



Black Sonata

di John Keats

Regolamento



Indice

Introduzione	3
Obiettivo del gioco	3
Componenti	4
Concetti fondamentali	6
Preparazione	7
Preparare l'area di gioco	7
Sorteggiare la Dama Bruna	7
Preparare il mazzo Discrezione	8
Svolgimento del gioco	10
La Dama Bruna si muove	11
Opzione A. Muovere la tua Pedina	12
Opzione B. Cercare la Dama Bruna	12
Opzione C. Usare la carta Nebbia	14
Opzione D. Passare	14
Identificare la Dama Bruna	15
Smascherare la Dama Bruna	16
Punteggio	17
Modificare la difficoltà	18
Sequenze aggiuntive per il mazzo Discrezione	19
Molto Facili	19
Facili	20
Moderate	21
Difficili	22
Riconoscimenti	23
Riepilogo	24

Introduzione

La ricerca dell'identità della Dama Bruna citata nei Sonetti di Shakespeare ha ossessionato studiosi e storici per più di quattro secoli.

In **Black Sonata** dovrai pedinare l'elusiva Dama tra le strade e i vicoli della Londra elisabettiana, alla ricerca di dettagli e mormorii che possano darti qualche indizio sulla sua identità. Purtroppo, non tutte le prove ti saranno di aiuto. Dovrai affinare il tuo ingegno se vorrai infine smascherare la misteriosa Dama Bruna prima che scivoli via silenziosamente e definitivamente dalle pagine della storia.

Black Sonata è un gioco in solitario di deduzione e movimenti segreti adatto dai 14 anni in su.

Obiettivo del gioco

Dovrai pedinare la Dama Bruna mentre si aggira per la Londra di Shakespeare, nel 1600 circa. Se riuscirai a trovarla, potrai ottenere un indizio sulla sua identità prima di vederla fuggire nuovamente.

Dovrai ottenere abbastanza indizi per riuscire a dedurne le caratteristiche salienti e così smascherarla prima che fugga per sempre. Se riuscirai a trovarla e svelare la sua identità otterrai fama, rispetto e vincerai il gioco.

retro



fronte

32 carte Discrezione

Riportano le icone dei luoghi sul retro, bordate da una sottile linea nera

retro



fronte

11 carte Luogo forate

retro



fronte

10 carte Nebbia con il simbolo “?” sul retro e nessuna bordatura



1 carta Contatore con una bordatura spessa



7 segnalini Deduzione



1 Pedina



4 segnalini Traccia

Concetti fondamentali

Black Sonata è un gioco in solitario di deduzione e movimenti segreti. Per rendere possibile il suo svolgimento è necessario che alcune informazioni rimangano nascoste al giocatore: ne consegue che dovrai fare molta attenzione quando maneggerai i componenti di gioco. Se alcune regole ti richiederanno di fare qualcosa di insolito o contro intuitivo, è solamente per avere la certezza che non otterrai un'informazione sbagliata nel momento sbagliato.

Una parte molto importante del gioco è il movimento segreto della Dama Bruna mentre si aggira per Londra. Questa parte del gioco viene gestita dal mazzo di **carte Discrezione** che dovrai assemblare nel giusto ordine **con molta attenzione** all'inizio di ogni partita. La sequenza di queste carte determina il percorso che seguirà la Dama Bruna, assicurandosi che si muova esattamente di un passo alla volta tra i vari luoghi collegati della città.

Quando cercherai la Dama Bruna nel luogo in cui si trova la tua Pedina sostituirai la carta Discrezione indagata con una **carta Nebbia**, in modo da impedirti di trovare la Dama Bruna nello stesso punto la prossima volta che ripeterai il suo percorso. Ogni carta che viene rimossa dal mazzo Discrezione viene sostituita da esattamente 1 carta Nebbia, in modo da mantenere inalterato il percorso della Dama Bruna durante tutta la partita.

Il mazzo di **carte Indizio** viene tenuto a faccia in su coperto dalla carta Maschera. Ciò impedisce di vedere il simbolo presente sul retro delle carte Indizio, informazione che risulterebbe utile per i giocatori con molte partite all'attivo. Anche se ricordi il nome delle Dame corrispondenti a ogni simbolo, non rovinerai in alcun modo le tue partite poiché devi dedurne le caratteristiche e non il nome. Se seguirai con attenzione le regole descritte di seguito, vedrai che le tue partite fileranno lisce e senza errori.

Preparare l'area di gioco

1. Posiziona la **plancia di gioco** al centro del tavolo, posiziona la tua Pedina su un luogo qualsiasi della plancia e prendi la relativa carta Luogo. La Pedina indica il luogo in cui ti trovi.
2. Posiziona i **segnalini Deduzione** vicino all'angolo in basso a sinistra della plancia di gioco.
3. Mescola le **carte Nebbia** e posizionale coperte a destra della plancia di gioco a formare il mazzo Nebbia.

Sorteggiare la Dama Bruna

1. Mescola le **carte Indizio** tenendole coperte. Prendi la prima carta e mettila, sempre coperta, nell'area indicata, sotto la plancia di gioco. Questa sarà la **Dama Bruna** di cui dovrai dedurre le caratteristiche.
2. Trova la carta Indizio con lo stesso simbolo sul dorso della Dama Bruna appena sorteggiata. Posizionala coperta a fianco della plancia di gioco e posiziona sopra di essa tutte le **carte Luogo** (con il lato fronte rivolto verso l'alto). Questo indizio è necessario per dedurre l'identità della Dama Bruna e verrà raccolto solamente dopo aver ottenuto tutte le carte Luogo.
3. Scarta eventuali carte Indizio in base alla difficoltà di gioco che hai scelto (vedi pagina 18).
4. Le carte Indizio rimanenti costituiscono il **mazzo Indizio**. Mescolalo e posizionalo a faccia in su coperto dalla **carta Maschera**, a fianco della plancia di gioco.

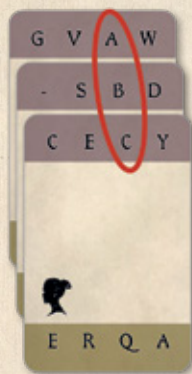
Preparare il mazzo Discrezione

1. Scegli una delle otto **sequenze di movimento** della Dama Bruna indicate sulle carte Discrezione. Queste sequenze sono indicate dalle diverse posizioni in cui sono raffigurate le lettere nella parte in alto e in basso del fronte di ogni carta. Le quattro sequenze nella parte in alto rappresentano percorsi in cui la Dama Bruna si sposta ogni turno. Le quattro sequenze nella parte in basso rappresentano percorsi in cui la Dama Bruna può rimanere ferma durante un turno e sono dunque leggermente più difficili da affrontare.
2. Ordina le carte alfabeticamente (dalla A alla Z) in base alla sequenza di lettere nella posizione scelta. Per variare il percorso puoi ordinare in alternativa le carte in ordine inverso (dalla Z alla A).
3. Scarta le carte Discrezione che non hanno alcuna lettera nella posizione scelta (-). Non verranno utilizzate in questa partita.
4. Gira il mazzo così composto a faccia in giù, senza mescolarlo, dopodiché taglia il mazzo a piacere e posiziona un qualsiasi numero di carte da sopra a sotto di esso. In questo modo viene selezionato in modo casuale il luogo di partenza della Dama Bruna lungo il suo percorso, senza modificare la sequenza delle carte.

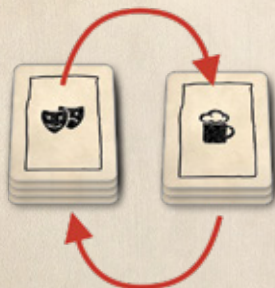
Carta Discrezione



Ordina il mazzo in base alla sequenza scelta



Taglia il mazzo



Puoi tagliare il mazzo in questo modo quante volte desideri per generare casualmente il luogo di partenza.

- Infine, prendi la **carta Contatore** e ruotala/girala in modo da vedere in alto il numero 2, poi posizionala in fondo al mazzo Discrezione. Questa carta serve a tenere il conto di quante volte il mazzo è stato completamente esplorato. Il gioco a difficoltà standard termina dopo aver esplorato per 3 volte il mazzo Discrezione.



Svolgimento del gioco

Durante il gioco tieni il mazzo Discrezione a faccia in giù in mano. La carta in cima al mazzo rappresenta il luogo in cui si trova la Dama Bruna. L'icona presente sul dorso di questa carta rappresenta una caratteristica topografica del luogo, come riportato sulla plancia di gioco. Facendo avanzare il mazzo sposterai la carta in cima al mazzo al fondo di esso, e così facendo la Dama Bruna si muoverà per Londra seguendo i collegamenti tra i luoghi. Il percorso definito dalle carte non potrà mai portare a uno spostamento tra luoghi non collegati da una linea sulla plancia di gioco.

Il gioco si articola in più round in cui si alternano un turno della Dama Bruna e uno del giocatore come indicato di seguito:


1. La Dama Bruna si muove (pagina 11).
2. Turno del giocatore. Scegli una tra le seguenti azioni:
 - A. Muovere la tua Pedina (pagina 12);
 - B. Cercare la Dama Bruna (pagina 12) per ottenere una carta Indizio per identificare la Dama Bruna (pagina 15) oppure per smascherarla (pagina 16);
 - C. Usare la carta Nebbia (pagina 14);
 - D. Passare (pagina 14).

La Dama Bruna si muove

Fai avanzare il mazzo Discrezione spostando la carta in cima a esso al fondo, senza rivelarla. La nuova carta in cima al mazzo indica il luogo in cui si trova adesso la Dama, che non può mai essere più distante di un passo rispetto a quello precedente.



La carta in cima al mazzo Discrezione indica che la Dama Bruna si trova in un luogo con un Teatro

 *Puoi utilizzare i segnalini Traccia per aiutarti a tenere d'occhio i vari spostamenti della Dama Bruna sulla mappa, indicando di volta in volta i luoghi in cui potrebbe trovarsi. Ricordati che in alcuni percorsi la Dama Bruna potrebbe rimanere ferma!*

Non appena la carta Contatore diventa la carta in cima al mazzo Discrezione, ruotala/girala in modo da abbassare di 1 il valore del Contatore e posizionala di nuovo in fondo al mazzo, mostrando così il retro di una nuova carta Discrezione in cima al mazzo. Se a causa di un effetto di gioco stai facendo avanzare il mazzo di un certo numero di carte (ad esempio dopo aver cercato la Dama Bruna, pagina 12), ignora la carta Contatore e altre eventuali carte con bordatura spessa (presenti nell'espansione) nel conteggio delle carte da far avanzare.

Se la carta Contatore diventa la carta in cima al mazzo e mostra il numero 0, il tempo a tua disposizione è finito: la Dama Bruna fugge e tu hai perso la partita.

Opzione A: Muovere la tua Pedina

Muovi la tua Pedina in un luogo adiacente, seguendo i collegamenti indicati sulla plancia di gioco.

Quando la tua Pedina entra in un luogo mai visitato prima, ottieni la **carta Luogo** corrispondente dal mazzo di carte Luogo non visitate e posizionala nell'area delle carte Luogo visitate. In qualsiasi momento dopo aver visitato tutti i luoghi sulla mappa, puoi rivelare la carta Indizio che si trovava sotto alle carte Luogo per aggiungerla alla tua raccolta di indizi.

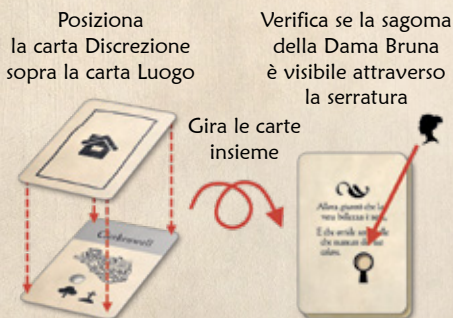
Opzione B: Cercare la Dama Bruna

Se ritieni che la Dama Bruna si trovi nello stesso luogo della tua Pedina, puoi provare a cercarla. A prescindere dall'esito della ricerca, la carta Discrezione attualmente presente in cima al mazzo verrà sostituita con una **carta Nebbia**. Se la carta in cima al mazzo in questo momento è una carta Nebbia, non puoi usare questa azione. Per cercare la Dama Bruna segui i seguenti passaggi in ordine:

1. Prendi la carta in cima al **mazzo Nebbia** e falla scorrere, coperta, al di sotto della carta in cima al mazzo Discrezione. In questo modo, non vedrai la successiva carta Discrezione dopo aver tolto quella in cima. Se non sono disponibili carte Nebbia per effettuare questo procedimento, **hai perso la partita**.


2. Facendo molta attenzione a non rivelarla, posiziona la carta in cima al mazzo Discrezione sopra alla carta Luogo che corrisponde al luogo in cui si trova la tua Pedina. Tienile ben allineate e girale.


- Se la Dama Bruna non appare come una sagoma nella serratura della carta Luogo, non l'hai trovata...



- Se la Dama Bruna appare come una sagoma nella serratura della carta Luogo l'hai trovata! Rivela la prima carta Indizio sotto la carta Maschera e aggiungila alla tua raccolta di indizi. Ti servirà per identificare la Dama Bruna (pagina 15).
 - Se la Dama Bruna appare come una sagoma nella serratura della carta Luogo e hai già abbastanza indizi per dedurre quali siano le sue 3 caratteristiche puoi provare, in alternativa a ottenere la carta Indizio, a smascherare la Dama Bruna (pagina 16).
3. Scarta la carta Discrezione appena investigata e rimetti la carta Luogo nella tua riserva di carte Luogo visitate.
 4. La Dama Bruna fugge! Fai avanzare il mazzo Discrezione spostando un numero di carte dalla cima al fondo del mazzo pari al numero di indizi che possiedi adesso, contando anche quello eventualmente ottenuto con questa ricerca. Se non possiedi alcun indizio, salta questo passaggio.

Posiziona le carte che stai facendo avanzare come un unico gruppo in fondo al mazzo, in modo da non vedere le icone sul dorso, ma fai attenzione che non siano presenti in questo blocco delle carte con una bordatura spessa. Queste carte vengono attivate normalmente (ad esempio la carta Contatore diminuisce il proprio valore), ma non contano nel numero totale di carte che stai facendo avanzare.

 *Quando la Dama fugge sposta un blocco di carte dalla cima al fondo del mazzo Discrezione. La prima di queste carte è sempre la carta Nebbia che hai appena aggiunto al mazzo Discrezione.*

 *Dopo aver effettuato la ricerca è di nuovo il turno della Dama Bruna che si muove normalmente (pagina 11). Ne consegue che dopo aver osservato l'icona sul dorso della nuova carta in cima al mazzo Discrezione, dovrai far avanzare il mazzo di un'ulteriore carta per muovere la Dama Bruna.*

Opzione C. Usare la carta Nebbia

Le **carte Nebbia** non cambiano in alcun modo il percorso della Dama Bruna. Se la carta in cima al mazzo Discrezione è una carta Nebbia, la Dama continua a muoversi lungo il solito percorso, ma una fitta nebbia ti impedisce di cercarla in questo turno. Tuttavia, quando una carta Nebbia si trova in cima al mazzo Discrezione, puoi decidere di utilizzare l'azione speciale che essa nasconde. Per usare la carta Nebbia segui i seguenti passaggi in ordine:

1. Prendi la carta in cima al mazzo Nebbia e falla scorrere, coperta, al di sotto della carta Nebbia in cima al mazzo Discrezione. Se non sono disponibili carte Nebbia per effettuare questo procedimento, **hai perso la partita.**
2. Rivela la carta Nebbia in cima al mazzo Discrezione e leggi la sua azione speciale, dopodiché posiziona la carta Nebbia appena rivelata in fondo al mazzo Nebbia (a meno che l'azione speciale non indichi di scartarla).
3. Devi effettuare l'azione speciale appena rivelata. Se non sei in grado di portare a termine quell'azione, **hai perso la partita.**




Tutti gli oggetti scartati nel corso della partita sono permanentemente rimossi dal gioco. Non possono essere cercati o esaminati in futuro, devono essere messi da parte fuori dalla vista del giocatore.

Opzione D. Passare


Decidi di non effettuare alcuna azione, aspettando che la Dama Bruna si muova nel prossimo round.


Identificare la Dama Bruna

Ogni carta Indizio che riesci a rivelare ti fornisce preziose informazioni sulle caratteristiche della Dama Bruna. Ogni possibile Dama Bruna ha una diversa combinazione di 3 caratteristiche, molte delle quali hanno una reale accuratezza storica.

 Letterata
o Artista


 Sposata

 Legami
a Corte

 Musicista

 Madre

 Amante

 Legame documentato con Shakespeare

Il lato sinistro di ogni carta Indizio mostra 3 caratteristiche della donna rappresentata sulla carta. Il lato destro mostra invece quante di queste caratteristiche sono condivise con la Dama Bruna, in funzione del simbolo presente sulla carta di quest'ultima.

caratteristiche di
questa Dama indizi sulla
Dama Bruna



carta Indizio

La Dama rappresentata a fianco, Jacqueline Field, è letterata, madre e sposata. Se il simbolo rappresentato sulla Dama Bruna è una Rosa rossa, un Cardo ciano o una Salvia viola allora la Dama Bruna ha 1 caratteristica in comune con lei. Se invece il simbolo sulla Dama Bruna è una Campanula blu, le caratteristiche in comune sono esattamente 2. Se infine il simbolo è una Quercia verde o una Ghianda oro, le caratteristiche in comune possono essere esattamente 2 oppure nessuna.

Raccogliendo un numero sufficiente di indizi sarai in grado di dedurre le caratteristiche rappresentate sulla Dama Bruna. Usa i segnalini Deduzione per tenere traccia dei tuoi ragionamenti. Girali a faccia in giù per indicare una caratteristica che non credi appartenga alla Dama Bruna e quando sei sicuro delle caratteristiche che le appartengono, posizionali nei 3 spazi circolari in basso a sinistra sulla plancia di gioco.

Smascherare la Dama Bruna

Per tentare di smascherare la Dama Bruna devi aver prima identificato le 3 caratteristiche che le appartengono posizionando negli spazi circolari in basso a sinistra sulla plancia di gioco i segnalini Deduzione corrispondenti. Dopodiché devi riuscire a trovarla con l'azione Cercare la Dama Bruna (pagina 12). Non puoi ottenere un indizio e smascherare la Dama Bruna nel corso dello stesso turno. Se riesci a trovare la Dama Bruna nel luogo in cui si trova la tua Pedina, puoi confrontare la tua ipotesi con la carta Dama Bruna, rivelandola e confrontando le caratteristiche (l'ordine non conta).

- Se tutte e 3 le caratteristiche della tua ipotesi corrispondono a quelle della Dama Bruna **hai vinto!** Complimenti, sei riuscito là dove quattro secoli di studiosi e storici hanno fallito.
- Se tutte o alcune delle caratteristiche della tua ipotesi non corrispondono a quelle della Dama Bruna **hai perso la partita.**

Punteggio

Se hai identificato con successo tutte le caratteristiche della Dama Bruna, puoi calcolare il tuo punteggio per la partita.

Conta il numero di carte Discrezione dalla cima del mazzo fino alla carta Contatore (esclusa). Moltiplica il numero indicato sulla carta Contatore per il numero di carte Discrezione nella sequenza che stai utilizzando (di norma 26, ma vedi alternative alle pagine 19-22) e somma questo numero al conteggio precedente. Aggiungi infine 2 punti per ogni carta Nebbia ancora presente nel mazzo Nebbia e applica i modificatori per il livello di difficoltà (pagina 18).

Punteggio	Rango
< 20:	Spazzacamino
20 – 40:	Ragazzo d'Oro / Ragazza d'Oro
41 – 60:	Bel Giovane / Bella Fanciulla
> 60:	Bardo immortale

*Ragazzi e fanciulle
che paiono d'oro,
come chi spazza i
camini per loro,
in polvere deve
ciascuno tornare.*

Cimbelino,
William Shakespeare


Esempio di punteggio:

4 carte dalla cima del mazzo alla carta Contatore	+ 4
Numero 2 sulla carta Contatore, mazzo standard	+ 2 x 26 = 52
3 carte rimaste nel mazzo Nebbia	+ 3 x 2 = 6
Modalità Facile	- 30
Totale	32 (Ragazzo d'oro)

Modificare la difficoltà

- **Modalità Allenamento:** nello stesso turno puoi Muovere la tua Pedina e Cercare la Dama Bruna, se lo desideri. Dimezza il tuo punteggio, arrotondando per eccesso.
- **Modalità Facile:** dopo aver sorteggiato la Dama Bruna, scarta dal mazzo Indizio le 2 carte Indizio con il simbolo successivo in senso orario connesso dalla linea tratteggiata a quello indicato sulla carta, come nel diagramma a fianco. Ad esempio, se la Dama Bruna ha il simbolo Rosa rossa, scarta le 2 carte Indizio con il dorso Campanula blu. Durante la preparazione del mazzo Discrezione imposta la carta Contatore sul numero 3. Sottrai 30 punti dal tuo punteggio.
- **Modalità Standard:** nessuna modifica.
- **Modalità Avanzata:** dopo aver sorteggiato la Dama Bruna, scarta dal mazzo Indizio le 2 carte Indizio con il simbolo successivo seguendo le frecce in senso orario nel diagramma a fianco. Ad esempio se la Dama Bruna ha il simbolo Rosa rossa, scarta le 2 carte Indizio con il dorso Quercia verde. Somma 5 punti al tuo punteggio.
- **Modalità Esperto:** stesse modifiche della Modalità Avanzata, in aggiunta scarta 1 o più carte Nebbia durante la preparazione, sommando 5 punti a fine partita per ogni carta scartata in questo modo.

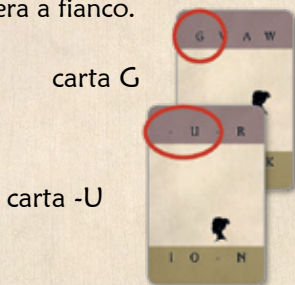


 *Puoi anche utilizzare un percorso del mazzo Discrezione con minor o maggior difficoltà, seguendo le indicazioni descritte di seguito.*

Sequenze aggiuntive per il mazzo Discrezione

Questa sezione riporta una serie di sequenze aggiuntive per i movimenti segreti della Dama Bruna.

Queste sequenze identificano ciascuna carta sulla base della **lettera presente in alto a sinistra**. Se questo carattere è un "-", allora viene indicata anche la lettera a fianco.



Scegli una sequenza e posiziona le carte Discrezione nell'ordine indicato, scartando le carte non utilizzate. Puoi anche posizionare le carte in ordine inverso per ottenere nuove sequenze, ma questo potrebbe cambiare la difficoltà di gioco.

Determina casualmente il luogo di partenza della Dama Bruna tagliando il mazzo normalmente (pagina 8).

Sequenze molto facili (30 carte)

Muove ogni turno	Può stare ferma
J	N
K	M
-A	Z
I	B
U	K
T	J
W	X
X	W
M	T
Y	U
-X	I
-L	H
Q	V
P	-A
Z	A
D	Y
↻	↻
C	L
B	-O
A	-L
L	D
-K	C
N	P
F	F
G	G
S	S
R	E
-S	Q
E	R
H	-S
V	

Sequenze facili (28 carte)

Muove ogni turno

R
H
V
W
I
J
K
Y
X
B
C
-L
O
N
-S
G
U
T
-A
A
M
L
-K
P
Z
D
E
-U

N
-U
E
S
I
-A
K
W
X
Y
-K
L
Z
D
M
P
C
-L
O
B
A
J
T
U
G
F
R
Q

I
J
A
M
N
Q
R
D
C
L
K
W
X
B
O
P
-K
-L
-X
Y
Z
-S
G
U
V
H
T
S

O
P
-U
Q
G
S
U
V
-A
X
L
M
A
B
-K
-L
C
D
-S
E
H
R
F
N
Z
K
Y
-X

W
V
H
G
D
R
-U
E
F
P
Z
M
C
Y
K
J
T
I
-A
A
B
-X
-L
-S
N
-K
L
X

T
J
K
M
Y
C
D
Z
-L
-S
R
-U
E
U
G
F
P
Q
N
O
L
-X
B
X
W
V
I
H

Può stare ferma

Sequenze moderate (26 carte)

Muove ogni turno

Può stare ferma

G	Q	--X	G	B	J
-S	-L	B	Q	--X	T
P	C	M	-L	-K	V
-U	D	-S	F	L	S
R	Z	-L	E	X	G
F	N	-K	D	C	F
E	-U	L	Z	-S	R
Q	P	X	P	-L	-S
-L	-S	J	M	P	N
-K	E	V	A	Z	M
N	U	H	C	Y	K
Z	T	E	B	O	L
Y	J	S	--X	N	--X
O	A	G	Y	-U	Y
B	Y	U	K	E	C
X	-K	R	X	U	D
M	L	Q	L	I	P
K	X	N	-K	H	-L
L	W	O	O	R	Q
C	V	Y	N	S	E
A	H	C	-S	G	H
J	I	A	R	D	I
T	S	W	U	M	-A
U	G	K	I	A	A
I	F	Z	V	J	W
S	R	P	H	K	X




Puoi ordinare le sequenze anche in ordine inverso.

Sequenze difficili (24 carte)

Muove ogni turno

Può stare ferma

U	G	-L	D	-L	X
E	D	--X	P	Q	C
D	P	B	F	P	N
-L	Q	X	G	-S	-U
M	N	M	U	N	R
A	--X	A	I	F	S
C	Y	-A	H	G	E
X	-K	T	S	D	U
J	L	S	T	Z	H
I	O	R	J	B	G
-A	-L	-U	V	--X	-S
T	-S	N	W	Y	P
S	R	-S	X	L	D
V	S	C	-A	C	M
W	T	K	K	X	A
K	W	Z	M	K	W
B	A	Y	A	J	T
Z	J	-K	L	I	V
-S	V	P	B	T	J
N	-A	F	Z	W	K
Q	I	G	N	V	Z
G	U	U	-S	-A	Y
-U	E	E	C	A	-K
R	H	Q	-L	M	L

 Quando determini il tuo punteggio, usa il numero di carte effettivamente presenti nella sequenza che stai utilizzando come moltiplicatore del valore della carta Contatore (pagina 17).

Riconoscimenti

Black Sonata

© Side Room Games LLC, 2018

Versione: 20200220

Autore: John Kean

Illustrazioni: “Agas” mappa - di pubblico dominio (1560 circa); “Chandos” ritratti di Shakespeare e vari altri ritratti elisabettiani (1600 circa); ritratto di Anne Hathaway di Roger Brien Dunn (2010) ©Shakespeare Birthplace Trust, usata previo consenso.

Carattere: HamletOrNot di CybaPee Creations

Icone: da thenounproject.com, di Ates Evren Aydinel, Yo! Baba, Vladimir Belochkin, Jakub Čaja, Ali Coşkun, Tjasa Kimovec, MRK, Pu Koh, Lastspark, Oksana Latysheva, Jemis Mali, Parkjsun, Lele Saa, Ralf Schmitzer, Daniel Llamas Soto, PJ Souders, Aleksandr Vector e Arif Fajar Yulianto.

Per indicazioni durante i playtesting e in fase di editing ringraziamo: Chris Alton, Alan Andrews, Mary-Ann Andrews, Seren Grey, Vedrana B, Joshua Blaylock, Caroline Berg, Andrew Bowling, Michael Brettell, Lee Broderick, Alex Cannon, Dustin Culbertson, Luke Devery, Brian Garthwaite, Brett Gilbert, Trevor Harmel, Garry Hoddinott, Andrew Joyce, Jonas Lidström Isegrim, C.L. (GreenTea532), Eric Miller, Michael Murphy, Mark Perry, Alycia Pretopapa, Luca Sartori, Larry Schneider, Jan Schröder, Steve (saugust), Mark Tuck, G. Uitz, Tomas Uhlir, Deyan Vachkov, Martijn van der Lee, Janine Viglietti, Benjamin Wack, Israel Waldrom, John Williams, Matt Wivs e Pasko Zhelev.

Un grazie speciale a tutti i sostenitori di Kickstarter!

<http://www.sideroomgames.com>

<https://www.facebook.com/sideroomgames>

@sideroomgames



Edizione italiana a cura di GateOnGames:

www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com

Traduzione: Giacomo Maltagliati

Revisione: Sara Gianotto, Giulia Licciardello, Sollenda Cacini

Supervisione: Mario Cortese

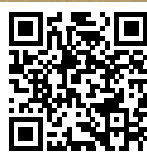
Impaginazione: Margherita Cagnola

Distribuzione a cura di Dungeondice.it: www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.

Vuoi rimanere
aggiornato sul
regolamento?



Riepilogo

Obiettivo: pedina la misteriosa Dama Bruna di Shakespeare mentre si aggira per Londra. Cercala nel luogo in cui ti trovi per ottenere indizi sulla sua identità. Raccogli abbastanza indizi per dedurre le sue 3 caratteristiche prima di trovarla un'ultima volta e smascherarla per vincere la partita.

Preparazione:

1. Posiziona la Pedina e mescola il **mazzo Nebbia**.

2. Prendi una carta Indizio casuale come **Dama Bruna**.

4. Mescola le **carte Indizio** rimanenti e posizionale a faccia in su sotto la **carta Maschera**.

3. Posiziona le **carte Luogo** sopra la carta Indizio con lo stesso simbolo della Dama Bruna.

5. Ordina in ordine alfabetico le **carte Discrezione** in base a una delle sequenze di lettere. Taglia il mazzo e posiziona la **carta Contatore** sul "2" in fondo a esso.

Sequenza del Round:

prima di tutto la Dama Bruna si muove. Sposta la carta in cima al mazzo Discrezione al fondo dello stesso. Dopodiché scegli una delle seguenti azioni:

A. Muovi la tua Pedina in un luogo collegato adiacente. Dopo aver visitato ogni luogo sulla mappa puoi ottenere la carta Indizio sotto alle carte Luogo.

B. Cerca la Dama Bruna. Posiziona una carta Nebbia sotto alla carta in cima al mazzo Discrezione. Allinea la carta in cima al mazzo Discrezione con la carta Luogo corrispondente a dove si trova la tua Pedina e ruotale entrambe. Se vedi la Dama Bruna attraverso la serratura, ottieni una carta Indizio. A prescindere dall'esito della ricerca scarta la carta Discrezione e fai avanzare il mazzo Discrezione di un numero di carte pari al numero di carte Indizio che possiedi.

C. Usa la carta Nebbia (se è in cima al mazzo Discrezione). Posiziona una nuova carta Nebbia sotto di essa, poi rivelala e svolgi l'azione speciale indicata. Posiziona la carta Nebbia rivelata in fondo al mazzo Nebbia.

D. Passa.

