

Il giocatore (attaccante o difensore) con il punteggio più alto vince il duello, e decide la sorte dello sconfitto. Egli può:

- **guardare la Compagnia Segreta.** Lo sconfitto mostra al vincitore la propria carta Compagnia, poi la rimette a posto;

oppure

- **rubare un oggetto.** Lo sconfitto mostra al vincitore tutti i propri oggetti. Il vincitore può prendere un oggetto e aggiungerlo alla propria mano, senza mostrarlo agli altri. Se era l'ultimo oggetto dello sconfitto, deve dargli in cambio uno dei propri oggetti. In questo particolare "scambio", gli effetti degli oggetti **non si attivano**.

Se **il duello termina in parità**, l'attaccante pesca il primo oggetto dal mazzo. Se il mazzo è terminato non pesca niente.

Gli oggetti utilizzati tornano in mano ai proprietari, e possono essere usati di nuovo in qualsiasi momento. Le professioni utilizzate restano a faccia in su davanti ai rispettivi giocatori. I gettoni utilizzati tornano nel mucchietto al centro del tavolo.

FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Se credi che la tua compagnia abbia gli oggetti necessari a vincere, e **tu stesso ne possiedi almeno uno**, allora puoi dichiarare la vittoria. **Puoi fare questa dichiarazione solo all'inizio del tuo turno**, prima di eseguire la tua azione. Gli oggetti necessari sono:

Ordine dei Segreti Rivelati:

- **3 chiavi**; oppure
- **2 chiavi e la Borsa dei Segreti con la chiave.** (Se il mazzo degli oggetti è terminato)

Fratellanza delle False Verità:

- **3 calici**; oppure
- **2 calici e la Borsa dei Segreti con il calice.** (Se il mazzo degli oggetti è terminato)

Con un numero dispari di giocatori, la compagnia che ha **meno membri** può dichiarare la vittoria anche con solo due oggetti:

- *Ordine:* **2 chiavi** oppure **1 chiave e la Borsa dei Segreti con la chiave**;
- *Fratellanza:* **2 calici** oppure **1 calice e la Borsa dei Segreti con il calice**.

Nota: la Borsa vale come chiave o calice solo se il mazzo degli oggetti è terminato! Vedi la "Guida agli oggetti".

Per dichiarare la vittoria ti alzi in piedi e proclami:

- L'Ordine dei Segreti Rivelati possiede le chiavi del potere e pretende la sottomissione della Fratellanza!* (se appartieni all'Ordine);
- La Fratellanza delle False Verità possiede i calici dell'intrigo e pretende la sottomissione dell'Ordine!* (se appartieni alla Fratellanza).

Poi mostri agli altri tutte le tue carte: professione, Compagnia Segreta e oggetti.

A questo punto devi nominare **tutti i membri della tua compagnia che possiedono gli oggetti che servono a vincere**.

Non è necessario che nomi **tutti** i membri della compagnia, basta che nomi quelli che hanno gli oggetti che servono a vincere. Man mano che vengono nominati, i giocatori rivelano tutte le proprie carte.

Se la dichiarazione è giusta la compagnia vince!

Se invece la dichiarazione è sbagliata, è l'altra compagnia a vincere!

Puoi vincere anche se scopri che la compagnia rivale ha già raccolto i propri oggetti necessari alla vittoria (forse non se ne sono ancora accorti!). In questo caso, dichiara la vittoria e **nomina solo i giocatori dell'altra compagnia che hanno gli oggetti che li farebbero vincere**. I giocatori nominati rivelano le proprie carte: se hanno davvero quegli oggetti, allora la tua compagnia vince! In caso contrario, sarà l'altra compagnia a vincere.

Nota: puoi vincere anche da solo se possiedi lo *Stemma della Loggia* (vedi la "Guida agli oggetti").

SUGGERIMENTI PER LA PRIMA PARTITA

- Non cercare di memorizzare tutto: non serve per vincere!
- Non avere timore di scambiare oggetti, anche se ti sembrano potenti – potresti ricevere oggetti ancor più potenti!
- Non rifiutare un oggetto solo perché l'effetto avvantaggia il tuo avversario. Col prossimo scambio, sarai tu a beneficiare di quell'effetto!
- Le *Borse dei Segreti* sono in gioco dall'inizio perché consentono di pescare nuovi oggetti dal mazzo. È buona norma scambiarle, e non cercare di tenersele.
- Se scopri che un giocatore appartiene alla tua compagnia, cerca di farglielo capire, appoggiandolo in un duello, oppure scambiando con lui oggetti che lo avvantaggiano. Cerca anche di non far capire agli altri che appartenete alla stessa compagnia.
- Sfidare qualcuno a duello può essere utile in ogni caso! Se vinci, hai informazioni vitali sul tuo avversario; se pareggi, peschi un nuovo oggetto dal mazzo; e tutto sommato anche se perdi puoi trarne beneficio, perché dopo che il tuo avversario ha guardato la tua carta Compagnia Segreta, puoi capire se sta con te o no, in base al suo comportamento.

Ideazione: Michael Palm, Lukas Zach
Sviluppo: Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Illustrazione e grafica: Eckhard Freytag, Lukas Zach
Grafica versione italiana: Gianpaolo Derossi, Gianmaria Perugini
Per domande, suggerimenti e commenti: www.dvgiochi.com



Copyright © MMX
da Vinci Editrice S.r.l.
via C. Bozza, 8
I-06073 Corciano (PG)
Tutti i diritti riservati
per la versione italiana.



Copyright ©
Adlung-Spiele 2006

Gioco per 4 – 8 giocatori,
da 10 anni in su

WOLF PARTY
COLLECTION

il Castello del Diavolo

Una carrozza solitaria risale le strette gole della montagna avvolta da nuvole color piombo. Il cocchiere sprona i cavalli neri come la notte per arrivare il prima possibile. Un fulmine squarcia il cielo, illuminando un maniero sinistro e contorto: il Castello del Diavolo.

I misteriosi passeggeri che affollano la carrozza appartengono alle due compagnie segrete più potenti, perennemente in lotta tra loro. Chi sono gli alleati? Chi i nemici? Ogni tappa del viaggio nasconde preziosi oggetti segreti: usali bene se vuoi ottenere informazioni vitali sui tuoi complici e sui tuoi avversari.

Conquista i calici dell'intrigo o le chiavi del potere e dichiara la vittoria della tua compagnia!

CONTENUTO

- 10 personaggi



- 12 gettoni duello (spada/scudo)



- Una tessera riassuntiva



- 39 carte:

- o 8 carte Compagnia Segreta: 4 *Ordine dei Segreti Rivelati* e 4 *Fratellanza delle False Verità*
- o 10 professioni
- o 21 oggetti



- una guida agli oggetti e alle professioni



- queste regole.

PREPARAZIONE

Separa le carte a seconda del dorso. Ogni giocatore sceglie un **personaggio** e lo mette davanti a sé. Mischia le **professioni**. Ogni giocatore ne riceve una a caso, e la tiene coperta davanti a sé. Tieni in un mazzetto quelle avanzate.

Prendi le seguenti **carte Compagnia Segreta**, a seconda del numero di giocatori:

- | | |
|------------------|--|
| 4 giocatori: | 2 carte <i>Ordine</i> e 2 carte <i>Fratellanza</i> |
| 5 o 6 giocatori: | 3 carte <i>Ordine</i> e 3 carte <i>Fratellanza</i> |
| 7 o 8 giocatori: | 4 carte <i>Ordine</i> e 4 carte <i>Fratellanza</i> |

Mischia queste carte, coperte. Ogni giocatore ne riceve una, e la tiene coperta davanti a sé a fianco della professione. Se giocate con un numero dispari di giocatori (5 o 7), avanza una carta compagna: rimuovila dal gioco senza vederla. Con un numero dispari di giocatori una delle due compagne gioca in inferiorità numerica.

Metti i **gettoni duello** in un mucchietto al centro del tavolo.

Ogni giocatore riceve **un oggetto** all'inizio del gioco.

- Se **giocate in meno di 8**, prendi i 4 oggetti col sigillo **rosso**. Mischia gli altri oggetti e aggiungine tanti, coperti, fino ad averne uno per giocatore. Ad esempio, se giocate in 6, prendi i 4 oggetti col sigillo rosso e aggiungine altri 2. Poi mischia, e dai una carta coperta a ciascun giocatore. Ognuno aggiunge la carta alla propria mano;
- Se **giocate in 8**, prendi i 4 oggetti col sigillo **rosso** e i 2 col sigillo **verde**. Mischia gli altri oggetti e aggiungine 2. Poi mischia, e dai una carta coperta a ciascun giocatore. Ognuno aggiunge la carta alla propria mano.

Mischia i rimanenti oggetti a faccia in giù, e posali sul tavolo come mazzo da cui pescare.

Puoi guardare **tutte le tue carte** in qualsiasi momento, ma tienile segrete agli altri!

INFORMAZIONI UTILI



Personaggi

I personaggi si tengono davanti a sé, e si usano durante i duelli per appoggiare l'attaccante (lato con la spada) oppure il difensore (lato con lo scudo).



Gettoni duello

Questi gettoni si usano durante i duelli per appoggiare l'attaccante (spada) o il difensore (scudo). Durante il gioco puoi pescare un gettone, quando un giocatore rifiuta di scambiare (vedi "2. Scambiare un oggetto"). Tieni i tuoi gettoni scoperti davanti a te. Una volta usati, tornano nel mucchietto.



Compagnie Segrete

Durante la partita, cerchi di capire chi sono i membri della tua compagnia, scambiando e raccogliendo oggetti e informazioni. Per vincere devi individuare i tuoi alleati, e radunare assieme a loro i 3 oggetti della tua compagnia.

L'*Ordine dei Segreti Rivelati* ha bisogno di **3 Chiavi** per vincere.

La *Fratellanza delle False Verità* ha invece bisogno di **3 Calici**.



Professioni

Ogni giocatore ha una professione che fornisce un'abilità speciale. Alcune abilità possono essere usate più volte, altre invece solo una volta per partita.

Se vuoi usare la tua abilità, devi rivelare la professione e leggere la carta agli altri.

Poi segui le regole sulla carta stessa. La rivelazione può avvenire in qualsiasi momento, anche durante il turno di un altro giocatore, a meno che non sia indicato diversamente sulla carta. Una volta rivelata, la professione rimane a faccia in su per il resto della partita.

Il testo delle carte indica le professioni che possono essere usate solo una volta. Queste non possono essere usate di nuovo finché restano a faccia in su. Alcuni oggetti fanno tornare le carte a faccia in giù (es.: il *Soprabito*). Se la tua professione viene riattivata in questo modo puoi usarla di nuovo, subito o più tardi. Per ulteriori dettagli consulta la "Guida alle Professioni".



Oggetti

Gli oggetti sono importanti mezzi per raggiungere i tuoi scopi, e hanno effetti particolari. Il massimo numero di oggetti che puoi tenere in mano è **5** (6 se giocate in quattro). Se hai troppi oggetti devi scegliere e regalare a un altro giocatore tanti oggetti fino a tornare al massimo consentito. Non puoi mai regalare oggetti agli altri per altri motivi, o a chi ne ha già il massimo.

Per **usare un oggetto**, fallo nel momento descritto sulla carta. Mostra la carta, leggi il testo ad alta voce, seguine le indicazioni, e infine riprendi la carta in mano, la potrai usare di nuovo. Per ulteriori dettagli consulta la "Guida agli oggetti".

Nota: alcune carte modificano le regole del gioco. In questi casi, le regole sulle carte hanno sempre la precedenza.

IL GIOCO

Si gioca a turno in senso orario. Inizia il giocatore che ha viaggiato più lontano.

Durante il tuo turno, scegli ed esegui **una** di queste **tre** azioni:

1. **Spiare**
2. **Scambiare un oggetto**
3. **Sfidare a duello**

Dopodiché tocca al giocatore alla tua sinistra, e via di seguito.

1. Spiare

Scegli un giocatore, e pesca a caso dalla sua mano un oggetto. Guarda in segreto l'oggetto pescato e poi restituiscilo al proprietario.

2. Scambiare un oggetto

Offri un tuo oggetto **a faccia in giù** a un altro giocatore.

L'altro giocatore guarda l'oggetto, poi decide se vuole accettare lo scambio oppure no.

- Se **accetta**, si tiene l'oggetto offerto e ti **dà in cambio un oggetto diverso, a faccia in giù**. Non puoi rifiutare l'oggetto che ti viene dato in cambio: aggiungilo alla tua mano.
- Se **rifiuta**, riprendi in mano l'oggetto che gli hai offerto, e **prendi un gettone duello** dal mucchietto (se sono finiti, non prendi niente!).

Nota: La *Borsa dei Segreti* non può essere scambiata per un'altra Borsa. Se il tuo **unico oggetto** è una *Borsa dei Segreti* e ti hanno offerto in cambio l'altra Borsa, devi rifiutare lo scambio.

Molti oggetti ti danno un vantaggio se riesci a scambiarli! Il testo di questi oggetti inizia con "Scambialo e puoi..." Ad esempio la *Borsa dei Segreti* dice "Scambiala e puoi pescare il primo oggetto dal mazzo". In questi casi, il giocatore che ha accettato lo scambio deve rivelare per primo l'oggetto ricevuto. Egli legge il testo ad alta voce, e tu esegui l'azione. Dopo, se hai ricevuto un oggetto che ha un simile effetto, tocca a te leggerne il testo, e il precedente proprietario esegue l'azione descritta. Gli oggetti che non hanno effetti di questo tipo, cambiano proprietario senza essere rivelati (es.: *chiave*, *pugnale*, ecc.).

Esempio. Al tuo turno offri a Marco, che ha 4 carte in mano, il tuo *Lasciapassare*, coperto.

Il *Lasciapassare* dice "Scambialo e puoi guardare tutti gli oggetti del giocatore con cui hai scambiato". Marco guarda il *Lasciapassare* e accetta lo scambio. Ti passa una *Borsa dei Segreti*. Visto che il *Lasciapassare* è del tipo "Scambialo e puoi...", Marco legge la carta ad alta voce. Puoi quindi guardare gli oggetti di Marco (effetto dello scambio del *Lasciapassare*).

Dopodiché, visto che anche la *Borsa* è del tipo "Scambialo e puoi...", tu leggi il testo a tutti, e Marco pesca un oggetto dal mazzo (effetto dello scambio della *Borsa*).

Esempio. Offri a Elena una *Borsa dei Segreti*. Elena guarda la carta e rifiuta lo scambio. Dal momento che la *Borsa* non è stata scambiata, il suo effetto non si attiva. Tu però prendi un gettone duello dal mucchietto.

3. Sfidare a duello un altro giocatore

I duelli non si combattono per eliminare gli avversari, ma per ottenere informazioni. Puoi sfidare un giocatore per ottenere informazioni segrete o per rubargli un oggetto. Indica chi vuoi sfidare e dichiara "Ti sfido a duello!". Tu diventi l'**attaccante**, e lo sfidato è il **difensore**.

L'attaccante gira il proprio personaggio sul lato con la spada. Il difensore sul lato con lo scudo.

Ora tutti gli altri giocatori devono decidere **in segreto** chi appoggiare. Chi vuole appoggiare l'attaccante mette il proprio personaggio a mostrare il lato con la spada, e lo copre con la mano. Chi vuole appoggiare il difensore mette il personaggio a mostrare il lato con lo scudo, e lo copre con la mano. Quando tutti hanno scelto, le carte vengono rivelate allo stesso tempo.

Poi i giocatori possono usare le abilità della professione, quelle degli oggetti, e giocare gettoni duello, in qualunque ordine. Le professioni utilizzate vengono rivelate e restano a faccia in su. Se un giocatore usa un oggetto, lo gioca scoperto davanti a sé. Se un giocatore usa un gettone, lo mette a mostrare il lato che vuole, sopra il proprio personaggio. L'uso della professione, degli oggetti e dei gettoni duello è sempre facoltativo.

Quando nessuno vuole o può giocare altre carte o gettoni, si determina il risultato del duello. L'attaccante segna un punto per ogni spada, il difensore un punto per ogni scudo. Se una carta mostra sia una spada, sia uno scudo, il proprietario decide ora quale usare.

