rivelati possiede le 3 Chiavi del potere e richiede l'assoluta sottomissione della Fratellanza."

O come membro della Fratellanza proclama: "La Fratellanza delle Vere Menzogne possiede i 3 Calici dell'intrigo e richiede l'assoluta sottomissione dell'Ordine".

- Mostra la sua carta associazione, la carta professione e tutte le altre carte oggetto.

- A questo punto nomina **tutti gli altri alleati** della sua associazione che possiedono gli oggetti necessari alla vittoria. Questi rivelano le proprie carte e mostrano la propria associazione e gli oggetti che possiedono. **Tutti** i membri dell'associazione vincono se la dichiarazione è corretta. I giocatori dell'altra associazione vincono se la dichiarazione si rivela sbagliata.

Nota: un giocatore può vincere da solo quando utilizza l'oggetto "Stemma della Loggia". Vedere la guida agli oggetti sottostante.

Ora la corsa può iniziare. Le seguenti guide spiegano soltanto le abilità speciali di tutte le carte e rispondono in dettaglio ai dubbi che potrebbero sorgere durante il gioco, se necessario. Gli autori augurano a tutti i viaggiatori un eccitante e divertente viaggio in carrozza.

Guida alle professioni

(Diplomat) Diplomatico: **Solo una volta per partita**, puoi richiedere ad un altro giocatore di scambiare un determinato oggetto di tua scelta. Puoi farlo solo nel tuo turno. Il tuo turno termina se l'altro giocatore non ha l'oggetto che richiedi.

Note: questo privilegio viene usato in aggiunta al normale turno di scambio. Se l'altro giocatore dichiara di non avere l'oggetto richiesto, deve mostrare la sua intera mano al giocatore che ha utilizzato la carta Diplomatico.

(Doctor) Dottore: **Solo una volta per partita**, puoi prevenire l'effetto di uno scontro appena questo è terminato.

Note: Il dottore non ha bisogno di essere coinvolto nello scontro. Usando questo privilegio il vincitore non riceve nessuna informazione riguardo allo sconfitto (professione, ordine) e non può guardare il suo bagaglio da viaggio. Il turno del vincitore termina immediatamente.

(Duelist) Duellante: **Solo una volta per partita**, puoi decidere, se sei l'attaccante o il difensore, che nessuno intervenga in uno scontro. Durante lo scontro puoi aggiungere un +1 al risultato.

Note: Questo privilegio può anche essere usato dopo che gli altri giocatori hanno deciso i loro supporti e/o gli oggetti e professioni da giocare.

(Poison Mixer) Creatore di Veleni: **Solo una volta per partita**, puoi stabilire il vincitore di uno scontro. Ma non se sei coinvolto nello scontro come attaccante o difensore.

Note: Questo privilegio può essere usato anche dopo che gli altri giocatori hanno deciso i loro supporti e/o gli oggetti e professioni da giocare.

(Grand Master) Gran Maestro: Puoi aggiungere un +1 al tuo punteggio, quando sei il difensore in uno scontro.

Note: Questo privilegio può essere usato anche dopo che gli altri giocatori abbiano deciso i loro supporti e/o gli oggetti e professioni da giocare.

(Clairvoyant) Chiaroveggente: **Solo una volta per partita**, puoi guardare il mazzo degli oggetti e prenderne due, durante il tuo turno. Poi mescola il mazzo e disponi i due oggetti coperti in cima alla pila, nell'ordine che preferisci.

Note: Questo privilegio può essere utilizzato in qualsiasi momento del tuo turno e potrebbe non essere molto utile più avanti nella partita, quando gli oggetti entrano in gioco molto velocemente. Il chiaroveggente può essere usato molto bene in combinazione ad una "Borsa dei Segreti" che permette (in questo caso) di pescare un oggetto preciso.

(Hypnotist) Ipnottizzatore: Se sei l'attaccante, puoi nominare un giocatore che non potrà supportare nessuno, anche dopo che ha dichiarato il suo supporto.

*Note: Questo privilegio si utilizza appena i giocatori hanno annunciato i loro supporti e non può essere usato in seguito (questo significa **prima** che vengano utilizzati oggetti e professioni). Il giocatore bersaglio di questa carta non potrà intervenire nello scontro, né con gli oggetti né con la professione.*

(Bodyguard) Guardia del Corpo: Quando supporti qualcuno in uno scontro puoi aggiungere un +1 al risultato.

Note: Questo privilegio non può essere usato su se stessi, ma solo quando si supportano agli altri.

(Priest) Prete: **Solo una volta per partita**, puoi evitare uno scontro prima che gli altri giocatori annuncino i propri supporti. Se l'attaccante possiede due o più oggetti, deve dartene uno di sua scelta. **Il turno dell'attaccante termina immediatamente.**

Nota: Il Prete può usare il suo privilegio solo prima che gli altri giocatori annuncino i propri supporti. Lui stesso non deve essere coinvolto nel combattimento. La scelta dell'oggetto è decisa dall'attaccante.

(Thug) Thug: Puoi aggiungere un +1 al risultato dello scontro se sei l'attaccante.

Nota: Questo privilegio non conta se il Thug sta difendendo o supportando.

Guida agli oggetti

(Dagger) Pugnale: Puoi aggiungere un +1 al risultato di uno scontro se sei l'attaccante. Non conta quando stai supportando un altro giocatore.

(Tome) Tomo: Scambialo e potrai cambiare professione con quella del giocatore con cui hai effettuato lo Scambio. Le professioni che sono rivelate tornano nascoste.

Nota: Le professioni che si possono utilizzare solo una volta per partita, possono essere utilizzate ancora in seguito se vengono scambiate grazie al Tomo. Tornano in gioco nascoste e possono essere impiegate di nuovo.

(Privilege) Privilegio: Scambialo e potrai vedere tutte le carte del giocatore con cui hai effettuato lo Scambio.

(Secret Bag - Key) Borsa dei Segreti - Chiave: Scambiala e potrai prendere una carta dal mazzo. **Non può essere scambiata per l'altra Borsa dei Segreti.** La Borsa diventa una Chiave appena tutti gli oggetti del mazzo sono stati pescati.

(Secret Bag - Goblet) Borsa dei Segreti - Calice: Scambiala e potrai prendere una carta dal mazzo. **Non può essere scambiata per l'altra Borsa dei Segreti.** La Borsa diventa un Calice appena tutti gli oggetti del mazzo sono stati pescati.

Nota: Quando si Scambia una Borsa dei Segreti si deve leggere solo il testo che permette di pescare un oggetto. Non devi rivelare se la Borsa diventerà una Chiave o un Calice in seguito. Quando un giocatore possiede solo una Borsa come bagaglio e viene scelto per uno scambio in cui gli viene consegnata l'altra Borsa, deve rifiutare la possibilità di scambiare.

Appena tutti gli oggetti sono stati pescati dal mazzo e le Borse diventano Chiave e Calice, devono essere richieste agli altri come tali. Questo è molto importante nel caso il Diplomatico chieda un oggetto particolare e nel caso di uno scambio tra Borse dei Segreti, ora possibile perché si tratta di una Chiave scambiata per un Calice.

(Poison Ring) Anello con Veleno: Vinci uno scontro terminato in pareggio se sei l'attaccante o il difensore.

(Gloves) Guanti: Puoi aggiungere un +1 al risultato di uno scontro se sei il difensore. Non conta se si sta supportando un altro giocatore.

(Goblet) Calice: La Fratellanza può proclamare la vittoria se possiede 3 Calici.

Nota: Fate attenzione alla carta Borsa dei Segreti-Calice. Questa diventa un Calice appena tutti gli oggetti del mazzo sono stati pescati

(Coat) Abito (usare solo nelle partite da 3 a 9 giocatori): Scambialo e puoi prendere una nuova professione tra quelle non utilizzate e metterla coperta davanti a te. Metti la tua vecchia professione tra le altre non utilizzate senza rivelarla.

Nota: Usare l'Abito ti permette di prendere una professione tra quelle messe da parte. La tua vecchia professione viene aggiunta al mazzo delle professioni non utilizzate. Le professioni che possono essere utilizzate solo una volta per partita, quando tornano in gioco possono essere utilizzate di nuovo.

(Monocle) Monocolo: Scambialo e puoi vedere l'associazione del giocatore con cui hai effettuato lo scambio.

(Whip) Frusta: Se stai supportando il difensore durante uno scontro puoi aggiungere un +1 al risultato.

(Key) Chiave: L'Ordine può proclamare la vittoria se possiede 3 Chiavi.

Nota: Fate attenzione alla carta Borsa dei Segreti-Chiave. Questa diventa una Chiave appena tutti gli oggetti del mazzo sono stati pescati.

(Black Pearl) Perla Nera (usare solo nelle partite da 4 a 10 giocatori): Devi sempre accettarla se ti viene offerta durante uno Scambio. Chiunque sia il proprietario non può proclamare la vittoria della sua associazione.

(Sextant) Sestante: Scambialo e potrai decidere una direzione. Tutti i giocatori devono passare un proprio oggetto al vicino nella direzione scelta.

Nota: Passare gli oggetti in questo modo non conta come Scambio. I privilegi degli oggetti non sono attivati. La carta scambiata con il Sestante invece viene attivata normalmente, anche se il giocatore decide di passarla come conseguenza del privilegio del Sestante.

(The Coat of Armor of the Lodge) Lo Stemma della Loggia: Puoi proclamare da solo la vittoria, se possiedi lo Stemma della Loggia ed almeno 3 Chiavi o Calici (esempio: 2 Chiavi + 1 Calice).

Nota: In questo caso, il giocatore vince da solo senza alleati o associazione, che non deve nemmeno essere nominata. Le Borse Segrete contano, appena diventano Chiave o Calice. La "Pozione del Potere" non conta!

(Casting Knives) Pugnali da Lancio: Se supporti l'attaccante in uno scontro puoi aggiungere +1 al risultato.

(Broken Mirror) Specchio Rotto: Questa carta deve sempre essere accettata durante uno Scambio. L'oggetto che si riceve in cambio non avrà alcun effetto.

Nota: Nessuna delle due carte viene rivelata e cambiano possessore senza essere lette durante lo scambio.

Guida alle carte "Pozione del Potere" (solo con un numero dispari di giocatori)

(The Drink of Power) La Pozione del Potere: Questa carta conta come Chiave o Calice se la tua associazione è in numero minore. Non conta per raggiungere la vittoria con Lo Stemma della Loggia.

Nota: Questa carta vale come Chiave o Calice solo per il giocatore che dichiara la vittoria e solo quando la sua associazione è un numero minore.

Varianti

Le seguenti regole rendono il gioco più divertente e possono essere inserite già dopo qualche partita. Puoi anche usarle tutte insieme.

Contrabbando

Ogni volta che il testo di una carta oggetto inizia con "Scambia..." (Trade it in), il giocatore che scambia l'oggetto può decidere se il privilegio dell'oggetto avrà effetto oppure no. La carta **non** sarà letta se il privilegio dell'oggetto non è utilizzato e la carta cambia proprietario rimanendo sconosciuta.

Prevedere il futuro

Usando questa variante, si potrà vincere anche scoprendo che l'associazione rivale ha già collezionato i 3 oggetti necessari per vincere. Per fare questo, il giocatore deve scegliere l'azione "Dichiarare la vittoria". Rivela tutte le sue carte, e deve nominare **solo** i giocatori dell'associazione rivale che hanno i 3 oggetti necessari per vincere. Se i giocatori nominati hanno gli oggetti, il giocatore è riuscito a

prevedere il futuro e la sua associazione vince. In caso contrario sarà l'associazione rivale ad ottenere la vittoria.

Corsa in carrozza ed intrigo

I giocatori decidono il numero di partite che saranno giocate. Ai membri dell'associazione vincente verranno assegnati dei punti vittoria dopo ogni partita. Il giocatore che Dichiara la vittoria riceve:

- **3 punti**, se possiede almeno uno degli oggetti necessari alla vittoria,
- **5 punti**, se possiede almeno 3 di quegli oggetti,
- Il giocatore che vince il round da solo con l'aiuto dello "Stemma della Loggia" riceve **4 punti**.

Ogni altro giocatore che fa parte dell'associazione vincitrice riceve:

- **2 punti** se possiede almeno uno degli oggetti richiesti per vincere,
- oppure, **1 punto** se appartengono all'associazione che ha vinto, ma non hanno nessun oggetto necessario alla vittoria.

Se un'associazione sbaglia a Dichiarare la vittoria, tutti i giocatori dell'associazione rivale ricevono **2 punti** ognuno.

Se si gioca con la variante "Prevedere il futuro", i seguenti punti vittoria saranno assegnati dopo che il giocatore ha predetto il futuro:

- **3 punti** per il giocatore che dichiara gli oggetti degli avversari "Dichiarando la vittoria",
- **1 punto** a tutti i giocatori che fanno parte dell'associazione che ha vinto "prevedendo il futuro",
- **2 punti** per tutti i giocatori che fanno parte dell'associazione vincitrice, se la "predizione del futuro" si rivela errata.

Il vincitore è il giocatore che ha più punti vittoria dopo l'ultima partita. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha guadagnato più punti vittoria nell'ultima partita. In caso di ulteriore pareggio, tutti devono partecipare ad una nuova corsa in carrozza, perché non ci può essere una corsa senza un vero vincitore.

NOTA. 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.



www.goblins.net

Traduzione di Gabriele "Falcon" Boldreghini