

DANY

Il vostro obiettivo, come personalità alternative, è vincere la partita e vivere per sempre in pace nella mente di Dany! Tuttavia state all'erta: la vera personalità di Dany si cela tra di voi, intenzionata a sabotare i vostri sforzi.

Componenti



83 carte Ricordo



53 carte Idea



8 carte Personalità



5 carte Scelta



1 carta Punteggio

Questo regolamento

Preparazione della Partita

Questo simbolo significa giocatore/giocatrice.

1. Selezionate 30 carte Ricordo in modo casuale, poi mescolatele e mettete il mazzo così formato a faccia in giù. Rimettete le 53 carte Ricordo rimanenti nella scatola per questa partita.
2. Prendete un numero di carte Personalità pari al numero di . Queste carte sono formate da carte tutte uguali più una dove è raffigurata la parola DANY. È fondamentale che la carta DANY () sia sempre presente. Le restanti carte vanno messe nuovamente nella scatola. Mescolate a faccia in giù le carte Personalità e distribuitene una a ogni giocatore al tavolo. Guardate segretamente la vostra carta Personalità , senza rivelarla agli altri giocatori, poi mettetela a faccia in giù davanti a voi.
3. Posizionate la carta Punteggio in una parte dell'area di gioco, visibile a tutti.
4. Mescolate tutte le carte Idea e posizionate il mazzo di carte, a faccia in giù, sopra la carta Punteggio, lasciando questa visibile.
5. Posizionate le carte Scelta in una pila a parte, a faccia in giù.

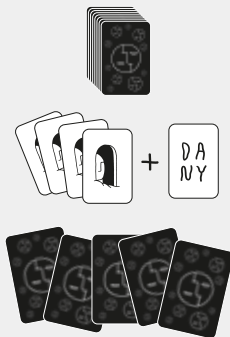
Inizia il giocatore che parla più spesso di se stesso/a. Questo giocatore sarà la **personalità attiva** del primo turno. Il giocatore seduto alla sua destra sarà la **personalità decisiva** per questo turno.

Esempio
In una partita a 5 .

Dal mazzo carte **Personalità**:

- Prendete 4 carte e la carta .

- Mescolate queste 5 carte e distribuitene una a ogni , a faccia in giù.



Se avete la carta Personalità Dany, dovete fare tutto il possibile per far sbagliare 3 volte le personalità secondarie senza venire scoperti.



Se avete una delle carte Personalità Secondaria, dovete riuscire a comunicare correttamente 6 volte per continuare a esistere.

Turno di gioco

1/ La personalità attiva si prepara e segue i seguenti passaggi in ordine:

- a. Rivela la prima carta Idea del mazzo, la legge ad alta voce e la mette a faccia in su, in cima al mazzo delle carte Idea .
- b. Mescola le carte Scelta , guarda segretamente la prima e la rimette al suo posto, a faccia in giù, sul mazzo carte Scelta. Il numero di questa carta si riferisce alla parola sulla carta Idea da fare indovinare che è stata rivelata in precedenza. Prende le prime 7 carte del mazzo Ricordo (senza mostrarle agli altri).

2/ La personalità attiva si concentra:

- a. Deve scegliere quante carte desidera mantenere tra le 7 carte Ricordo che ha in mano, lo scopo sarà quello di rappresentare la parola corrispondente alla carta scelta. Per fare ciò, può usare quante carte desidera tra le 7 in mano (è possibile non usarne nessuna).
- b. Dopo aver scelto le carte, rimette quelle inutilizzate in cima al mazzo Ricordo a faccia in giù. **ATTENZIONE:** se la personalità attiva è Dany, troverà nel paragrafo "Suggerimenti strategici se siete Dany" le indicazioni su come comportarsi.

3/ La personalità attiva crea.

- a. Posiziona le carte Ricordo che erano state tenute nell'area di gioco, come più desidera: sovrapposte, impilate, come castello di carte, a faccia in giù, una sopra l'altra per coprire alcune parti...
- b. Dopo che ha finito di posizionare le carte, toglie le mani dal tavolo e si risiede, per comunicare che ha concluso.

4/ Le altre personalità pensano e discutono.

Cercano di indovinare la parola sulla carta Idea rivelata che corrisponde alla composizione delle carte Ricordo fatta dalla **personalità attiva**. Possono parlare ad alta voce, scambiarsi delle idee, discutere... (partecipa anche la personalità decisiva)

Ma non possono comunicare con la **personalità attiva** e neanche toccare le carte Ricordo della composizione. Qualsiasi comunicazione o aiuto dato dalla personalità attiva ha come risultato un **fallimento**.

5/ La personalità decisiva entra in gioco.

Una volta che tutti hanno detto la loro, annuncia la parola in modo definitivo. La scelta finale è sua, anche se la sua decisione va contro la maggioranza.

6/ La personalità attiva rivela la sua parola.

La **personalità attiva** gira la carta Scelta in cima al mazzo Scelta.

Di seguito i 2 Scenari possibili:

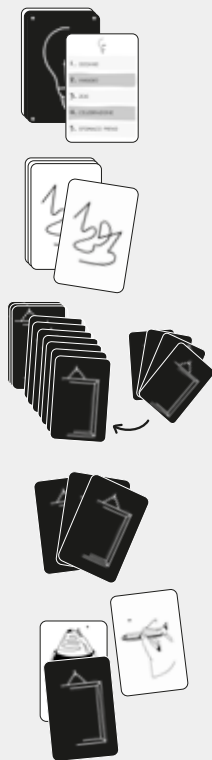


Se la risposta definitiva corrisponde alla parola: la carta idea viene posizionata alla sinistra della carta Punteggio. Questo indica un **SUCCESSO** per tutte le personalità.

Se la risposta definitiva non corrisponde alla parola: la carta idea viene posizionata alla destra della carta Punteggio. Questo indica un **FALLIMENTO** per tutte le personalità.

Esempio
La Personalità attiva...

- 1/ Prende una carta Idea  e la gira a faccia in su.
- Prende una carta Scelta , la guarda segretamente, poi la rimette al suo posto a faccia in giù; la parola che deve rappresentare è la numero 2: **Viaggio**.
- Prende 7 carte Ricordo  senza mostrarle agli altri.



- 2/ Rimette sul mazzo le carte Ricordo  che non vuole usare a faccia in giù (ma avrebbe potuto anche tenerle tutte).

- 3/ Crea una composizione con le tre carte selezionate in modo che gli altri possano indovinare la parola (Viaggio).

Preparazione del prossimo turno

- Rimettete nella scatola tutte le carte Ricordo  che sono state giocate in questo turno: non verranno più usate in questa partita.
- Mescolate il mazzo Ricordo .
- Chiunque sia la **personalità attiva** di questo turno diventa la **personalità decisiva** del turno successivo. Il giocatore seduto alla sua sinistra diventa la nuova **personalità attiva**.

Fine della partita

La partita termina se si realizza una di queste condizioni:

- Non appena le **personalità secondarie** ottengono 6 successi (6 carte Idea  posizionate a faccia in giù, **sul lato sinistro** della carta Punteggio)
 > **Le personalità secondarie vincono la partita e possono vivere in pace nella mente di Dany.**

OPPURE

- Non appena le personalità secondarie ottengono 3 fallimenti (3 carte Idea  posizionate a faccia in giù, **sul lato destro** della carta Punteggio),
 > **Dany riacquista la lucidità, quindi ha luogo la Svolta Finale (vedi paragrafo dedicato qua sotto).**

OPPURE

- Non appena la **personalità attiva** deve prendere 7 carte Ricordo , e non ci sono abbastanza carte nel mazzo Ricordo ,
 > **Dany riacquista la lucidità. Ha luogo la Svolta Finale.**

Svolta Finale

La Svolta Finale ha luogo se si verificano 3 fallimenti da parte delle personalità nell'indovinare la parola corretta sulla carta Idea , oppure se non ci sono abbastanza carte nel mazzo Ricordo  (Ovvero rimangono meno di 7 carte).

Le dinamiche che caratterizzano questa fase sono:

- Discutete per determinare chi tra voi è Dany. *Ricordate la partita. Chi è stato all'origine dei fallimenti? Chi ha usato troppe carte Ricordo ?*
- Al termine della discussione contate fino a 3 e puntate un dito contro il giocatore che, secondo voi, è Dany.
- Potrebbero presentarsi 2 scenari: un giocatore è in maggioranza o due o più giocatori sono in parità.
 Se il giocatore indicato dalla maggioranza è solo uno, questo rivela la sua carta Personalità .



-  **Se possiede la carta Dany:** Le personalità secondarie vincono la partita e vivono in pace nella mente di Dany.



-  **Se possiede una carta Personalità Secondaria:** Dany vince la partita e le personalità secondarie svaniscono dalla mente di Dany.



x6



x3



< 7

- In caso di due o più giocatori in parità, i giocatori in parità conservano le proprie carte Personalità  a faccia in giù. Gli altri giocatori, non interessati dalla parità, rivelano le proprie carte Personalità .
- Se Dany **si trova** tra le personalità che hanno rivelato la propria carta, Dany vince la partita.
- Se Dany **non si trova** tra le personalità che hanno rivelato la propria carta, viene effettuato un nuovo voto per identificare Dany tra i giocatori in parità.
- Se si verifica ancora una volta la parità, Dany vince la partita!

IMPORTANTE:

Suggerimenti strategici se siete Dany: In questo caso dovrete gettare il dubbio sulle altre personalità, sviandole e facendo tutto il possibile in modo da non fargli ottenere il numero di punti necessario a raggiungere la loro vittoria (6 successi). Naturalmente, dovrete fare tutto questo senza tradirvi, altrimenti le personalità secondarie non vi ascolteranno più per il resto della partita e sarà impossibile per voi vincere durante la Svolta Finale.

Istruzioni per la personalità attiva:

- Non le è permesso parlare o fare gesti per indicare una carta o parti di essa (come puntare un dito su un elemento specifico di una carta).
- Non può interagire direttamente con gli altri elementi del tavolo di gioco (oggetti, parti del corpo, ecc...). I ricordi sono esclusivamente nella mente di Dany, nulla dall'esterno può far parte della composizione tranne la superficie (tavolo) sulla quale posiziona le carte.
- Dopo che ha rivelato la parola, se le viene richiesto deve spiegare la sua composizione. Tuttavia se non ci riesce, si ottiene un fallimento anche se la parola era stata indovinata correttamente.

Consiglio per le carte Ricordo

Il mazzo di carte Ricordo  è limitato a 30 carte per partita. L'utilizzo di 7 carte per ogni turno vi consentirà di svolgere solo 4 turni di gioco. Questo vi condurrà direttamente alla Svolta Finale con pochissimi indizi su chi sia Dany! Quindi cercate di giocare meno carte possibili per permettervi un sufficiente numero di turni.



Riconoscimenti

Autore Phil Vizcarro
Illustratore Antoine Baillargeau «Bengal»
Sviluppo Phil Vizcarro and GRRRE Games
Progetto grafico Valérie Holey
Traduzione inglese Camille Bonnard
Proofreader Amyanka
Fonts Changa by Eduardo Tunni
KLEE ONE by Fontworks Inc.
Goegu by JIKOI SOFT
Edizione italiana a cura di GateOnGames
www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com

Impaginazione Margherita Cagnola, Martina Marzulli
Traduzione italiana Denise Venanzetti
Revisione Lavinia Pinello
Supervisione Mario Cortese
Distribuzione a cura di DungeonDice.it
www.dungeondice.it
 GateOnGames e DungeonDice.it
 Per reclami su questo prodotto, contattate reclami@gateongames.com sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

Vuoi rimanere aggiornato sul regolamento?

