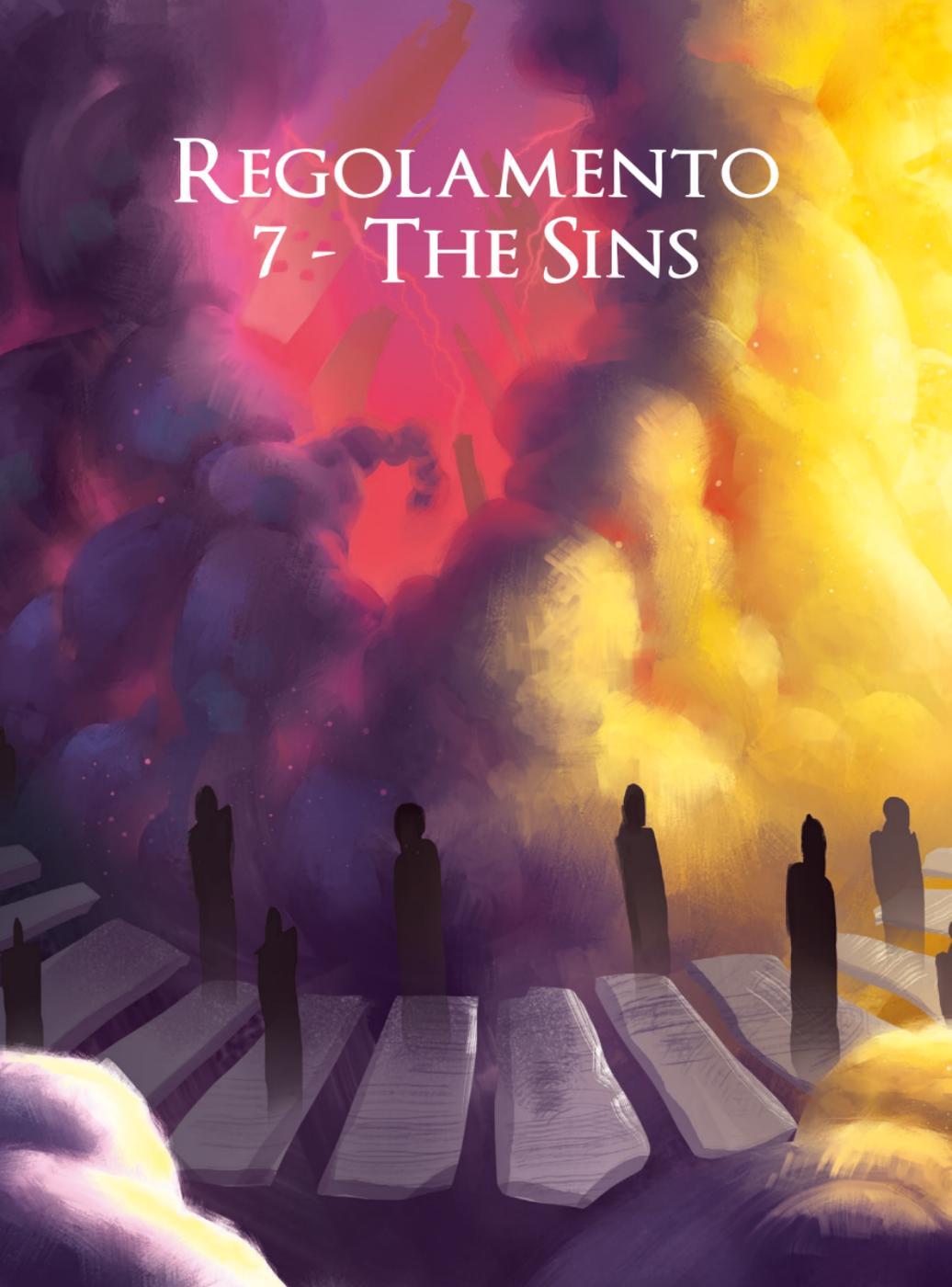


REGOLAMENTO 7 - THE SINS





THE SINZ

I vizi capitali s'appalesano bene a tutti gli occhi se vestiti di stracci sbrindellati; le belle acconciature e le pellicce li nascondono all'occhio più indagante.

William Shakespeare

7 - The Sins è un gioco di carte che metterà alla prova la vostra memoria e la vostra integrità morale. Una vita virtuosa passa attraverso ad una serie di rinunce, mentre cedere sistematicamente al peccato significa condannare la propria anima alla dannazione eterna. Chi può dirsi soddisfatto della propria esistenza senza cedere di tanto in tanto alle proprie debolezze? Una vita piena, di vizi e di virtù, sta per concludersi e l'inevitabile giudizio finale grava sulla vostra coscienza. Chinare il capo in attesa del verdetto, peccatori.



COMPONENTI



11 CARTE
SUPERBIA



11 CARTE
AVARITIA



11 CARTE
LUXURIA



11 CARTE
INVIDIA



11 CARTE
IRA



11 CARTE
ACEDIA



11 CARTE
GULA



3 CARTE
GIUDIZIO
UNIVERSALE



7 CARTE
PENITENZIAGITE
(AVANZATA)



5 CARTE
PUNTEGGIO



1 PLANCIA
ABISSO
DELL'ANIMA



10 GEMME
DEL PERDONO



I



II



III

Tutte le tipologie di carte Peccato Capitale sono equidistribuite: 6 carte Inferno I, 3 carte Inferno II e 2 carte Inferno III. I 3 diversi retro servono a costruire il mazzo come indicato nella preparazione.

PREPARAZIONE

A Dividete le carte Peccato Capitale in base alla loro tipologia. Scegliete un certo numero di tipologie di peccati con cui giocare in base al numero di giocatori. La scelta della tipologia può essere

NUMERO GIOCATORI	TIPOLOGIE DI PECCATO CAPITALE
2	4
3	5
4	6
5	7

casuale, o seguendo i gusti peccaminosi dei giocatori, poiché la tipologia di carte scelte non influenzerà in alcun modo la partita. Riponete eventuali carte Peccato Capitale non utilizzate nella scatola.

B Separate le carte Peccato Capitale scelte, in base al dorso in tre diversi mazzi e mescolate separatamente ogni mazzo. Ogni giocatore pesca una carta dal mazzo Inferno I, la guarda segretamente e la posiziona coperta davanti a sé nella propria riserva. Ogni giocatore prende poi una carta Punteggio e la pone di fianco alla propria riserva.

C Rivelate le prime cinque carte del mazzo Inferno I e posizionatele al centro del tavolo di gioco.

D Aggiungete a ciascun mazzo la carta Giudizio Universale, abbinandola in base al retro e mescolate nuovamente i mazzi separatamente. Posizionate al centro del tavolo il mazzo Inferno III, dopodiché posizionate sopra di esso il mazzo Inferno II ed infine il mazzo Inferno I. In questo modo avrete formato il mazzo dei Peccati Capitali.

NUMERO GIOCATORI	GEMME DEL PERDONO
2	4
3	6
4	8
5	10

E Posizionate a fianco delle carte Peccato Capitale rivelate la plancia Abisso dell'Anima e un certo numero di Gemme del Perdono in base al numero dei giocatori.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Nel corso della partita dovrete riuscire ad ottenere il miglior punteggio possibile, raccogliendo le varie tipologie di Peccati Capitali, cercando di non farvi sedurre né dall'eccesso, né dalla completa indifferenza. Di tanto in tanto dovrete inoltre alimentare l'Abisso dell'Anima, sia per influenzare le sorti della partita che per ottenere le Gemme del Perdono, utilissime nella fase di punteggio finale.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Procedendo in senso antiorario, a partire dal giocatore che più recentemente si è lasciato sedurre da uno dei 7 Peccati Capitali, ogni giocatore effettua il proprio turno scegliendo obbligatoriamente una delle seguenti azioni:

- ♠ prende tutte le carte di una tipologia al centro del tavolo e le aggiunge coperte alla propria riserva;
- ♠ prende tutte le carte di una tipologia al centro del tavolo e le posiziona coperte sulla plancia Abisso dell'Anima. Se ancora disponibile, inoltre, ottiene una Gemma del Perdono.

Non è possibile controllare le carte nella propria riserva oppure nella riserva dell'Abisso dell'Anima durante il corso della partita.

Dopo aver completato il proprio turno il giocatore rivela tante carte dal mazzo dei Peccati Capitali, in modo da riportare a cinque le carte al centro del tavolo.

Le carte Giudizio Universale non rappresentano alcun Peccato Capitale e non possono essere né aggiunte alla propria riserva, né posizionate sulla plancia Abisso dell'Anima. Restano semplicemente al centro del tavolo per ridurre

progressivamente il numero di carte a disposizione dei giocatori.

ESEMPIO DI GIOCO

A Durante il proprio turno Margherita ha la possibilità di aggiungere alla propria riserva 2 carte Invidia, 2 carte Ira, oppure 1 carta Acedia. **B** Può, in alternativa, aggiungere le carte scelte alla riserva dell'Abisso dell'Anima e ottenere così 1 Gemma del Perdono se ancora disponibile. **C** Margherita sceglie di aggiungere 2 carte Invidia alla propria riserva e **D** rivela 2 nuove carte da aggiungere a quelle disponibili al centro del tavolo. In questo modo rivela 1 carta Giudizio Universale e 1 carta Ira. Il giocatore successivo potrà dunque scegliere tra 3 carte Ira o 1 carta Acedia. La carta Giudizio Universale rivelata rimarrà al centro del tavolo fino al termine della partita e diminuirà la scelta di tutti i giocatori.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente non appena viene rivelata la terza carta Giudizio Universale. Senza procedere con ulteriori turni, i giocatori dividono per tipologia le carte nella propria riserva e fanno lo stesso con le carte presenti sulla plancia Abisso dell'Anima. Ogni tipologia di Peccato Capitale conferirà punti a ciascun giocatore in base a quante carte di quella tipologia sono presenti nella propria riserva.

CARTE PECCATO CAPITALE PER OGNI TIPOLOGIA	PUNTI
1	1
2	3
3	6
4	-1
5	-3
6	-6
7+	10

Per stabilire il vincitore occorre prima calcolare il punteggio dell'Abisso dell'Anima senza considerare eventuali Gemme ancora presenti sulla plancia. Se la somma dei punti raccolti dall'Abisso dell'Anima è

maggiore di 7, il vincitore sarà il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti; se invece l'Abisso dell'Anima ha totalizzato 7 punti o meno, il vincitore sarà il giocatore che ha totalizzato il minor numero di punti.

Prima di sommare il punteggio delle carte nella propria riserva, i giocatori devono posizionare le Gemme del Perdono ottenute sulle varie tipologie di carte raccolte, con al massimo 1 Gemma per tipologia. Le Gemme del Perdono, solo per i giocatori, vengono considerate come carta aggiuntiva al fine del calcolo dei punti di ciascuna tipologia. Non è possibile considerare una Gemma come tipologia di Peccato Capitale a sé. Eventuali Gemme in eccesso vengono ignorate.

In caso di pareggio vince il giocatore con il maggior numero di carte, in caso di ulteriore pareggio, i giocatori in spareggio condividono la dissoluzione della loro anima.

ESEMPIO DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO

A Nell'Abisso dell'Anima sono presenti 6 carte Invidia, 2 carte Gula, 1 carta Acedia e 1 carta Ira.

Totalizza dunque $-6 + 3 + 1 + 1 = -1$ punti. Il vincitore della partita è dunque il giocatore che ha totalizzato il minor numero di punti.

B Margherita ha raccolto 2 carte Invidia, 4 carte Acedia, 3 carte Luxuria e 1 carta Ira, oltre a 2 Gemme del Perdono. Per abbassare il suo punteggio decide di posizionare 1 Gemma sulle carte Luxuria ed 1 Gemma sulle carte Acedia, in questo modo totalizza $3 - 3 - 1 + 1 = 0$ punti. **C** Nel caso in cui l'Abisso dell'Anima avesse totalizzato più di 7 punti, Margherita avrebbe potuto posizionare 1 Gemma sulle carte Invidia e 1 Gemma sulla carta Ira per totalizzare $6 - 1 + 6 + 3 = 14$ punti.



MODALITÀ AVANZATA: PENITENZIAGITE



Questa modalità di gioco vi permetterà di implorare il destino di compiere un'ultima disperata scelta in modo da rendere giustizia all'intera vostra esistenza.

Dopo aver determinato il primo giocatore, quest'ultimo gira la propria carta Punteggio sul lato rosso.

Durante la Preparazione, prendete le carte Penitenziagite dei Peccati Capitali scelti e mescolatele tra loro. Durante il punto **D** della preparazione, posizionate il mazzo di carte Penitenziagite al centro del tavolo e posizionate sopra di esso il mazzo dei Peccati Capitali.

In questa modalità, quando viene rivelata la terza carta Giudizio Universale, i turni dei giocatori proseguono fino a che il giocatore alla sinistra del primo non ha effettuato il suo turno. Nel caso in cui la terza carta Giudizio Universale venga rivelata dopo il turno del giocatore alla sinistra del primo, la partita termina immediatamente.

Il resto delle regole è identico a quello della modalità standard di gioco.

RINGRAZIAMENTI DELL'AUTORE

Ringrazio innanzitutto la mia compagna Chiara Gherardi, il gruppo Alea lacta Est Rubicone, la Tana dei Goblin Perugia, ed in particolare Lorenzo Gherardi ed Alberto Ansaloni che si sono prestati più volte ai playtest del gioco. Ringrazio inoltre Mario Cortese e GateOnGames per la professionalità e l'impegno che mettono nei progetti che seguono.

RICONOSCIMENTI

Edizioni GateOnGames

www.gateongames.com

edizioni@gateongames.com

Autore

David Spada

Illustratore

Nicola Angius

Sviluppo

Giacomo Maltagliati, Mario Cortese,
Margherita Cagnola

Grafica Digitale

Margherita Cagnola

Revisione

Mario Cortese, Sollenda Cacini,
Giacomo Maltagliati

Risorse Aggiuntive

Ringraziamo Freepik per il suo
fantastico DB di icone!

Traduzione Internazionale

Thomas Mazzantini

Playtest

Marta Ciaccasassi, Martino Chiacchiera, Carlo Rossi, Guido Albini, Michele Valenti, Manuel Rocchi, Serena Ansaloni, Michele Pablo Granocchia, Gabriele Mari, Davide Macrelli, Marco Pazzaglia, Luca Bellavista, Luca Astolfi, Andrea Candiani, Simone Manuzzi, Luca Mosconi, Thiago Monti, Omar Rotili, Filippo Landini, Marco Ramberti, Fabio Romagnoli, Daniele Tascini, Ciro Faccioli, Sara Rubino, Giacomo Maltagliati, Margherita Cagnola, Alessandro Cacini, Sollenda Cacini, Mario Cortese, Alberto Salani, Nicola Troiano e tutti i giocatori che hanno testato l'anteprima a Play 2019

Distribuzione a cura di

DungeonDice.it

www.dungeondice.it

7-The Sins © 2019 GateOnGames



GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

