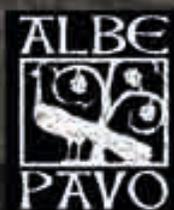


WINTER TALES



**REGOLAMENTO
ITALIANO**



NOTA DEGLI AUTORI

*Winter Tales è un gioco narrativo. Non aspettatevi un classico gioco bellico o gestionale. Se vi piace raccontare storie, dare sfogo alla fantasia e passare una serata da ricordare con gli amici, è senza dubbio il gioco per voi. Per godervi Winter Tales dovete lasciarvi coinvolgere ed avere voglia di **creare con i vostri amici una storia che rimarrà per sempre nella vostra memoria.***

*Non fatevi spaventare dalle dimensioni delle regole: molto spazio è dedicato all'ambientazione e ci sono lunghi esempi di gioco narrativo. Leggete il regolamento una volta e cominciate a giocare guardando il Foglio Riassuntivo, vi accorgete che il gioco è semplicissimo. Lasciatevi guidare dalla vostra fantasia e **cercate di guardare le carte Narrazione con occhi sempre nuovi**, interpretandole ogni volta in modo diverso e prestando attenzione a quanto narrato dei vostri compagni. Winter Tales è un gioco che può dare molte soddisfazioni: abbandonatevi alla sua ambientazione e lasciatevi coinvolgere dalla storia che verrà creata insieme agli altri giocatori. Come in pochi altri giochi, ogni partita a Winter Tales sarà memorabile perché creerà una storia di cui vi ricorderete!*

*Il regolamento è semplice ma potrete **arricchirlo con i Moduli** che si trovano nelle ultime pagine e che aggiungono meccaniche, strategie e vari spunti narrativi. Se al termine di una partita sentirete soddisfazione per essere stati gli **autori di un bel racconto**, indipendentemente dalla vostra vittoria o sconfitta, davvero Winter Tales avrà raggiunto lo scopo per il quale è nato.*

REGOLAMENTO BASE E MODULI

Il regolamento di Winter Tales è così strutturato:

- Regolamento base
- Modulo Poteri
- Modulo Obiettivi
- Modulo Abilità

Il Regolamento base di Winter Tales riduce al minimo la parte meccanica, lasciando ampia libertà narrativa ai giocatori che saranno quindi liberi di sfogare la fantasia senza curarsi troppo di regole o strategie. Questo regolamento è più adatto per chi ama il gioco di ruolo e la narrazione o per il gioco in famiglia, nel quale spesso si ha la necessità di un sistema regolistico più leggero.

*Per i giocatori da tavolo più esperti, che amano il gioco competitivo, ci sono invece i **Moduli** sopra elencati che trovi alla fine del regolamento. I moduli implementano interessanti meccaniche che permettono ai giocatori un approccio più strategico e competitivo alla partita, senza tuttavia nulla togliere alla narrazione che rimane il cuore*

pulsante di Winter Tales.

All'inizio di ogni partita sei libero di scegliere quali Moduli utilizzare, anche tutti se preferisci.

CONDIVIDETE CON NOI I VOSTRI RACCONTI

Condividete le storie create nelle vostre partite: pubblicate un riassunto nell'apposita sezione sul sito ufficiale: www.wintertalesboardgame.com noi più di tutti saremo felici di leggerlo!

INTRODUZIONE

DESCRIZIONE GENERALE

WINTER TALES è un gioco da tavolo narrativo per 3-7 Giocatori. Durante ogni partita, i giocatori racconteranno il sottile e spietato duello fra i personaggi delle Fiabe, che rappresentano la speranza nel futuro e la promessa di libertà, ed i Soldati dell'Inverno, che incarnano invece la malvagità e la repressione. Ogni giocatore apparterrà ad una delle due Fazioni in lotta, ne controllerà alcuni personaggi e si batterà per il ritorno della Primavera o per soffocare ogni speranza portando sul Paese un Inverno senza fine.

WINTER TALES è un gioco sempre nuovo: durante ogni partita infatti i Giocatori racconteranno una storia diversa, creando una trama condivisa nel primo vero gioco di narrazione collettiva da tavolo.

LA NARRAZIONE

Winter Tales non si limita quindi solo a spostare pedine e utilizzare abilità o regole, ma coinvolge il giocatore molto più intensamente, facendolo divenire narratore di una storia collettiva.

Nel regolamento sono riportate le regole di Winter Tales. Ognuna di esse integra delle meccaniche narrative, ma diamo qui alcuni suggerimenti di tipo generale che aiuteranno a rendere il gioco più fluido, la narrazione più verosimile ed in definitiva l'esperienza più divertente.

ASCOLTARE ATTENTAMENTE

La narrazione in Winter Tales è un processo collettivo e come tale è più divertente se i giocatori si ascoltano attentamente l'un l'altro, cogliendo i suggerimenti e le idee reciproche e cercando di integrare il tutto in una narrazione coesa e comune. Sarebbe meno interessante se ognuno seguisse sempre e solo una trama personale che non considerasse le idee degli altri giocatori e non li coinvolgesse accettandone spunti o proseguendone le trame. Si perderebbe il gusto di costruire una storia insieme!

COORDINARE I RACCONTI

Il modo più semplice per creare una storia davvero avvincente ed interessante è coordinare le narrazioni, richiamando quanto avvenuto in precedenza e collegando quanto si sta narrando con quanto già avvenuto, anche quando le regole del gioco non costringono a farlo. Per esempio è molto più divertente collegare la narrazione di un evento specifico a quella di un altro episodio appena terminato, ingegnandosi a giustificare il collegamento.

SCEGLIERE ASSIEME IL GUSTO DELLA NARRAZIONE ED IL TIPO DI PARTITA

Le partite di Winter Tales possono essere completamente diverse l'una dall'altra non solo perché in ognuna si narra una storia sempre nuova, ma perché i Giocatori possono scegliere che gusto dare alla storia all'inizio di ogni partita. Volete raccontare una storia drammatica? Tutte le narrazioni avverranno in questo senso e saranno cariche di sentimento ed angoscia. Preferite un racconto pulp? Virate il più possibile sul lato violento e, mi raccomando, abbiate stile! Oppure vi piace di più lo stile comico? O l'horror? Potete decidere liberamente e la vostra storia sarà sempre nuova!

FATEVI ISPIRARE DAL GIOCO:

Il gioco dona molti spunti narrativi anche solo grazie alla grafica. Fatevi ispirare dal tabellone per la narrazione: chi abita in quella casa fra le rovine accanto alla Chiesa? Chi viene dal castello arroccato sul cucuzzolo sopra quel paesino lontano, verso le montagne? Cos'è inciso sugli obelischi che si ergono nel cimitero?

AMBIENTAZIONE

Dopo la vittoria nel Conflitto d'Autunno, il Regime dell'Inverno ha stretto il paese delle fiabe nella sua morsa. Alimentato dall'odio e dalla paura, l'Inverno vuole soffocare ogni fiamma di amore nel gelo della neve ed oscurare per sempre qualsiasi luce di speranza nelle tenebre eterne della notte invernale. Fra i tortuosi vicoli del paese e nelle sue piccole case abbarbicate sulla collina, le fiabe impaurite si muovono nell'ombra, in cerca dei segni del cambiamento, alimentando il fuoco segreto che ancora si cela nei cuori e pronte a battersi con ogni mezzo per scacciare l'inverno e vedere infine rifiorire la Primavera.

IL PAESE DELL'INVERNO

Adagiato su un colle che volge ad Oriente e riparato dai freddi venti che soffiano dai monti, il Paese era la patria delle Fiabe e dei sogni. Un giorno però il Regime è arrivato ed ha stretto nella sua morsa case e persone: il gelo e l'oscurità stanno ora soffocando ogni fuoco di speranza ed amore. Gli abitanti del Paese si muovono furtivi negli stretti vicoli battuti dal gelido vento del Nord, sperando di non attirare le crudeli attenzioni dei Soldati. Le Fiabe tuttavia, stanno organizzando la loro resistenza per far ritornare la Primavera.

Ecco i luoghi principali:

Il Mercato delle meraviglie: in questo luogo è possibile trovare i più incredibili oggetti scampati alle distruzioni del conflitto d'Autunno. Molti collezionisti affollano gli stretti vicoli del mercato, desiderosi di ammirare le rarità esposte.



Le prigioni dell'Inverno: il vecchio e quieto castello dei tempi antichi, è ora stato di nuovo fortificato ed è divenuto il Quartier Generale del Regime. Negli oscuri sotterranei si trovano le prigioni dove vengono gettati gli oppositori, mentre sulla torre più alta si trova una sirena dal fortissimo ululato che annuncia le rappresaglie dei Soldati e convoca le riunioni del Regime



Il Cimitero dei ricordi: fra le vecchie lapidi degli abitanti del paese, si trovano anche le tombe più recenti dei caduti nel conflitto d'Autunno. Nei viali ombrosi e fra le cripte antiche, i ricordi assalgono i visitatori.



Il manicomio del Cappellaio: nell'edificio che una volta fu una quieta casa di riposo, si trova ora il regno del Cappellaio Matto, direttore del Centro Psichiatrico di Rieducazione. Le grida degli oppositori sottoposti all'elettroshock provenienti dal manicomio rendono ancora più agghiaccianti le già gelide notti del Paese.



Il parco delle querce: ormai sempre coperto da un alto



strato di neve, il parco delle querce è il luogo in cui gli abitanti del paese trovavano refrigerio durante le calde giornate estive, ormai molto lontane nella memoria.

La casa di Dorothy: in questa piccola ed ordinata casetta



colorata d'azzurro, nonna Dorothy ha accolto la maggior parte dei rifugiati del Conflitto d'Autunno. La casa è ormai diventata un'oasi di calore nel gelo dell'Inverno.

La fabbrica degli incubi: è la nuovissima e produttiva azienda del



Bianconiglio, sempre pronta a vomitare dal suo ventre fumoso nuovi orrori al servizio dell'Inverno. Solo pochi conoscono il vero scopo per cui è stata costruita..

Il teatro delle marionette: un tempo luogo di divertimento e sorrisi, ora è stato chiuso dal Regime

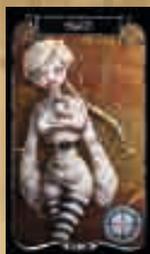


e versa in stato d'abbandono. Ormai, solo pochi burattini hanno il coraggio di calcare il palcoscenico, sfidando le rappresaglie del Regime.

I PERSONAGGI

LE FIABE – FAZIONE PRIMAVERA

La storia di Alice dopo il Paese delle Meraviglie



Tornata dal Paese delle Meraviglie, Alice iniziò a raccontare le sue magnifiche avventure, ma il Regime dell'Inverno, desideroso di soffocare ogni anelito di fantasia e speranza, la fece immediatamente imprigionare.

Alice fu processata e condannata: venne internata per 7 anni nel Manicomio del Cappellaio dove subì l'elettroshock perché dimenticasse le bizzarrie del Paese delle Meraviglie. Le immagini e i ricordi tuttavia riemersero. Un giorno, imprigionata nel tetro della sua

cella di isolamento, vide un'ombra proiettata sulla parete della sua cella che indicava la porta Alice incuriosita allungò una mano e si accorse con stupore che la porta era aperta e che non vi era nessuno dei carcerieri nel corridoio. Con speranza e timore nel cuore, Alice fece un passo oltre la soglia.

La storia di Pinocchio il burattinaio



Una volta divenuto bambino, Pinocchio scelse la strada del burattinaio.

Dopo la morte del suo vecchio padre Geppetto incontrò Mangiafuoco, che già era divenuto tiranno del Paese. Nella sua figura vide incarnata l'ideologia oppressiva e persecutoria del Regime dell'Inverno, e vide i 'fili' che legano ai potenti il destino di ogni uomo. Ritenne senza dubbio alcuno che tutti gli abitanti del Paese dovessero essere liberati dall'oppressione. Ossessionato dagli incubi della sua adolescenza è ora in cerca di riscatto, ma è sempre perseguitato per le proprie idee progressiste. Ormai è un rivoluzionario ed opera fomentando la rivolta ed architettando complotti ai danni del Regime, badando di non essere catturato.

La storia del Re Spaventapasseri



Re di Oz, lo Spaventapasseri fu un sovrano giusto e saggio, e la sua intelligenza gli permise di comprendere i bisogni del suo popolo. Ma un giorno l'Inverno iniziò a calare su tutto. Le campagne si spopolarono, l'avidità cominciò a serpeggiare nel cuore degli uomini e le distruzioni del Conflitto d'Autunno ridussero in cenere il fiorente regno dello Spaventapasseri. Egli abbandonò quindi la sua reggia e viaggiò a lungo divenendo un celebre psicologo. Ovunque portasse i suoi saggi consigli la gente ritrovava una scintilla di felicità. Un giorno i suoi viaggi lo portarono nel Paese dell'Inverno: grande aiuto serviva alle povere anime di quel paese.

La storia di nonna Dorothy



Una volta tornata dal paese di Oz, Dorothy visse una vita felice e serena. Divenuta anziana pensò di passare gli ultimi suoi anni nella tranquillità ma, mentre le tenebre dell'Inverno cominciavano a calare, decise di dare una nuova svolta alla sua vita. Allo scoppio del Conflitto d'Autunno, si trasferì in una piccola casetta nel Paese dove riuscì a nascondere al Regime un gran numero di persone perseguitate. Ama i bambini e i cuori sinceri. Fu solo da quando il numero delle persone, note come i "Rifugiati di Dorothy", raggiunse diverse decine, che il Regime dell'Inverno si interessò a lei.

La Storia dell'Omino di Latta e del terribile freddo



Mentre affrontava le battaglie del Conflitto d'Autunno con il suo amico Leone Codardo, l'Omino di Latta si stupì di provare sempre più freddo. "Ho un cuore", si chiedeva, "come faccio a provare freddo, non dovrebbero i sentimenti scaldarmi l'animo?".

Maledicendo la sua corazza di latta così gelida e poco confortevole, decise di stringersi ai suoi vecchi compagni di viaggio poiché il calore che stava cercando l'avrebbe trovato solo con la compagnia degli amici. Purtroppo durante il Conflitto d'Autunno il suo carissimo amico Leone Codardo venne ucciso ed allora l'Omino di latta abbandonò ogni speranza. Mentre l'Inverno avvolgeva il Paese nel suo trionfo e la neve cadeva su di lui, vedendo ormai svanire la speranza, si abbandonò ormai spento nella neve. Ritenuto ormai un ferro vecchio, venne gettato fra i rottami sul retro della Fabbrica degli Incubi. Un giorno tuttavia, riaprì gli occhi.

La storia di Brontolo e dell'Antico Popolo



Brontolo ha vissuto con i Nani al margine dell' Antica Foresta, per molti e molti anni. I Nani sono gente focosa, ma pacifica e pertanto non presero parte al Conflitto d'Autunno preferendo proteggere la loro miniera e continuando il loro lavoro uniti. Poi, improvvisamente, i suoi

fratelli cominciarono a provare un freddo intenso: un gelido Inverno accorciava sempre più le giornate nella loro dimora. Ben presto i più anziani si ammalarono e lentamente, inesorabilmente, morirono. La miniera, la loro unica fonte di reddito, venne abbandonata e si corpi di neve e ghiaccio. Brontolo rimase solo, ultimo discendente di una antica e nobile stirpe di Nani delle Miniere.

La storia del ritorno della Piccola Fiammiferaiia



La Piccola ebbe una storia triste e crudele. Povera e sola, morì di stenti, accendendo l'ultimo fiammifero che le rimaneva. Questi sono gli ultimi ricordi che di lei ci sono stati tramandati. Pochi tuttavia sanno che nella Piccola Fiammiferaiia vi era ancora una tenue fiamma di vita.

L'Inverno le aveva tolto tutto: la famiglia, una casa ed infine la vita. E così tornò, sorgendo dal Cimitero dei Ricordi come spirito inquieto e terribile, tornò per vendicarsi ed il fuoco che ardeva tra le sue gelide manine non potè mai più essere spento dal crudele Inverno.

I SOLDATI – FAZIONE INVERNO

La storia del tiranno Mangiafuoco



Terribile e carismatico dittatore del Paese dei Balocchi, Mangiafuoco mirava a traguardi ben più ambiti. Arruolatosi subito nelle fila del Regime, Mangiafuoco ha condotto in battaglia con gelida spietatezza i suoi soldati. Ferito nella guerra d'Autunno da un Fiaba non

ancora identificata, è stato promosso Giudice Supremo dell'Inverno, governatore del paese e grande generale comandante. Egli è il tiranno che domina con pugno di ferro e senza alcuna pietà le sorti degli abitanti del Paese.

La storia del veterano Wolf



Dopo essere stato sventrato dal cacciatore, il corpo del lupo è stato trovato dal Bianconiglio che lo ha affidato alle cure dei suoi laboratori degli incubi. Mentre il suo ventre veniva ricucito, gli oscuri macchinari pompavano nelle sue vene il gelido odio distillato dalla bruma

della notte invernale, inquinando l'istinto del predatore con la cieca e totale obbedienza alla causa dell'Inverno. Riportato alla vita grazie agli oscuri poteri del Regime, Wolf è sempre stato in prima linea, divenendo il più temuto veterano e primo assaltatore del Regime. Ama dilaniare le sue vittime con zanne, artigli ed armi bianche.

La storia del Gatto e della Volpe



Uniti nel corpo, oltre che nella malizia, il Gatto e la Volpe hanno coltivato il loro predatorio fiuto per gli affari, divenendo spietati impresari votati al denaro ed alla ricchezza. Sono stati i primi a cogliere le nuove opportunità offerte dal Conflitto d'Autunno ed hanno tratto grande profitto

dall'accresciuto potere dell'Inverno. Data la loro astuzia infatti sono divenuti abili trafficanti d'armi, fornendo alle truppe del Regime le ultime invenzioni del mercato della guerra. La loro antica vocazione comunque rimane: non hanno infatti perso l'inclinazione all'inganno...

La storia di Biancaneve Regina dell'Inverno



Una volta divenuta Regina, Biancaneve si è del tutto sostituita alla sua vecchia matrigna, acquisendo col tempo ogni suo difetto. Interessata a null'altro che alla propria bellezza, Biancaneve ha abbandonato i suoi amici Nani al loro destino, abbracciando la causa del

Regime, nel quale vedeva la sola speranza per preservare nel gelo eterno ed immutabile la sua bellezza destinata a sfiorire. Ora, algida e cerimoniosa, vive in un mondo di

gelo e ghiaccio, impersonificando nelle manifestazioni pubbliche il volto ufficiale del Regime dell'Inverno.

La storia del ricco Bianconiglio



Una volta giunto nel Paese dell'Inverno, il Bianconiglio si trovò perfettamente a suo agio ed iniziò ad accumulare ricchezze grazie al suo grande e spregiudicato talento per gli affari. Divenuto un vecchio e avido cicisbeo, il Bianconiglio ha sfruttato i suoi legami col Regime per acquistare sottocosto il terreno del vecchio bosco fatato, che ha fatto abbattere edificando il più grande complesso industriale del Paese: la Fabbrica degli Incubi. Arricchendosi degli affari che la guerra gli procura, vive nell'agio finanziando a sua volta il Regime con le sue infinite ricchezze.

La storia di Lucignolo e del suo risentimento



Dopo essere stato trasformato in asino nel Paese dei Balocchi, Lucignolo è vissuto per lunghi anni nella disperazione covando il più cupo risentimento dentro di sé. Un giorno però Biancaneve vide l'animale in un mercato e, restando affascianta dallo sguardo carico d'odio che la bestia rivolgeva a tutti i passanti, decise di acquistarlo e di consegnarlo ai laboratori del Bianconiglio perché lo analizzassero. Fu con grande sorpresa che si scoprì la vera natura della bestia, che venne presto trasformata di nuovo in uomo. Grato per la salvezza garantitagli dall'Inverno e desideroso di ottenere vendetta, Lucignolo ha affinato il suo talento nella corruzione e la sua abilità nella parola, divenendone la migliore spia e il più acuto informatore dell'Inverno.

La storia del Cappellaio Matto e del suo Manicomio



Non vi è mai stata pace nella mente del Cappellaio. La spirale discendente della sua psicosi lo ha portato ad un delirio che lo ha spinto ad abbracciare con dedizione la causa del Regime, nella convinzione che gli oppositori siano solo dei malati bisognosi di cure, necessariamente spietate. Egli è ora il direttore del Manicomio del Paese e ritiene che l'elettroshock sia il solo mezzo per guarire i suoi sfortunati pazienti. Nelle buie celle del Manicomio, gli oppositori vengono sottoposti alle crudeli cure del cappellaio, che ascolta le grida delle sue vittime come la più dolce delle melodie.

REGOLAMENTO

DESCRIZIONE DEL GIOCO

SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA E SCOPO DEL GIOCO

All'inizio di una partita di Winter Tales, i giocatori determineranno a quale fazione appartengono, Primavera o Inverno e quali Personaggi controlleranno. Ogni Capitolo di gioco è diviso in diversi Turni nei quali i Giocatori attiveranno, uno alla volta, i loro Personaggi con lo scopo di risolvere Missioni. Mentre un Giocatore esegue il suo Turno, gli altri potranno intervenire avviando Conflitti o Trabocchetti per ostacolarlo. Le Missioni concluse con successo, genereranno dei Ricordi che avranno delle importanti conseguenze su tutta la partita! Quando si sarà creato il numero di Ricordi prestabilito, verrà generato l'Epilogo che includerà nel racconto tutti i Ricordi e determinerà la vittoria finale delle Fiabe e l'arrivo della Primavera oppure il trionfo dei Soldati ed il perdurare eterno del gelido Inverno.

LE FAZIONI

In Winter Tales i Giocatori apparterranno ad una delle seguenti fazioni:

Primavera: costituita dalle Fiabe, personaggi buoni e positivi, è stata sconfitta nel Conflitto d'Autunno e ora combatte una guerra partigiana per causare la fine del Regime dell'Inverno e permettere il ritorno della Primavera.

Inverno: il crudele e feroce Regime che stringe nella sua gelida morsa il Paese dell'Inverno è costituito dai cattivi e spietati Soldati, che vogliono stroncare la resistenza delle Fiabe e dominare il Paese in un Inverno senza fine.

Scrittore: questa fazione si usa solo nelle partite con un numero dispari di Giocatori ed è sempre costituita da un solo Giocatore che cerca di mantenere l'equilibrio fra le due Fazioni: lo Scrittore controlla infatti Personaggi di entrambe le fazioni (Primavera/Inverno). Lo Scrittore desidera che la storia continui, pertanto non vuole che il bene o il male eliminino l'avversario.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Vince il gioco la Fazione che vince l'Epilogo. In Winter Tales infatti non vince il singolo Giocatore, ma la Fazione a cui appartiene: Primavera, Inverno o Scrittore. Primavera e Inverno vincono se concludono a loro favore l'Epilogo. Lo Scrittore vince se l'Epilogo si conclude con un pareggio fra Inverno e Primavera.

DURATA DI UNA PARTITA

La durata di una partita base è di 3 Ricordi. Una volta generato il terzo Ricordo, si risolve l'Epilogo.

(Regola opzionale) - Partite più lunghe:

I Giocatori possono scegliere di giocare una partita più lunga giocando a più di 3 Ricordi.

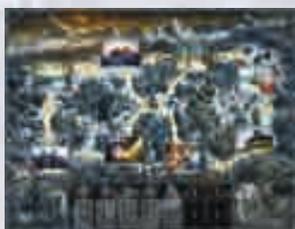
La lunghezza della partita viene determinata dal posizionamento iniziale della tessera Epilogo (a destra dell'ultima casella utile, vedi Preparazione, pagina 8).

Se ad esempio si decide di fare una partita a 5 Ricordi, la tessera Epilogo andrà piazzata sulla sesta casella.

Indicativamente ogni Ricordo aggiunge 30 minuti alla partita (es. 4 Ricordi = 2 ore di partita).

COMPONENTI

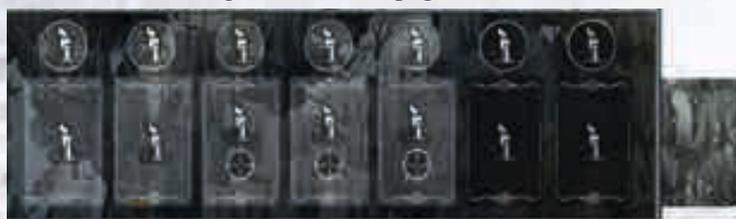
TABELLONE DI GIOCO



Sul tabellone di gioco si trova una mappa del **Paese dell'inverno**.

Il Paese è suddiviso in diversi Luoghi che sono collegati da Strade, sulle quali si trovano delle Piazze

(vedi i Luoghi e le Piazze, pagina 13).



Ogni Ricordo allunga la partita di 30 minuti (3 Ricordi = 90 min)

3	4	5	6	7
Ricordi	Ricordi	Ricordi	Ricordi	Ricordi

Alla base della mappa si trova il tracciato dei Ricordi, nel quale verranno piazzate le carte che costituiranno i Ricordi e contribuiranno a determinare la creazione l'Epilogo. L'ultima casella a destra al di fuori del Tracciato dei Ricordi viene utilizzata per posizionare la tessera Epilogo in una partita a 7 Ricordi.



Ignora le icone presenti nelle caselle del tracciato Ricordi (queste icone sono utilizzate nel **Modulo Obiettivi**).

Nota dell'Autore: Il tabellone è anche fonte di ispirazione narrativa: se durante il gioco osservate attentamente il luogo in cui vi trovate, o i particolari delle illustrazioni delle casette e dei quartieri, troverete molto più semplice generare storie e racconti!

SEGNALINI FAZIONE



Indicano l'appartenenza di un Giocatore ad una

specifica Fazione: Primavera, Inverno e Scrittore (usato solo con un numero di Giocatori dispari).

CARTE PERSONAGGIO



In Winter Tales ci sono 14 Personaggi:

7 Soldati dell'Inverno (d'ora in poi chiamati Soldati) e 7 personaggi delle Fiabe (d'ora in poi chiamate Fiabe), ognuno rappresentato da una carta. Le carte Personaggio vanno tenute davanti al Giocatore sul lato **pronto**. Quando un Personaggio viene **attivato**, la sua carta viene girata sul retro. L'icona in basso a sinistra viene utilizzata nel **Modulo Abilità**.

SEGNALINI PERSONAGGIO



Ogni Personaggio è rappresentato da un segnalino verticale sorretto da una basetta (bianca per i Soldati, nera per le Fiabe) che viene utilizzato per indicarne la posizione sul

Paese. Se un Personaggio viene **incapacitato** durante il gioco, il suo segnalino viene sdraiato.

CARTE NARRAZIONE



Le carte Narrazione sono carte che vengono utilizzate durante la risoluzione di Conflitti e Missioni. Ogni carta Narrazione presenta due facce: una Primavera e una Inverno.

Le carte Narrazione vengono giocate dal lato Primavera quando sono usate a favore delle Fiabe (e contro i Soldati), dal lato Inverno quando sono invece utilizzate a favore dei Soldati (e contro le Fiabe). Quando le carte sono nel mazzo, non è importante quale faccia sia visibile, né che tutte le carte del mazzo abbiano lo stesso orientamento.

CARTE NEUTRALI



Queste carte servono per indicare dei Ricordi che non sono favorevoli né alla Primavera, né all'Inverno.

CARTE OBIETTIVO



Le carte Obiettivo vengono utilizzate nel **Modulo Obiettivi**.

SEGNALINI MISSIONE



In WINTER TALES ci sono 8 segnalini che identificano i sette tipi di Missione. 6 Missioni sono rappresentate da un solo

segnalino con lo sfondo del colore della Fazione Inverno o Primavera, la Missione Grande Artefatto ha invece 2 segnalini, uno per ognuna delle due Fazioni.

SEGNALINI POTERE



I 6 segnalini Potere vengono utilizzati nel **Modulo Poteri**.

SEGNALINO SEGNALIBRO



Un promemoria narrativo che serve da filo conduttore delle narrazioni. Viene piazzato sull'ultimo Ricordo generato.

PEDINA MISSIONE AVVIATA



La pedina Missione Avviata viene posizionata sul segnalino Missione quando ne viene avviata la risoluzione e serve per indicare il Luogo in cui la si sta risolvendo.

SEGNALINO GIOCATORE DI TURNO



Il segnalino Giocatore di Turno viene tenuto dal Giocatore che sta eseguendo il suo Turno.

TESSERA EPILOGO



La tessera Epilogo viene posizionata sul Tracciato dei Ricordi e serve per determinare la lunghezza della partita: posizionala sulla quarta casella da sinistra per una partita di durata normale (3 Ricordi), sulla

quinta, sesta, settima o persino ottava, per una partita più lunga (4-5-6-7 Ricordi). Quando tutte le caselle del Tracciato dei Ricordi a sinistra di quella in cui si trova la tessera Epilogo sono occupate da una carta Narrazione, L'Epilogo si avvierà portando alla conclusione della partita.

Nota dell'Autore: la tessera Epilogo ha due lati, uno con i colori della Primavera, l'altro con quelli dell'Inverno. Può essere utile come promemoria tenere la carta girata sul lato corrispondente alla Fazione che ha il maggior numero di Ricordi presenti nel Tracciato dei Ricordi.

GIUDICE NARRATIVO



Questo segnalino indica chi riveste il ruolo di Giudice Narrativo, che svolge la funzione di garante della qualità della narrazione.

PREPARAZIONE

Segui questi passaggi per preparare la partita:

1. Posiziona il tabellone al centro del tavolo.
2. Forma un mazzo con le carte Narrazione e posizionalo accanto al tabellone.
3. Posiziona la tessera Epilogo sulla quarta casella da sinistra del Tracciato dei Ricordi per una partita di durata normale (3 Ricordi), sulla quinta, sesta, settima o sulla ottava per una partita più lunga (4-5-6-7 Ricordi).
4. Prendi un numero di segnalini Fazione uguale al numero dei Giocatori: metà Inverno, metà Fiaba. Se i Giocatori sono dispari, aggiungi il segnalino Scrittore. Ogni Giocatore ne estrae uno a caso e lo mostra a tutti piazzandolo davanti a sé. A partire dal Giocatore più giovane della Fazione Primavera, in senso orario, tutti si dispongono attorno al tavolo alternando un Giocatore della fazione Primavera ad uno della fazione Inverno. Se è presente lo Scrittore, costui si posizionerà per ultimo.
5. Determina chi ricoprirà il ruolo di Giudice Narrativo (vedi il paragrafo Giudice Narrativo, capitolo la Narrazione, Regole d'oro a pag. 13); di solito è il proprietario del gioco o chi conosce meglio il regolamento.
6. Ogni Giocatore, partendo dal più giovane, prende il mazzo delle Carte Personaggio e sceglie un Personaggio della sua Fazione, posiziona la carta corrispondente davanti a sé e sceglie dove piazzare il relativo segnalino sul tabellone: in un Luogo (se Fiaba) o Piazza (se Soldato) che non contenga già un altro Personaggio. Si prosegue in questo modo fino a che ogni Giocatore ha un numero di Personaggi pari a quello indicato nella tabella qui di seguito.

	Ogni Gioc. Primav.	Ogni Gioc. Inverno	Scrittore	Non utilizzati
3 gioc.	4 Fiabe	4 Soldati	2 Fiaba, 2 Sold.	1 Fiaba, 1 Sold.
4 gioc.	3 Fiabe	3 Soldati	-	1 Fiaba, 1 Sold.
5 gioc.	2 Fiabe	2 Soldati	1 Fiaba, 1 Sold.	2 Fiabe, 2 Sold.
6 gioc.	2 Fiabe	2 Soldati	-	1 Fiaba, 1 Sold.
7 gioc.	2 Fiabe	2 Soldati	1 Fiaba, 1 Sold.	Nessuno

7. Prendi i 4 segnalini Missione della Fazione Primavera, estraine uno a caso. Il giocatore più giovane della Fazione Inverno decide in quale Luogo piazzarlo (vedi Missioni pag. 13). Se è presente il Giocatore Scrittore, è lui a piazzare il segnalino.

8. Prendi i segnalini Missione della Fazione Inverno (non prendere il Grande Artefatto se è già stato estratto dalla Fazione Primavera), estraine uno a caso. Il giocatore più giovane della Fazione Primavera decide dove piazzarlo (vedi Missioni pag. 13). Se è presente il Giocatore Scrittore, è lui a piazzare il segnalino.

9. Lo Scrittore se presente o altrimenti il Giudice Narrativo introduce narrativamente lo scopo delle due Missioni sul tabellone, lasciando aperto il racconto, ma dando avvio in questo modo alla trama.

10. Ogni Giocatore appartenente alle Fazioni Primavera o Inverno pesca 4 Carte Narrazione. Lo Scrittore pesca un numero di carte pari al numero di Giocatori della Fazione Primavera.

11. Il Giocatore più giovane della Fazione Primavera prende il segnalino Giocatore di Turno. Inizia ora il primo Capitolo di gioco!



CAPITOLO DI GIOCO

Una partita è suddivisa in Capitoli, ogni Capitolo è diviso in Turni.

- **Turni Dei Giocatori**
- **Fase Di Fine Capitolo**

1. TURNI DEI GIOCATORI

Durante il proprio Turno un Giocatore **attiva** un Personaggio. Ogni Personaggio può essere **attivato** una volta per Capitolo. Se il Giocatore di Turno ha uno o più Personaggi **pronti**, **deve** sceglierne uno ed **attivarlo**. In caso contrario, il suo Turno termina immediatamente. A partire dal primo Giocatore in senso orario, ognuno esegue un suo Turno Giocatore finché ci sono Personaggi pronti in gioco.

Durante ogni Turno di gioco, tutti i Giocatori possono utilizzare i propri Personaggi in modi diversi, a seconda che siano o non siano nel proprio Turno (vedi **Uso dei Personaggi**, qui di seguito).

Una volta terminata l'**attivazione** del Personaggio, il Giocatore passa il segnalino Giocatore di Turno al Giocatore alla sua sinistra: il Turno ha termine ed inizia il Turno del successivo Giocatore in senso orario.

2. FASE DI FINE CAPITOLO

Una volta che tutti i Giocatori hanno **attivato** tutti i Personaggi in loro possesso il Capitolo ha termine. Ogni Giocatore pesca 4 carte Narrazione. Lo Scrittore pesca un numero di carte pari al numero di Giocatori della Fazione Primavera.

Le carte di tutti i Personaggi in gioco vengono girate in modo da tornare **pronti**.

USO DEI PERSONAGGI

I Giocatori possono utilizzare i Personaggi che controllano in tre modi diversi, sia nel proprio Turno che in quello degli altri Giocatori:

- **Attivazione:** solitamente nel proprio Turno del Giocatore oppure durante la risoluzione di una Missione avviata da un altro Giocatore (vedi qui di seguito);
- **Interruzione:** durante il **movimento** di un Personaggio di un altro Giocatore;
- **Opportunità:** quando se ne presente l'occasione.

*Nota dell'autore: le **Opportunità** si possono sempre fare, sia nel tuo Turno che fuori Turno. Normalmente nel tuo Turno puoi utilizzare i tuoi Personaggi solo per fare un'**Attivazione**. Allo stesso modo, fuori dal tuo Turno, normalmente farai **Interruzioni**. Quando viene avviata la Risoluzione di una Missione tuttavia, anche i Giocatori non di Turno possono effettuare un'**Attivazione** per muovere un loro Personaggio per farlo partecipare alla Missione avviata: dato che effettuano un Movimento, i Giocatori che controllano Personaggi della Fazione avversaria potranno effettuare delle **Interruzioni**, quindi potenzialmente anche il Giocatore di Turno potrebbe farlo.*

ATTIVAZIONE

Un Personaggio può essere **attivato** in due momenti:
-nel Turno del Giocatore che lo controlla (possiede il segnalino Giocatore di Turno); OPPURE
-durante la risoluzione di una Missione avviata da un altro Giocatore

Quando un Giocatore **attiva** un Personaggio:

- gira la carta del Personaggio sul lato **attivato**;
- pesca 3 carte Narrazione;
- può eseguire uno o più Movimenti (vedi di seguito **Movimento**);
- può effettuare una Azione (vedi di seguito **Azioni**)
- scarta fino ad avere non più di 7 carte Narrazione in mano.

Ogni volta che viene **attivato** un Personaggio, si deve contestualizzare e motivare (vedi **Contestualizzare e Motivare**, pag. 11) narrativamente la sua **attivazione**.

Movimento

Puoi muovere i Personaggi attraverso Piazze e Luoghi, rappresentati sul tabellone rispettivamente dalle caselle incorniciate e dai cerchi luminosi sulle Strade. Scarta dalla tua mano una carta Narrazione per muovere di 2 caselle il tuo Personaggio (Piazza+Luogo).

Nota dell'autore: durante il movimento si possono scartare ad esempio carte Narrazione che non forniscono particolari spunti al Giocatore.

(Regola opzionale) Movimento Narrativo

Quando il Personaggio si muove, il Giocatore effettua una piccola narrazione collegata al movimento, legandola alla carta Narrazione da lui scartata.

Azioni

->Se il Personaggio è stato **attivato** nel tuo Turno del Giocatore, puoi effettuare una delle seguenti Azioni:

-Generare una nuova Missione

Scegli una nuova Missione fra quelle disponibili per la Fazione del Personaggio che la genera. Piazza quindi

il segnalino scelto facendo riferimento alla voce Piazzamento Segnalino della relativa Missione (vedi **Missioni** pag. 15).

- Risolvere una Missione

Se, dopo il Movimento, nel Luogo/Piazza in cui si trova il Personaggio è presente un segnalino Missione della sua Fazione, puoi posizionare qui la pedina Missione Avviata ed avviare la risoluzione della Missione (vedi **Risolvere una Missione** pag. 16).

->Se il Personaggio è stato **attivato** durante la risoluzione di una Missione avviata da un altro Giocatore, non puoi effettuare le **Azioni** sopra descritte, ma puoi effettuare la seguente **Azione**:

-Partecipare ad una Missione

Se, dopo il Movimento, nel Luogo/Piazza in cui si trova il Personaggio è presente un segnalino Missione della sua Fazione ed la pedina Missione Avviata, puoi partecipare con esso alla risoluzione della Missione.

INTERRUZIONE

Durante il **movimento** di un Personaggio di un altro Giocatore, ogni altro Giocatore può intervenire per:

Avviare un Conflitto (Soldati)

Se una Fiaba effettua un movimento entrando in un Luogo o in una Piazza in cui si trova un Soldato, il Giocatore che lo controlla può avviare un Conflitto con lo scopo di bloccare il movimento ed **incapacitarla** (vedi **Conflitti** pag. 21).

Effettuare un Trabocchetto (Fiabe)

Se un Soldato effettua un movimento entrando in un Luogo in cui si trova una Fiaba, il Giocatore che la controlla può effettuare un Trabocchetto con lo scopo di bloccare il movimento, riuscendo se possibile ad **Incapacitarlo** (vedi **Trabocchetti** pag. 23).

OPPORTUNITÀ

Le Opportunità possono essere colte in un qualsiasi momento da qualsiasi Giocatore ne abbia l'occasione, sia durante il proprio Turno che durante quello di un altro Giocatore.

Salvataggio

Se nel Luogo in cui si trova il Personaggio controllato dal Giocatore è presente un Personaggio incapacitato della stessa Fazione, il Giocatore può effettuare un Salvataggio per rimuovere da quest'ultimo lo status di **incapacitato**: rimetti in piedi il suo segnalino Personaggio.

Obiettivi

Gli Obiettivi vengono utilizzate nel **Modulo Obiettivi**.

LA NARRAZIONE

LE REGOLE D'ORO

Le seguenti regole sono state create per cercare di indirizzare la narrazione verso la migliore qualità grazie alla collaborazione di tutti. Sono semplici principi che devono essere presenti in ogni momento del gioco e soprattutto in ogni narrazione.

1. Aiuto reciproco

I giocatori dovrebbero aiutarsi l'un l'altro a dare suggerimenti nella narrazione. Se un giocatore trova difficoltà nel narrare (o narra qualcosa che stona con l'ambientazione), tutti sono invitati ad aiutarlo al fine di creare la migliore storia possibile: l'antagonismo vero e proprio è limitato alle azioni che si compiono (la cui scelta appartiene di ogni Giocatore), ma la bellezza della narrazione è un piacere per tutti i partecipanti!

Achille sta risolvendo la Missione *Amore che scioglie la neve* con Alice. Sposta il Personaggio sul Parco delle Querce dove si trova lo Spaventapasseri su cui si trova il segnalino *Amore che scioglie la neve* e comincia a narrare: *"Alice era sgattaiolata fuori dalla sua cella chiedendosi per quale fortunato motivo il carceriere si era dimenticato di chiuderla e, allontanandosi velocemente dal manicomio, si trovò nel Parco delle Querce"*.
"Aspetta" dice Clara *"Non sarebbe più bello se Alice avesse ricevuto un bigliettino anonimo che le diceva di recarsi al Parco delle Querce?"*.
"Buona idea!" dice Achille *"Potrebbe infatti averla fatta fuggire lo Spaventapasseri che, essendo uno psicologo, era riuscito facilmente ad intrufolarsi nel manicomio!"*.
Daniele aggiunge: *"Vi posso anche dare una bella giustificazione! Noi abbiamo appena generato la Missione Gelido Orrore proprio nel Manicomio.. potrebbe essere che lo Spaventapasseri ha scoperto che il Gelido Orrore voleva essere generato facendo un esperimento su Alice!"*.
"Bellissimo" dice Achille *"Così magari poi vi potete collegare con la Rappresaglia Armata a questa fuga, chissà! Ottima idea, accetto i vostri suggerimenti!"*.

2. Contestualizzare e motivare

Ogni volta che viene creato un racconto, il Giocatore **deve contestualizzare e motivare** narrativamente l'intervento del Personaggio. Porsi domande precise è sempre d'aiuto e rispondere ad alcune di queste può essere la base di una narrazione coerente, è bene quindi tenere a mente, ad esempio:

-Dove si trova il personaggio: non solo il Luogo, ma anche cosa sta facendo, con quali pensieri, in che situazione si trova..

-Perché sta intervenendo nella storia ed in che modo è collegato a quanto stava succedendo: cosa lo spinge ad intervenire? In che modo si collega alla trama di quanto viene narrato? Gli interventi estemporanei e incidentali non aiutano la trama.. il Personaggio ha un motivo ben preciso per cui interviene ed avrà sicuramente uno scopo ben preciso!

-Come interviene: in che modo vuole agire? Avrà senz'altro un piano definito e seguirà un percorso chiaro!

-Prestare attenzione al contesto: in che Luogo si svolge la Narrazione? Quali altri Personaggi sono presenti? La narrazione deve essere ambientata in un contesto ben preciso.

3. Una bella storia viene prima di tutto

In Winter Tales la qualità della narrazione è ciò che più conta ed è il parametro da perseguire per dirimere i contenziosi che si presentano. Se **tutti** concordano sulla bellezza di un particolare risvolto della storia che però non sarebbe concesso seguendo le regole, il regolamento può essere alterato **momentaneamente** a favore del racconto.

LE CARTE NARRAZIONE

Le carte Narrazione sono il cuore di Winter Tales e vengono utilizzate in tutte le sue meccaniche narrative. I disegni delle carte Narrazione sono stati realizzati da bambini e pertanto sono il più puro frutto della fantasia, della speranza, dei sogni.

Le carte Narrazione devono essere tenute nascoste agli altri Giocatori (ad esempio formando un unico mazzetto da tenere nel palmo della mano o davanti a sé), in modo da non far sapere agli avversari quante se ne hanno esattamente. Ogni carta Narrazione riporta un disegno su due lati: Primavera e Inverno. Questo facilita i Giocatori a ricordare se la carta è giocata a favore delle Fiabe (lato Primavera) o dei Soldati (lato Inverno).

Quando un Giocatore gioca una carta Narrazione, deve sempre **contestualizzare nel racconto che sta intessendo quello che l'immagine disegnata per lui rappresenta**, concretizzandola in un concetto al quale possa essere immediatamente collegata.

Quello che un Giocatore vede nel disegno non è vincolato ai soli oggetti, ma può anche essere qualcosa di astratto, come un sentimento o una sensazione collegata. Di seguito vi sono alcuni esempi.

IMPORTANTE: Non si deve fermare il racconto per evidenziare il **concetto** che il disegno rappresenta per il giocatore, ma è sufficiente giocare la carta Narrazione nel momento in cui si esplicita il concetto, così che sia immediatamente chiaro a tutti i Giocatori e non costringa ad interrompere la narrazione.

Primavera



*Le stelle che guidano il cammino nella notte
Occhi che fissano dalle tenebre del bosco
Le luci della speranza che illuminano le tenebre
Gettare dei granelli di sale che sciolgono il ghiaccio
I tagli causati dal gelo sulla pelle di Alice*

La neve che comincia a cadere per soffocare le speranze

Le scintille che stanno per appiccare un incendio.

Fori di proiettile nei muri della casa di Dorothy.



Inverno

Primavera



*Una bottiglia stappata per brindare alla vita
Una borraccia ricordo del nonno scalatore
Il pensiero delle allegre bevute con i compagni
Pane per darsi energia e vino per scaldarsi il cuore*

Una capsula di cianuro nascosta nella fiasca di Brontolo

Soffocare i dispiaceri nell'alcool

Veleno con cui inquinare i pozzi del Paese dell'Inverno

Una bomba moltov da scagliare contro il teatro delle marionette.



Inverno

Primavera



*Una dolce canzone suonata al pianoforte
Un carro dentro cui nascondersi alle ispezioni dei soldati
Un pacco anonimo contenente una bomba per far saltare le Prigioni
Apparecchiare la tavola per gli ospiti del banchetto*

Il funerale delle fiabe nel cimitero

Indirizzare gli oppositori verso una trappola

Una cena in solitudine, ricordando gli amici scomparsi

Incubi che impediscono di coricarsi per la notte.



Inverno

Nota dell'autore: le carte Narrazione di Winter Tales sono tratte dai disegni di due bambini di 5 e 9 anni. La meccanica narrativa ad esse correlata lascia volutamente amplissima libertà al narratore. Non vogliamo normare una cosa pura e libera come la fantasia! Sta quindi ai partecipanti (ed al Giudice Narrativo) stimolare un giocatore, nel caso abbia difficoltà nell'interpretare una carta, ad evocare dalle carte Narrazione dei concetti che aiutino la trama.

REGOLE GENERALI

GIUDICE NARRATIVO

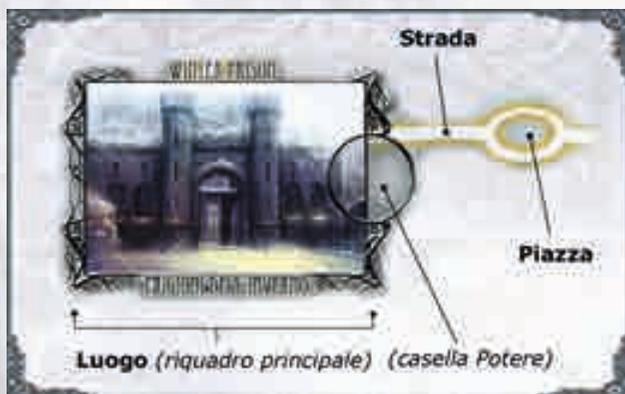


Tutti i Giocatori collaborano per creare la migliore trama possibile, ma il Giudice Narrativo è colui che stabilisce in modo definitivo la direzione che la trama deve prendere.

All'inizio di ogni partita i Giocatori, di comune accordo, devono scegliere chi sarà il Giudice Narrativo. Chi ricopre questo ruolo avrà sempre l'ultima parola per quanto riguarda il gusto delle trame narrate qualora gli altri Giocatori non riescano a trovare un accordo (come per la Regola d'oro 1. **Aiuto reciproco** pag. 11): quello del Giudice Narrativo è pertanto un ruolo di regia imparziale e va interpretato con il solo scopo di rendere la storia la più bella possibile. È consigliato quindi che chi ricopre questo ruolo conosca bene l'ambientazione e le storie dei personaggi.

Attenzione: il Giudice Narrativo non ha poteri per modificare le meccaniche, ma solo per indirizzare il gusto della narrazione, spingendo gli altri Giocatori a modificare narrazioni che stonano con l'ambientazione o che sono di cattivo gusto.

I LUOGHI E LE PIAZZE



I Luoghi

Vi sono dei Luoghi particolari nel Paese dell'Inverno. In essi si sente più forte la presenza oscura dell'Inverno o il sottile sussurro della Primavera. È in questi Luoghi che si inscena lo scontro ed è da essi che Fiabe e Soldati possono trarre la forza per la loro battaglia.

Ogni Luogo ha queste caratteristiche:

- nome;
- Casella Potere dove piazzare il Potere attivo nel Luogo (vedi **Modulo Poteri**);
- Riquadro Principale, con l'immagine del Luogo incorniciata, in cui si posizionano i Personaggi ed i segnalini Missione.

In ogni Luogo ci può essere un solo Segnalino Missione nel riquadro principale. Non c'è limite al numero di Personaggi che possono stare in un Luogo nel corso di una partita.

Le Piazze

Il Regime, consapevole delle trame ordite nell'ombra dalla resistenza, ha decretato un ferreo coprifuoco sul Paese. Le Piazze mal illuminate sono quindi dominio dei soldati del Regime e le Fiabe si muovono sempre con grande circospezione tra un luogo e l'altro.

Su ogni Piazza, raffigurata da un cerchio luminoso tra le Strade, si muovono i segnalini Personaggio durante la loro **attivazione**. Sulle Piazze non può essere piazzata nessun segnalino Missione né Potere.

La Piazza che si trova al centro del tabellone (con la statua di Mangiafuoco) è considerata una Piazza come le altre. Non c'è limite al numero di Personaggi che possono stare in una Piazza nel corso di una partita.

LE MISSIONI



Vi sono dei momenti e dei luoghi per narrare una storia. E vi sono degli scopi. Le Missioni rappresentano delle possibilità che i Personaggi possono cogliere per conseguire dei vantaggi nella lotta contro la Fazione nemica e generare dei Ricordi a loro favorevoli: le Missioni sono la principale fonte narrativa in Winter Tales.

Le Missioni vengono affrontate dai Giocatori per creare Ricordi favorevoli alla loro Fazione.



Generare una Missione

Quando generi una nuova Missione devi piazzare un Segnalino Missione scegliendolo tra quelli della tua Fazione non ancora in gioco (lo Scrittore può sceglierli di entrambe). Il piazzamento del segnalino dipende dal tipo di missione che scegli di generare. Per sapere dove piazzarlo vedi alla voce Piazzamento Segnalino sotto le caratteristiche della Missione. Ogni volta che un Giocatore genera una Missione, deve introdurla narrativamente, lasciando il più possibile aperte ed indeterminate le caratteristiche della Missione in modo da creare stimoli alla continuazione della storia. Se il segnalino Missione deve essere posizionato in un Luogo, va collocato nel riquadro principale del Luogo scelto. Non si può mettere un segnalino Missione in un Luogo che già ne contiene uno nel riquadro principale. Non possono essere generate Missioni che sono state già affrontate nel corso della partita.

Nota: le Missioni che vengono posizionate sul tabellone durante la Preparazione della partita vengono introdotte narrativamente da chi le posiziona.

E' il Turno di Edoardo. Per prima cosa sceglie di **attivare** Pinocchio, pesca quindi immediatamente 3 carte Narrazione, decide di non muoversi e dichiara di generare una nuova Missione. Sceglie di generare la Missione "Grande Artefatto" (in versione Primavera) e sceglie in quale Luogo piazzare il segnalino Missione: non può piazzarlo sulla Fabbrica degli Incubi perché è già presente il segnalino Missione Il Gelido Orrore, può invece piazzarlo in qualsiasi altro Luogo che non ne contenga, ad esempio nel Parco delle Querce. Decide di piazzarlo sul Luogo "Mercato delle Meraviglie" ed inizia a raccontare: *"Pinocchio passeggiava avvolto nel suo pastrano tenendosi vicino alle mura delle Prigioni dell'Inverno. Chiunque lo avesse visto avrebbe pensato che si muoveva addosso alle mura per trovare riparo dal vento gelido che spazzava la Piazza, ma in realtà lo scopo di Pinocchio era un altro: sbirciare attraverso le feritoie dell'antica fortezza per individuare dei punti deboli da sfruttare per colpire il Regime. Mentre la sua mente strutturava piani di assalti e rivoluzioni, non potè fare a meno di pensare che, per combattere l'Inverno, le Fiabe avrebbero avuto bisogno di più che armi ed equipaggiamenti: serviva loro una vera e propria reliquia che le ispirasse nella loro lotta. Pinocchio sapeva che l'unico posto in cui avrebbero potuto trovare qualcosa del genere era il Mercato delle Meraviglie.."*



TIPI DI MISSIONE

I segnalini Missione indicano quale sarà l'argomento e l'obiettivo della narrazione della Missione. Quando affronti la loro narrazione devi seguire le linee guida di seguito descritte.

La nuova speranza (Fazione Primavera)



Piazzamento Segnalino: piazza il segnalino in un Luogo.

Obiettivo narrativo: trovare qualcosa che faccia sorgere forte la speranza del ritorno della Primavera. Può essere un luogo, un oggetto, un essere vivente,

oppure anche un Personaggio.

Esempio: Brontolo è un artigiano che produce candele per illuminare il Paese la cui luce è così calda e luminosa da scacciare anche la paura dai cuori delle persone / Alice che conosce il segreto del Parco delle Querce in cui sono stati seminati i fiori che sbocciando portano l'Inverno alla sua fine.

L'amore che scioglie la neve (Fazione Primavera)



Piazzamento Segnalino: posiziona il segnalino Missione sotto il segnalino Personaggio di una Fiaba bersaglio a tua scelta. I due segnalini (Missione e Personaggio) si sposteranno insieme.

Obiettivo narrativo: costruire un forte legame che unisca due Fiabe; può trattarsi di una grande amicizia, di un affetto filiale oppure di un amore vero e proprio.

Esempio: Pinocchio che si innamora di Alice e decide di salvarla dalla sua follia con l'amore/La grande amicizia fra bevute e spacconerie del Nano e dell'Omino di Latta.

Nota dell'autore: la Fiaba sotto alla quale viene posizionato il segnalino Missione è quella che porta dentro di sé un amore speciale, così forte da poter sciogliere la neve. Con la risoluzione della Missione si determinerà chi sarà oggetto del suo amore.

Il rifugio segreto (Fazione Primavera)



Piazzamento Segnalino: piazza il segnalino in un Luogo.

Obiettivo narrativo: trovare un luogo sicuro in cui trovare protezione e rifugio. Si deve trattare di un luogo segreto e protetto, che può essere un

rifugio dagli attacchi dei soldati, un'oasi di pace dove riscaldare i cuori oppure un quartier generale in cui organizzare la resistenza.

Esempio: la Taverna della casa di Dorothy trasformata in centro direzionale della Resistenza / la casa sull'albero nel Parco delle Querce dove Alice coltiva fiori dai mille colori.

Il grande artefatto (Entrambe le fazioni)



Piazzamento Segnalino: piazza il segnalino in un Luogo.

Obiettivo narrativo: entrare in possesso di un oggetto di grande potere. Può essere la ricerca, la scoperta, l'invenzione oppure qualsiasi altra azione permette alla Fazione che conclude positivamente la Missione di entrare in possesso di un Grande Artefatto che l'aiuti nella lotta contro la Fazione avversa.

Esempio: Pinocchio che scolpisce nel legno il flauto della Primavera e lo usa per richiamare i caldi venti del Sud / Lucignolo che trova nell'ossario del cimitero un monoclo che permette di vedere nell'anima delle persone e di scoprirne le oscure paure.

Il gelido orrore (Fazione Inverno)



Piazzamento Segnalino: piazza il segnalino in un Luogo.

Obiettivo narrativo: la generazione, la creazione, la scoperta di un'oscura, tetra e concreta minaccia che grava sul paese e che colpisce le Fiabe

aggrendole in ogni dove, portando orrore e paura.

Esempio: Il bambino più puro e felice del paese corrotto e trasformato nella Fabbrica degli Incubi per divenire il grande corruttore delle speranze delle Fiabe / una neve rossa foriera di terrore, odio e chaos che cade sul paese dopo essere stata generata da un distillato di puro odio versato nelle fornaci della Fabbrica degli Incubi e diffuso nei cieli del paese dalle sue ciminiere.

Propaganda invernale (Fazione Inverno)



Piazzamento Segnalino: piazza il segnalino in un Luogo

Obiettivo narrativo: sconfiggere le fiabe distruggendone il morale ed il supporto della popolazione. Può trattarsi di un messaggio falso e tendenzioso,

azioni di facciata oppure disinformazione. È la guerra dell'Inverno ai cuori ed alle menti delle Fiabe, un attacco volto ad eliminarne la determinazione alla lotta,

le speranze di vittoria ed il supporto della popolazione.
Esempio: La diffusione del messaggio che dipinge Biancaneve come buona signora dell'Inverno mediante il quale irretire la popolazione e le Fiabe trascinandole nel gelo eterno / la diffamazione della fabbrica di candele di Brontolo con lo scopo di portare tenebre e paura nelle lunghe notti invernali.

Rappresaglia armata (Fazione Inverno)



Piazzamento Segnalino: Può essere dichiarato bersaglio una Fiaba.

Obiettivo narrativo: un'azione vendicativa e sabotatrice dell'Inverno per causare danni alle Fiabe ed indebolire la

resistenza al Regime.

Esempio: Il lupo guida l'assalto al Rifugio delle Fiabe nel Parco delle Querce / Il Cappellaio Matto cattura la fuggiasca Alice e la rinchiude per sempre nelle più buie segrete del Manicomio.

RISOLVERE UNA MISSIONE

Per risolvere una Missione il Giocatore deve avere un Personaggio nel Luogo/Piazza dove si trova un Segnalino Missione della propria Fazione.

1. Avviare la Missione

Il Giocatore che avvia la Missione, ovvero il Giocatore con il segnalino Giocatore di Turno, dichiara la sua intenzione di risolvere la Missione. Prende la pedina Missione Avviata e la posiziona sopra il segnalino Missione presente nel Luogo/Piazza in cui si trova il suo Personaggio. A questo punto il Personaggio, collegandosi all'introduzione fatta durante il piazzamento della Missione, introduce brevemente la trama raccontando come il Personaggio intenda risolverla.

- **Nota bene:** quando viene introdotta la Missione, bisogna collegarsi al **Segnalibro**, se presente (vedi SEGNALIBRO, pag. 20)



Nella Fabbrica degli Incubi Clara aveva generato la Missione Nuova Speranza, raccontando dell'impressione avuta da Pinocchio, affacciato alla più alta finestra del Teatro delle Marionette, di come la pila di rifiuti sul retro della Fabbrica brillasse di una luce calda e rassicurante.

Ora tocca ad Edoardo che **attiva** Brontolo che attualmente si trova nel Mercato delle Meraviglie,

pesca subito 3 carte Narrazione e decide di risolvere quella Missione. Per prima cosa Edoardo deve **contestualizzare e motivare** l'intervento di Brontolo. Edoardo inizia a raccontare.. *“Dopo la morte dei suoi fratelli, Brontolo si era dato al vagabondaggio ed era solito soffocare la sofferenza nei fumi dell'alcool. La gente lo vedeva spesso barcollare nelle strette vie del Mercato delle Meraviglie, ammirando le mercanzie esposte*

dai venditori, le loro invenzioni e oggetti rari. Mentre osservava il cielo attraverso uno strano cannocchiale orientale, la sua attenzione venne attratta da un petalo rosso di rosa che, solo, cadeva dal cielo. La cosa era di per sé strana, ma a renderla sorprendente era il fatto che il petalo non sembrava cadere verso terra, ma anzi sembrava seguire un percorso ben preciso, divenendo sempre più luminoso man mano che si allontanava da lui.. Brontolo decise di seguirlo, facendosi largo fra la gente accalcata nel mercato..” a questo punto Edoardo scarta una carta prende il segnalino personaggio di Brontolo e lo sposta prima sulla Piazza, poi sul Manicomio, ne scarta un'altra e lo sposta sopra la Piazza successiva e quindi sulla Fabbrica degli Incubi. A questo punto Edoardo prende la pedina Missione Avviata e la posiziona sul segnalino Missione Nuova Speranza, quindi avvia narrativamente la Missione: “.. Brontolo fu molto stupito quando si accorse che il bagliore non era in realtà generato dal fiocco stesso. Era soltanto il riflesso di un bagliore che emanava da qualcosa posto nel punto più alto del mucchio di rifiuti, sul retro della Fabbrica degli Incubi.”

2. Attivazione di altri Personaggi

Una volta terminato il breve racconto, in senso orario tutti gli altri Giocatori avranno una possibilità di **attivare** un Personaggio per muoverlo con lo scopo di portarlo nel Luogo in cui si trova la pedina Missione Avviata, per poter intervenire alla risoluzione della stessa. I Giocatori che attivano un loro Personaggio con questo scopo narrano come e perché quel Personaggio intervenga nella Missione; quindi ne effettuano il movimento (durante questo movimento i Giocatori della Fazione avversa avranno la possibilità di ostacolarlo con Trabocchetti o Conflitti). I Personaggi **attivati** da Giocatori non di Turno potranno partecipare alla Missione, se, grazie al Movimento, riescono ad arrivare nel Luogo in cui si trova la pedina Missione Avviata. Partecipare alla Missione Avviata è l'unica Azione che possono fare i Personaggi dei Giocatori non di Turno nella loro **attivazione**.

*Nota dell'Autore: Attenzione! Solo all'interno della risoluzione di una Missione puoi scegliere di non **attivare** un Personaggio! Nel tuo Turno di Giocatore è invece sempre obbligatorio!*



...Continua... Francesca (Inverno) controlla il Bianconiglio e il Gatto e la Volpe, entrambi già **attivati**, quindi non ha possibilità di agire. In ogni caso, avendo il Bianconiglio proprio nella Fabbrica degli Incubi, potrà intervenire con esso nella Risoluzione della Missione. Giovanni (Scrittore) ha entrambi i Personaggi **pronti** e potrebbe quindi intervenire in favore di entrambi, ma è soddisfatto dell'equilibrio raggiunto e decide di non fare nulla.

Tocca ora ad Achille (Primavera), che decide di **attivare** l'Omino di Latta, che si trova nelle Prigioni dell'Inverno. Pesca 3 carte e racconta l'intervento

dell'Omino di Latta: "L'Omino di Latta giaceva abbandonato nei pressi di un cannone distrutto durante la guerra. Aveva da poco riaperto gli occhi dopo il lungo sonno a cui si era abbandonato. Si rese conto che i suoi arti erano completamente bloccati dal gelo e fu con terrore che vide una squadra di soldati afferrarlo e caricarlo su un carro pieno di rifiuti. Non poté fare nulla per impedirlo, né i soldati si accorsero che la vita era tornata in lui..." A questo punto Achille scarta 1 carta per effettuare il movimento necessario a raggiungere la Fabbrica degli Incubi: supera Lucignolo, controllato da Benedetta (Inverno), la quale, non avendo

più carte Narrazione in mano, non può avviare un Conflitto. Achille completa il racconto: *“ebbe paura quando vide che lo stavano portando verso la Fabbrica degli Incubi, prefigurandosi i terribili esperimenti sul suo freddo corpo di latta. Fu con grande sollievo che vide che lo gettavano in un cumulo di rifiuti, - almeno non sono in pericolo - pensò. All'improvviso iniziò a sentire un calore diffondersi nel suo corpo, c'era qualcosa di vivo in quel luogo..”*

Benedetta ha già **attivato** in precedenza anche il Lupo, quindi è costretta a passare perché non ha altri Personaggi **pronti**. Clara (Primavera), che ha una sola carta in mano, potrebbe **attivare** Dorothy, ma dovendo scartare ben 3 carte per muoverla nella Fabbrica degli Incubi, dal Cimitero dei Ricordi dove si trova, preferisce mantenere Dorothy **pronta** per un'altra occasione. Non rimane che Daniele (Inverno) che però si trova nella stessa situazione di Clara e per giunta, non avendo carte in mano, anche **attivando** il Cappellaio, che si trova nel Cimitero dei Ricordi, rimarrebbe senza carte per spostarlo nella Fabbrica degli Incubi, quindi, rassegnato, decide di non fare niente. Ora il gioco torna ad Edoardo che può cominciare la Narrazione.

3. L'Inizio del Giocatore di Turno

Una volta che tutti i Giocatori hanno avuto la possibilità di **attivare** e muovere uno dei loro Personaggi, il Giocatore di Turno deve cominciare un piccolo racconto durante il quale gioca un numero a sua scelta di carte Narrazione dal lato relativo alla sua Fazione, concretizzando ciascuna immagine in **concetti**.

Il racconto deve rispettare le seguenti semplici ed intuitive **regole narrative**:

- seguire le linee guida dell'**Obiettivo narrativo** della Missione;
- non deve portare alla morte o eliminazione** definitiva di nessun Personaggio;
- deve essere lasciato aperto e **non deve essere portato a compimento in questa fase**.

Non vi sono limiti di tempo, ma si consiglia di Giocare una carta ogni due o tre frasi, mantenendo il più possibile vivo e snello il racconto.

Sembrano molte cose da ricordare! Ma vi renderete conto che in realtà è molto semplice: chi è il protagonista? Dove si trova? Cosa vuole fare? Come mai la storia è arrivata a questo punto? Bisogna infatti sempre ricordare che la narrazione di una Missione è solo un capitolo della storia, non deve quindi portare a risultati definitivi, come la morte di un Personaggio!

...Continua... Edoardo comincia ora la risoluzione della Missione: *“Incuriosito, Brontolo si avvicinò per osservare cosa generasse quel bagliore rassicurante (e mentre dice “bagliore rassicurante” Edoardo gioca la prima carta Narrazione dal lato Primavera) e si accorse che la luminescenza proveniva da un piccolo fiore che stava*



spuntando proprio dalla cima del mucchio di rifiuti. Per giunta, mentre gli alberi nel Paese erano tutti rinsecchiti e congelati, proprio attorno a quel mucchio di rifiuti erano comparsi i primi

steli d'erba e sulle piante, illuminate da quella luce iniziavano a germogliare le prime gemme. Brontolo si sentì subito pervaso da una grande speranza e si avvicinò al mucchio di rifiuti deciso a scoprire cosa la generasse..”. Edoardo conclude così la sua narrazione lasciandola aperta agli interventi degli altri Giocatori.



4. L'intervento degli altri Giocatori

Una volta concluso il racconto del Giocatore di Turno, a partire dal primo Giocatore alla sua sinistra e proseguendo in senso orario tutti gli altri Giocatori, uno alla volta, avranno una possibilità di intervenire nella Missione con il Personaggio da loro **attivato** e mosso nel Luogo della Missione Attivata; **oppure** con un'altro Personaggio da loro controllato e già presente nel Luogo, anche se già **attivato** in precedenza.

Il Giocatore che interviene prosegue la narrazione del Giocatore di Turno in aiuto (giocando carte dallo stesso lato) o in contrasto (giocando carte dal lato opposto) con un numero di carte Narrazione a sua scelta.

Racconterà quindi come il suo Personaggio interviene nella risoluzione della Missione aiutando o contrastando il Giocatore di Turno: il racconto deve tuttavia essere lasciato aperto e **non deve essere portato a compimento in questa fase**.

...Continua...Tocca ora a Francesca (Inverno) che decide di intervenire con il Bianconiglio, che era già stato **attivato** precedentemente nel Capitolo, ma che si trova proprio nella Fabbrica degli Incubi. Francesca inizia a narrare: *“Mentre Brontolo si avvicinava al mucchio di rifiuti, non si accorse dell'ombra che lo sbirciava dalla finestra alle sue spalle. Il Bianconiglio lo stava infatti osservando e aveva già allertato le guardie della Fabbrica.*



Uscendo nel cortile alle spalle del piccolo nano, disse – Bene, bene.. guarda chi abbiamo qui.. Pensavi davvero che non mi sarei accorto dei tuoi passi rumorosi? Guardati attorno, nano! Sei in trappola!



– e lo disse mentre le guardie si muovevano attorno a lui, circondandolo. – Ti piace quel fiore? Ma che carino.. Peccato che ora i miei uomini prenderanno quel mucchio di ciarpame e lo getteranno insieme al tuo inutile fiore nelle



fornaci della mia fabbrica! Chissà mai che fondendoli non riesca a creare qualche nuova arma per il Regime..



Quanto a te, sei così patetico che non mi prenderò nemmeno il disturbo di sporcarmi le mani! – il Bianconiglio si rivolse ai suoi uomini – Dategli una bella lezione e buttatelo fuori dalla mia Fabbrica! - Il povero Brontolo provò paura mentre le guardie si avvicinavano minacciose..”

Giovanni ha scelto di non partecipare alla Missione, tocca quindi ad Achille con l’Omino di Latta: “Mentre le guardie stavano per afferrare il povero Brontolo, il sole smise improvvisamente di brillare: un’eclissi nascose il sole ed il Bianconiglio rise per quel segno che reputò favorevole al Regime. Ma il suo riso durò poco e si trasformò presto in una maschera di orrore: dal mucchio di rifiuti stava sorgendo un volto, un volto di metallo che riluceva



della stessa luce del fiore.. Dai rifiuti sorse un colosso di metallo, splendente come la primavera, con gli arti non più arrugginiti ed il cuore pulsante per il desiderio della vendetta: l’Omino di Latta era tornato ed ora le Fiabe avevano un poderoso paladino pronto alla battaglia. L’Omino di Latta si lanciò in aiuto di Brontolo verso le guardie che sbigottite si davano alla fuga..”. Non essendoci nessun’altro che può partecipare (Benedetta, Clara e Daniele infatti non partecipano con nessun Personaggio), il giro torna ad Edoardo che può giocare la sua ultima carta.

5. L’ultima carta del Giocatore di Turno

Dopo che ogni Giocatore ha avuto la sua opportunità di giocare carte Narrazione per aiutare o contrastare il Giocatore di Turno, questo può giocare un’ultima carta Narrazione raccontando lo sforzo finale compiuto dal suo Personaggio per avere successo nella Missione. La narrazione segue le regole sopra descritte.

...Continua...Non resta ad Edoardo che chiudere la narrazione: al momento è situazione di parità. Edoardo prosegue il racconto: “Brontolo vide sorgere l’Omino di Latta come un eroe venuto a punire i malvagi e riportare finalmente la giustizia. Egli era davvero il condottiero che le Fiabe stavano aspettando”.



6. Conclusione della narrazione

A questo punto il Giocatore di Turno deve concludere il racconto, **portando a compimento la trama** che si è creata.

Se le carte Narrazione giocate a favore del suo Personaggio (stesso colore della Fazione) sono in numero superiore a quelle giocate in suo contrasto (colore opposto a quello della Fazione del Giocatore di Turno), la Missione ha successo. Se sono in numero inferiore fallisce. Se le carte Narrazione sono pari, la Missione termina in parità, senza portare vantaggio né alla Primavera, né all’Inverno. In ogni caso, il Giocatore di Turno ha il dovere di concludere brevemente la piccola trama che si è venuta a creare, portando ad un finale positivo (in caso di vittoria) o negativo (in caso contrario) il racconto.

...Continua...La Primavera totalizza 6 carte Narrazione, l’Inverno 5, quindi la vittoria della Missione Nuova Speranza è della Primavera. Ad Edoardo tocca chiudere il racconto: “L’Omino di Latta travolse le guardie, liberando il povero Brontolo e facendo fuggire il perfido Bianconiglio. Una calda luce di speranza continuava ad irradiare dalla sua possente figura. Brontolo se ne accorse subito: ora la Primavera aveva un campione, un condottiero, una nuova speranza”.

7. Conseguenze

Per prima cosa rimuovi dal Luogo il segnalino della Missione e la pedina Missione Avviata.

Quindi, all’interno della Fazione vincitrice, il Giocatore che ha giocato più carte, sceglie una carta Narrazione che ritiene più rappresentativa per il racconto e più interessante per la trama (n caso di parità nella Fazione vincitrice sceglie la carta lo Scrittore oppure, se non presente, il Giocatore di Turno).

Questa carta diventerà il Ricordo legato alla Missione: posizionala sul Tracciato dei Ricordi e piazzaci sopra il segnalino Segnalibro (vedi **Ricordi e Segnalibro**, pag. 20). Nel caso in cui la Missione si sia conclusa in un pareggio, posiziona una carta Neutrale nella casella dei Ricordi e piazzaci comunque sopra il Segnalibro. Ora metti il segnalino della Missione appena conclusa nella casella al di sopra del Ricordo.

Se la Missione è conclusa con successo dalla Fazione del Giocatore di Turno, il Ricordo contribuirà nell’Epilogo alla vittoria della sua Fazione, in caso contrario contribuirà al successo della Fazione avversaria. Se la Missione si conclude in un pareggio, la carta Ricordo Neutrale non contribuirà alla vittoria di nessuno.

Nota dell’Autore: la carta Ricordo neutrale non riporta nessun disegno evocativo, non esiste pertanto un concetto collegato a quel Ricordo, ma si consiglia di richiamare nella Narrazione la tematica della Missione conclusasi nel pareggio.

Continua... Terminata la Missione, Edoardo sceglie come carta Ricordo il bagliore che avvolge l'Omino di Latta, la posiziona su una casella a sua scelta (a sinistra della Tessera Epilogo) nel Tracciato dei Ricordi, sulla carta mette il Segnalibro. Posiziona quindi il segnalino Missione Nuova Speranza nella casella al di sopra la carta.



I RICORDI E IL SEGNALIBRO

Le Missioni non sono fini a loro stesse, ma si collocano nello scenario della lotta fra la Primavera e l'Inverno. I Ricordi rappresentano le trame più importanti ed i fatti più rilevanti, che possono collegare fra di loro le Missioni e che devono essere inclusi nell'Epilogo della storia.

I Ricordi determinano l'andamento della lotta fra le fazioni Primavera ed Inverno, contribuiscono a determinare la fazione vincitrice al termine dell'Epilogo ed influenzano la narrazione collegando i racconti tra di loro mediante il Segnalibro.

1. Ricordi

Quando viene risolta una Missione si genera un Ricordo: piazza in una casella libera (a sinistra della Tessera Epilogo) del Tracciato dei Ricordi la carta Narrazione scelta al termine della Missione (vedi **Conseguenze**, pag. 19) dal lato della Fazione che ha vinto. Posiziona al di sopra di questa carta, nella relativa casella, il segnalino della Missione appena conclusa. A livello narrativo, il Ricordo è costituito dal **concetto** collegato alla carta Narrazione così come è stata narrata: bisogna ascoltare bene i racconti degli altri giocatori!

Nota dell'Autore: sarà immediato riconoscere le Missioni concluse positivamente: il colore del segnalino Missione sarà lo stesso della carta Ricordo sotto di esso.

2. Il Segnalibro

Il Segnalibro rappresenta il filo conduttore della storia. Piazzalo sull'ultima carta appena posizionata sul Tracciato dei Ricordi: esso indica quale **concetto** deve essere ripreso nella narrazione della Missione successiva. Non si deve più quindi interpretare liberamente la carta su cui si trova il Segnalibro, ma riportarne invece il **concetto** che era già stato

raccontato. Inserire nella narrazione della propria Missione il concetto legato al **Segnalibro** è obbligatorio, pena il fallimento automatico della narrazione. **Concetti** collegati ai Ricordi divengono quindi delle trame conduttrici della storia e dovranno essere ripresi nelle narrazioni successive e nell'Epilogo in cui avrà termine il gioco.

Nota dell'autore: Conflitti e Trabocchetti non generano Ricordi e sono quindi svincolati dalle regole del Segnalibro perché sono avvenimenti di azione pura che difficilmente contribuiscono a costruire una solida trama. Il Segnalibro costringe invece i giocatori a inventarsi un filo conduttore che leghi i veri motori narrativi del gioco: le Missioni. Questo sforzo di immaginazione, fantasia ed inventiva che viene richiesto obbligatoriamente dalle regole ha lo scopo di creare una storia armonica e coerente. Sarebbe molto più facile narrare ignorando la regola del Segnalibro, ma i racconti così narrati non sarebbero coerenti e collegati fra di loro, rendendo in definitiva la storia creata molto meno convincente ed appagante.

...Continua... Nel Capitolo successivo Giovanni sceglie di **attivare** Biancaneve che si trova nel Teatro delle marionette per risolvere la Missione Il Gelido Orrore, presente nel Cimitero dei Ricordi. Pesca 3 carte Narrazione e comincia il racconto, ricollegandosi alla carta Narrazione della Missione precedente (la Nuova Speranza) su cui si trova il Segnalibro. Inizia quindi la trama "Biancaneve, circondata dalle sue serve, osservava dalle balconate del Teatro lo spettacolo odierno che rappresentava il trionfo dell'Inverno durante il Conflitto d'Autunno. Le sue guardie l'avevano già avvisata del ritorno dell'Omino di Latta e della luce di speranza che aveva portato il poderoso guerriero delle Fiabe. Proprio mentre veniva inscenata la Battaglia delle Nebbie, in cui le truppe corazzate del Regime avevano colto di sorpresa ed annientato il principale caposaldo dei nemici, nella sua gelida mente balenò una terribile idea: evocare gli spettri dei granatieri corazzati dell'Inverno che avrebbero soffocato nella nebbia il baluginio dell'Omino di Latta, arrugginito le sue giunture e spezzato la sua corazza con il gelido orrore celato dalla bruma. Per risvegliare gli eroi della Battaglia delle Nebbie, non vi era luogo migliore che il Cimitero dei Ricordi...". **Contestualizzata e motivata** la risoluzione della Missione, terminato il collegamento con il Segnalibro, Biancaneve può ora muoversi e cominciare la narrazione della Missione Gelido Orrore.

I CONFLITTI



L'occhio del Regime è sempre vigile e pronto a cogliere qualsiasi trama si stia ordendo contro di lui. I soldati dell'Inverno sono in agguato, pronti ad aggredire le Fiabe imprudenti.

I Conflitti vengono avviati dai Soldati per bloccare il movimento delle Fiabe e per **incapacitarle**.

Un Giocatore può avviare un Conflitto quando una Fiaba entra nella casella in cui si trova un Soldato controllato da lui. Quest'ultimo può avviare il Conflitto anche se è già stato **attivato** nel Capitolo di gioco.

Ogni Conflitto è suddiviso in **Round** alterni:

1. Round Inverno - Attacco

Il Soldato gioca una singola carta Narrazione dal lato Inverno, raccontando come il Personaggio cerca di catturare / aggredire / tormentare la Fiaba bersaglio. Il racconto deve rispettare le seguenti semplici ed intuitive **regole narrative**:

- non deve portare alla morte o eliminazione definitiva di nessun Personaggio;
- il racconto deve essere lasciato aperto e non deve essere portato a compimento in questa fase.

2. Round Primavera - Difesa

Ora la Fiaba può rispondere utilizzando lo stesso procedimento: la Fiaba gioca una carta Narrazione dal lato Primavera e racconta come il Personaggio sfugge / affronta / annulla l'aggressione del Soldato. Nella sua risposta valgono le stesse **regole narrative** valide per il Soldato.

3. Round successivi

Terminato il round della Primavera, si ricomincia con il Soldato che può rilanciare giocando una nuova carta e continuando la narrazione e con la Fiaba che può a sua volta rispondere. Si prosegue in questo modo finché uno dei due non vuole più giocare carte Narrazione: in questo caso il Conflitto termina.

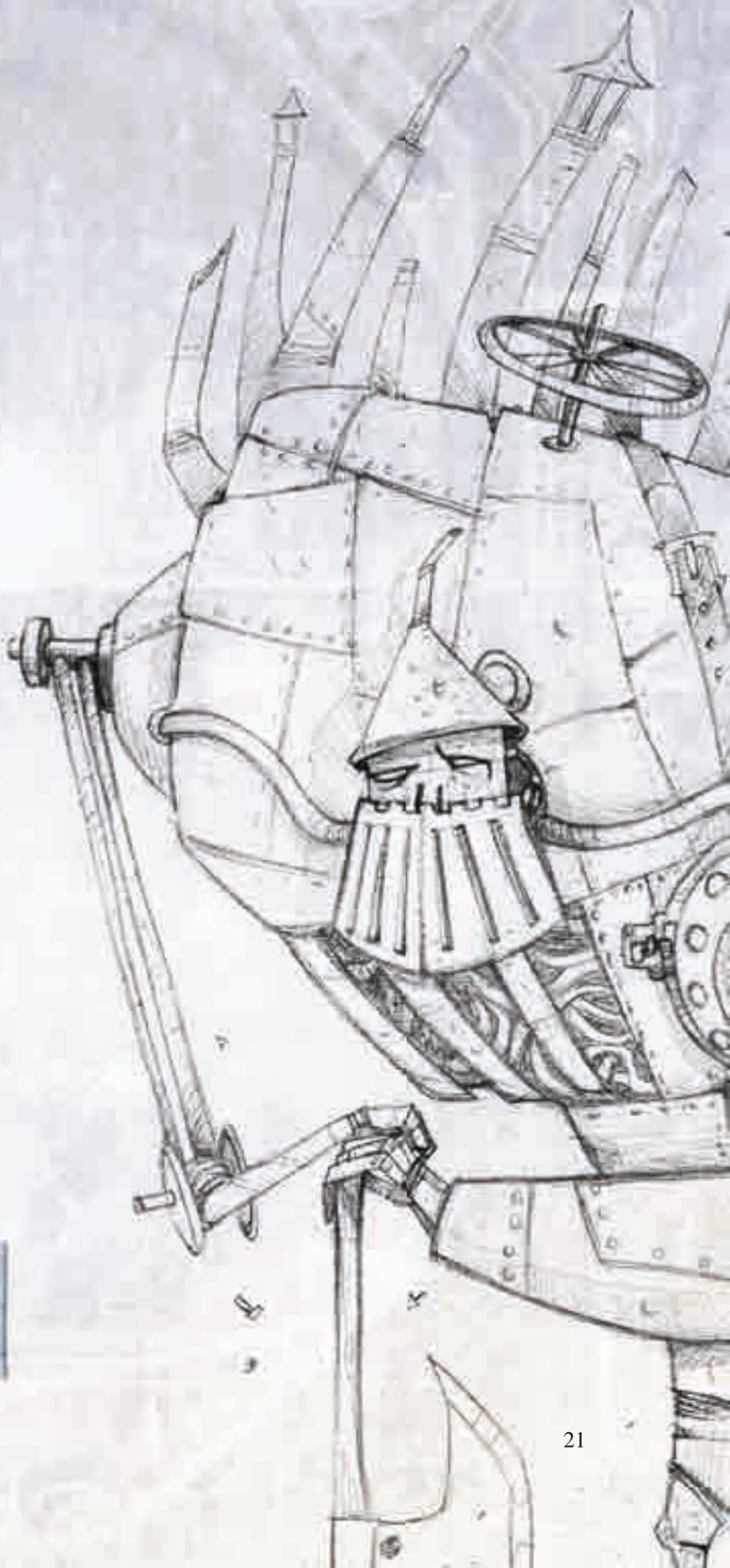
4. Conclusione del vincitore

Il vincitore del Conflitto è l'ultimo che ha giocato una carta. Chi vince deve **portare a compimento** la narrazione del Conflitto, raccontando come ha termine lo scontro con la vittoria del suo Personaggio.

Nota dell'autore: per un'evidenza immediata di chi sta vincendo il Conflitto, le carte possono essere giocate una sopra l'altra, così da vedere subito chi è in vantaggio, semplicemente osservando il colore della carta.

5. Conseguenze

Se il Soldato vince il Conflitto, il movimento della Fiaba si interrompe e la fiaba viene **incapacitata** (vedi "Personaggio Incapacitato" al capitolo "Personaggi Incapacitati e Salvataggio", pag. 25): il Soldato può inoltre posizionare la Fiaba in qualsiasi Luogo/Piazza del Paese, se lo giustifica narrativamente. Se invece vince la Fiaba, non accade nulla e quest'ultima può proseguire il suo movimento.





Clara sta muovendo Dorothy dal Parco delle Querce, intenzionata a portarla al Cimitero dei Ricordi dove precedentemente è stata avviata la missione Gelido Orrore. Clara **attiva** quindi Dorothy, pesca 3 carte Narrazione, ne scarta una e muove Dorothy attraverso la Piazza dove si trova il Cappellaio Matto di Daniele. Daniele la interrompe, bloccando il movimento di Dorothy sulla Piazza ed avviando il Conflitto: "Reggeva in mano un lume ed era curvo ad osservare l'iride dell'orfano. Stavano sull'uscio del lercio mulino dove aveva appena acquistato quel bimbo come cavia, quando, in quegli occhi spalancati vide riflessa la sagoma di Nonna Dorothy apparire nella radura alle sue spalle e farsi largo faticosamente fra la neve e le macerie mezzepolte. Si voltò ed i loro sguardi si incrociarono. Lui sapeva di essere stato riconosciuto: l'inconfondibile cilindro ed il camice macchiato di sangue lo identificavano senza dubbio alcuno come il temuto Cappellaio Matto, direttore del Manicomio Criminale. Avanzò nella direzione della vecchina che sembrava non voler attirare la sua attenzione. Purtroppo per lei, nulla sfuggiva all'attenzione del Direttore. – Nonnina – disse – per quale motivo ti rechi verso il cimitero nelle buie ore del crepuscolo? Non lo sai che vige il coprifuoco? – sussurrò sorridendo, mentre Dorothy esitava a rispondere – o forse Non ricordi più? La tua mente deve ormai essersi fatta debole... Vieni... – bisbigliò allungando le mani scheletriche – mi prenderò cura io di te.. mi occuperò che tu abbia sempre tutte le medicine che ti servono.." e contestualmente Daniele gioca la carta (le medicine). Daniele ha giocato il **1°Round** sferrando l'attacco,

quindi arriva il **2°Round** e Clara risponde "... Dorothy non era una sprovveduta tuttavia. Prontamente infilò la mano nella tasca ed estrasse un documento. – Direttore – disse esibendo il documento – ho un permesso speciale, firmato da Mangiafuoco in persona per uscire durante le ore del coprifuoco!". Daniele ribatte ed è il **3°Round** "Tentare di ingannare uno psichiatra è azzardato, tanto più se questi è il Cappellaio, avvezzo a leggere su volti terrorizzati i più minuti segni della falsità: - Credi forse di potermi ingannare, vecchia? – disse allungando le mani..". Inizierebbe ora il **4°Round**, ma Clara sceglie di non controbattere ulteriormente perdendo il Conflitto: il segnalino Personaggio di Dorothy viene abbattuto ad indicare la sua condizione di Personaggio **incapacitato**. Daniele deve quindi chiudere la narrazione: "Il Cappellaio afferrò la vecchia, paralizzata dal terrore di essere stata scoperta. Decise di gettarla nelle segrete delle Prigioni, dove sarebbe stata interrogata per scoprire quanto sapesse dei piani della Primavera". Daniele prende quindi il segnalino Personaggio di Dorothy e lo piazza sulla casella Prigioni dell'Inverno, mantenendolo in posizione **incapacitata**.

I TRABOCCHETTI



Le Fiabe non possono affrontare i Soldati in uno scontro in campo aperto. Le Piazze sono dominio del Regime, ma dentro gli edifici del paese, in bui scantinati e polverose soffitte, la resistenza ordisce le sue trame e colpisce i

soldati che si rivelano troppo avventati da avventurarsi imprudentemente in quei luoghi nascosti.

I Trabocchetti vengono avviati dalle Fiabe per bloccare il movimento dei Soldati e per **incapacitarli**. Un Giocatore può avviare un Trabocchetto quando un Soldato entra nel Luogo in cui si trova una Fiaba controllata da lui: la Fiaba può effettuare un Trabocchetto anche se è già stata **attivata** nel Capitolo di gioco. Se nel Luogo si trovano più Fiabe che intendono effettuare un Trabocchetto, devono accordarsi per scegliere chi lo effettuerà: è infatti possibile un solo Trabocchetto per tentativo di ingresso di un Soldato in un Luogo.

Ogni Trabocchetto è suddiviso in due **Round**:

1. Round Primavera – Trabocchetto

La Fiaba sceglie la Carta Narrazione dal lato Primavera che sarà la sua Trappola e la tiene da parte. Pianifica quindi il suo Trabocchetto: prende le sue altre carte Narrazione e le nasconde in segreto sotto la carta della Fiaba, posizionandone alcune girate sul lato Inverno ed altre sul lato Primavera: solo le carte girate sul lato Primavera verranno conteggiate e scartate alla fine per determinare l'esito del Trabocchetto.

Il Giocatore crea quindi un racconto, narrando verso quale Trabocchetto attiri il Soldato mediante la Trappola, che è rappresentata dalla carta Narrazione tenuta da parte.

Il racconto deve rispettare le seguenti semplici ed intuitive **regole narrative**:

- non deve portare alla morte o eliminazione definitiva di nessun Personaggio;
- il racconto deve essere lasciato aperto e non deve essere portato a compimento in questa fase.

2. Round Inverno - Difesa

Il Soldato gioca un numero di carte Narrazione dal lato Inverno a sua scelta raccontando il modo in cui cerca di evitare la Trappola preparata dalla Fiaba tramite un piccolo racconto. Nella sua risposta valgono le stesse **regole narrative** valide per la Fiaba.

3. Determinazione e conclusione

La Fiaba svela le carte nascoste sotto la carta del suo Personaggio, conta quelle che mostrano il lato Primavera, confrontando il risultato con il numero di carte giocate dal Soldato.

La carta Trappola non viene mai conteggiata.

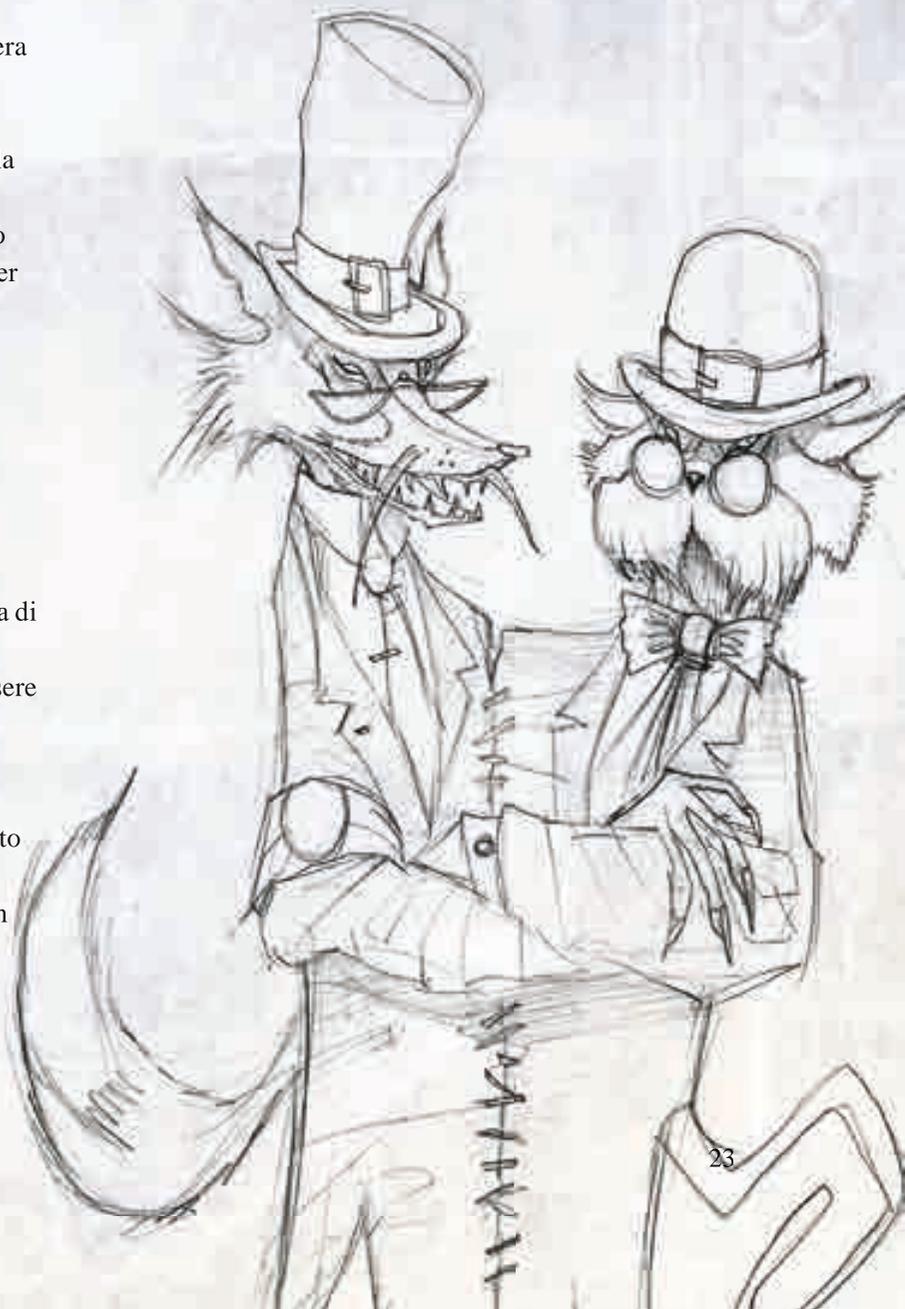
Se le carte Primavera sono inferiori alle altre, il Trabocchetto non ha effetto ed il Soldato può proseguire il suo movimento e la sua **attivazione**.

Se il totale è uguale, il movimento viene impedito ed il Soldato viene riposizionato nella casella Luogo/Piazza da cui si stava muovendo: l'**attivazione** del Soldato ha termine.

Se le carte Primavera sono superiori alle altre, accade lo stesso, ma il Soldato, in aggiunta, viene anche **incapacitato** (vedi "Personaggio Incapacitato" al capitolo "Personaggi Incapacitati e Salvataggio", pag. 25).

In tutti questi casi, la carta usata per la Trappola e tutte le carte coinvolte nella determinazione del vincitore sono scartate (quindi tutte le carte nascoste sotto la carta Fiaba con in mostra il lato Primavera e tutte le carte giocate a favore del Soldato).

Chi vince il Trabocchetto (o la Fiaba in caso di pareggio) deve **portare a compimento** la narrazione del Trabocchetto, raccontandone gli esiti.





Benedetta **attiva** Lucignolo che si trova nella Piazza fra il Manicomio ed il Parco delle Querce. Pesca 3 carte e decide di muovere Lucignolo verso il Cimitero dei Ricordi. Scarta una carta ed inizia il movimento, ma

Achille, che controlla Alice nel Parco delle Querce, decide di interrompere il movimento di Lucignolo avviando un Trabocchetto. Achille gioca la carta  Trappola (una finta lettera) ed inizia la narrazione del Trabocchetto: *“Tempo prima, Alice aveva fatto pervenire a Lucignolo una finta lettera nella quale velava la presenza, in un capanno del Parco delle Querce di una stamperia clandestina di cui le Fiabe si servivano per pubblicare dei manifesti per fomentare la rivolta della popolazione. Occupato in infinite trame, Lucignolo non aveva subito organizzato una retata, ma ora, passando per il parco, notò un piccolo capanno nascosto fra gli alberi e, ricordando la lettera, decise di andare a verificare, non sapendo che Alice aveva preparato una trappola in cui imprigionarlo..”*. A questo punto Achille organizza il resto delle carte nella sua mano formando un mazzetto e posizionandolo sotto la carta Personaggio di Alice. Achille ha tre carte ancora in mano e decide di posizionarne 2 dal lato Primavera, impegnandola quindi nel Trabocchetto, e mettendo invece l'ultima dal lato Inverno sotto le altre. Ora tocca a Benedetta rispondere al Trabocchetto, non sapendo quante carte Achille ha investito. Benedetta inizia il suo racconto: *“Lucignolo si avvicinò cauto alla piccola casupola fra le fronde, camminando cauto sul tappeto di neve ghiacciata. Si avvicinò alla piccola casupola*



e sbirciò dal bucò della serratura: vide che l'edificio era vuoto ed immediatamente capì che si trattava di un trucco delle Fiabe per sviarlo o, peggio, intrappolarlo. Cautamente

iniziò a retrocedere: qualcuno avrebbe pagato amaramente questo brutto scherzo al Regime..”.

Benedetta ha giocato 2 carte, ora si deve vedere il risultato del Trabocchetto! Achille alza la carta di Alice e svela il mazzetto nascosto sotto di essa (ignorando la carta Trappola). Vi sono due carte girate sul lato Primavera, quindi il risultato è un pareggio: il movimento di Lucignolo viene interrotto, ma il Soldato non è **incapacitato**. Ora Achille deve concludere il racconto: *“La rabbia si impossessò del freddo Lucignolo: avrebbe smascherato quei folli che avevano osato ritenerlo sufficientemente stupido da cadere in un inganno così banale! Notando un drappello di soldati che passava per il parco, li chiamò a sé, ordinando che le trappole fossero disarmate al fine di poter trovare le tracce del colpevole di un così arrogante attentato alla migliore spia del Regime. Dedicandosi alle indagini accecato dalla rabbia, Lucignolo si dimenticò del motivo per cui si stava recando al Cimitero dei Ricordi..”*.



PERSONAGGI INCAPACITATI E SALVATAGGIO

Una Fiaba viene **incapacitata** se perde un Conflitto con un Soldato.

Un Soldato viene **incapacitato** se perde un Trabocchetto con una Fiaba.

1. Personaggio Incapacitato

Quando un Personaggio viene **incapacitato**, il suo segnalino Personaggio sul tabellone di gioco viene sdraiato. Un Personaggio **incapacitato** non può effettuare movimenti nè azioni. La sola azione che gli è possibile fare è effettuare un'azione di Salvataggio su sé stesso.

2. Salvataggio

Un Salvataggio è un'Opportunità che può essere colta da un Personaggio su sé stesso o su un altro Personaggio della stessa Fazione per rimuovere la sua condizione di **incapacitato**. Per effettuare questa azione si devono giocare 2 Carte Narrazione raccontando l'azione di Salvataggio. Se l'azione di Salvataggio è svolta nei confronti di un'altro Personaggio è necessario che il salvatore si trovi nel Luogo/Piazza in cui si trova il Personaggio **incapacitato**.

...*Continua*...Edoardo **attiva** lo Spaventapasseri, pesca le tre carte Narrazione e lo sposta dal Teatro delle Marionette alle Prigioni dell'Inverno (dove è presente Dorothy **incapacitata**) e racconta: "Lo Spaventapasseri lavorava spesso come infiltrato nelle Prigioni.

Sapeva che la nonnina sarebbe presto finita nelle mani del Cappellaio Matto ed allora per lei non vi sarebbe stata più speranza.

Per questo motivo attese il pranzo dei detenuti per rovesciare nella bottiglia di Dorothy alcune gocce di

un potente sonnifero che faceva piombare le persone in uno stato simile alla morte.

Dorothy venne quindi data per morta e lo Spaventapasseri fece in modo di essere lui

l'operaio incaricato di portare la cassa al cimitero. Così, proprio sotto gli occhi dei soldati, portò in salvo Dorothy al di fuori delle Prigioni.."



L'EPILOGO



L'Epilogo rappresenta l'atto finale che chiude la partita. Inizia immediatamente quando viene riempita da un Ricordo l'ultima casella valida a sinistra del Tracciato dei Ricordi e porta a termine la partita.

1. Inizio dell'Epilogo

Il Giocatore che inizia l'Epilogo è quello che ha posizionato l'ultima carta Ricordo sul Tracciato. Prende la tessera Epilogo e lo posiziona davanti a sé. Nota bene: Una volta avviato l'Epilogo non è più possibile attivare Personaggi, fare interruzioni o cogliere opportunità, semplicemente si giocano le carte che si hanno in mano.

A questo punto quel Giocatore gioca le sue carte Narrazione raccontando il modo in cui i suoi Personaggi cercano di sferrare un colpo decisivo alla Fazione avversa, decretando la vittoria per il loro schieramento. Il Giocatore che ha iniziato l'Epilogo si collega al **concetto**, indicato dal Segnalibro, e comincia un piccolo racconto durante il quale gioca un numero a sua scelta di carte Narrazione, concretizzando ciascuna immagine in **concetti**.

Il racconto deve rispettare le seguenti **regole narrative**: deve mirare al compimento definitivo delle trame aperte; deve essere lasciato aperto e non deve essere portato a compimento in questa fase.

L'Epilogo, a differenza di una Missione, coinvolge tutti Personaggi anche in diversi Luoghi o Piazze.

2. L'intervento degli altri Giocatori

Una volta concluso il racconto del Giocatore che ha iniziato l'Epilogo, in senso orario, tutti gli altri Giocatori avranno una possibilità di intervenire nell'Epilogo secondo le stesse modalità e seguendo le medesime **regole narrative**, giocando carte Narrazione ed indirizzando il racconto a favore della propria Fazione. In questa fase, chiunque contribuisca alla narrazione dell'Epilogo deve obbligatoriamente collegare il proprio racconto ad un Ricordo a sua scelta fra quelli presenti nel Tracciato dei Ricordi.

3. Determinazione della Fazione Vincitrice e conclusione della storia

Quando ogni Giocatore ha utilizzato le proprie carte e contribuito alla narrazione dell'Epilogo, si determina la Fazione vincitrice. Si contano le carte Narrazione giocate per ogni Fazione, al totale si aggiunge +3 per ogni carta presente nel Tracciato dei Ricordi e favorevole ad una delle Fazioni.

Vince l'Epilogo la Fazione che ha un totale maggiore. In caso di parità, vince chi ha avviato l'Epilogo, a meno che non sia presente lo Scrittore (vedi di seguito).

La Fazione che vince l'Epilogo, vince la partita. Una volta determinata la Fazione vincitrice, il Giocatore che ha iniziato l'Epilogo deve concludere il racconto, **portando a compimento la storia (e quindi la partita) secondo quanto determinato nell'Epilogo.**

4. Se è presente lo Scrittore

Lo Scrittore interviene sempre per ultimo nella narrazione dell'Epilogo. Può giocare solo metà delle proprie carte, arrotondato in difetto, a favore di una delle due Fazioni. Lo Scrittore vince sempre l'Epilogo nel caso in cui le due Fazioni siano in totale parità.

5. (Regola opzionale) Segnalibro nell'Epilogo

Ogni Giocatore nell'Epilogo deve collegare la propria narrazione al Ricordo su cui si trova il Segnalibro. Quando un Giocatore ha terminato il suo racconto nell'Epilogo, sposta il Segnalibro su un altro Ricordo a sua scelta.



I Ricordi nel Tracciato dei Ricordi sono nell'ordine:

La Nuova Speranza, Missione Fiabe: l'Omino di Latta che rifugge della calda luce della Primavera, venuto a sconfiggere i Soldati e a portare a termine l'Inverno.

Il Rifugio, Missione Fiabe: Dorothy ha scoperto una radura nascosta nel Parco delle Querce, verso la quale sembra che i Soldati del Regime non riescano a trovare la strada: la Natura stessa protegge quel Luogo riparato dai venti gelidi dell'Inverno.

Rappresaglia Armata, Missione Soldati: Mangiafuoco ha fatto incendiare il Teatro delle Meraviglie mentre andava in scena una rappresentazione giudicata sovversiva ed inscenata da Pinocchio.

Daniele (Inverno) ha appena completato l'ultima Missione (**Rappresaglia Armata**), che ha causato l'incendio del Teatro delle Meraviglie, avviando quindi l'Epilogo. Ultimata la Missione, Comincia subito a narrare, collegandosi proprio a questa Missione giocando le carte Narrazione che ha in mano: *"Mentre le fiamme avvolgevano il Teatro delle Meraviglie, Mangiafuoco osservava le truppe del Regime che perquisivano gli abitanti del villaggio, rastrellati nell'edificio mentre assistevano a quell'impudente spettacolo sovversivo. Mangiafuoco diede ordine di privarli dei loro averi e di condurli sotto scorta nel Manicomio del Cappellaio, affinché le amorevoli cure dell'abile psichiatra estirpassero il pericolo germe della rivolta, insidiato nel loro ingenuo animo dal ribelle Pinocchio. Guardando il mucchio di oggetti che si veniva formando là dove i soldati gettavano gli averi degli arrestati, lo sguardo di Mangiafuoco fu all'improvviso attratto da un copione dell'opera inscenata, finito per terra durante le rudi perquisizioni. Molti altre sceneggiature*



simili erano impilate accanto ad esso, pronti per essere bruciati, ma quello in particolare aveva attirato la sua attenzione: era troppo voluminoso per contenere soltanto la trama di quell'odiosa messinscena.

Mangiafuoco diede ordine di portargli quel fascicolo e, aprendolo con un moto di disgusto, vide scivolare fuori un piccolo plico di fogli ripiegati scritti fittamente. Un maligno sorriso si dipinse sul suo volto illuminato dalle fiamme: *i Piani della Resistenza erano nelle sue mani... Quella sera, Mangiafuoco ebbe modo di studiarli e fu deliziato nello scoprire che il segnale dell'insurrezione generale*



sarebbe venuto dal campanile, che avrebbe battuto tredici rintocchi al momento opportuno. Ora non restava altro da fare che preparare una trappola per schiacciare la ribellione in un unico, durissimo, colpo.."



Edoardo (Fazione Primavera) non ha carte da giocare e quindi, anche se il suo Spaventapasseri non è ancora stato **attivato**, non può fare nulla ed è costretto a passare, non partecipando all'Epilogo.

Francesca (Fazione Inverno) può quindi proseguire, narrando sempre a favore della sua Fazione, scegliendo di collegarsi al **Ricordo Il Rifugio**: *"Proprio quella sera, il Bianconiglio si era recato a far visitare al Mangiafuoco, con l'intento di congratularsi per la dura azione di rappresaglia avvenuta nel pomeriggio. Con la lingua sciolta da una bottiglia dell'acquavite preferita dal rude governatore del Paese, i due si misero a discutere del modo in cui utilizzare i piani della*



Resistenza contro di essa. Improvvisamente al Bianconiglio venne un'idea ingegnosa: attirare tutta la popolazione in un unico luogo, di nascosto farla circondare dalle truppe del Regime e a quel punto far suonare i tredici



rintocchi: i ribelli sarebbero insorti tutti insieme, confortati dalla vicinanza reciproca ed ignari del trovarsi in una trappola escogitata apposta per loro. A quel punto

i soldati sarebbero intervenuti, strangolando la minaccia della rivolta con un'unica rapida stretta. L'Inverno sarebbe perdurato in eterno! E Bianconiglio aveva una splendida idea su



come e dove attirarli.. Ogni anno, in occasione del Solstizio d'Inverno, nel Paese si inscenava un concerto per celebrare il culmine ultimo dell'inverno ed il lento, ma inesorabile, avvicinarsi della primavera. Solitamente il concerto veniva celebrato nel Teatro delle Meraviglie, ormai ridotto in cenere, ma Bianconiglio aveva una splendida idea per un posto alternativo.. Sorrise malvagiamente mentre spiegava il suo piano al Mangiafuoco: "Non impedire il concerto, lascia che lo celebrino nel Parco delle Querce, dove sappiamo che si nascondono.. falli



sentire al sicuro e lascia che suonino musiche diverse da quelle di Regime... Quando saranno tranquilli e sereni, solo allora li colpiremo!”

Toccherebbe a questo punto a Giovanni che, tuttavia, essendo lo Scrittore, non deve narrare in questo momento, ma solo al termine dell’Epilogo dopo che tutti gli altri Giocatori hanno avuto la possibilità di intervenire.

Achille (Fazione Primavera) ora può rispondere, scegliendo di collegarsi al **Ricordo La Nuova Speranza:**

“Ma proprio questo fece insospettire la Resistenza... il Regime non aveva mai permesso che si suonasse qualcosa di diverso dalle lugubri fanfare militari dell’Inverno, davanti alle quali la gente era costretta a



chinare il capo in segno di deferenza.. la rete di spionaggio si mise subito in moto e non ci volle molto perché Pinocchio notasse degli strani movimenti nei pressi del campanile e delle truppe che convergevano in gran segreto

verso il parco: il Regime stava macchinando qualcosa.. Non restava molto tempo! Non era difficile immaginare cosa avesse in mente



il Mangiafuoco: il permesso di celebrare il concerto era davvero troppo sospetto! Immediatamente furono diramate delle comunicazioni segrete e venne

preparato un nuovo piano di insurrezione, avvisando i combattenti di tenersi al sicuro, pronti ad attaccare i soldati che preparavano l’agguato. **L’Omino di Latta avrebbe**



ingaggiato i corazzati del Regime e tagliato la via della ritirata dei Soldati presso i cancelli di ingresso al Parco:



trovandosi a loro volta circondati, presto i cacciatori sarebbero divenuti prede!”.

Benedetta (Fazione Inverno) ha giocato precedentemente tutte le sue carte aiutando

Daniele e concludere con successo la Missione Rappresaglia Armata e quindi, a sua volta, è costretta a passare.

Ultima giocatrice prima dello Scrittore è Clara (Fazione Primavera) che sceglie di collegarsi al **Ricordo**

Il Rifugio: “Mentre i partigiani della Primavera prendevano posizione, Dorothy ascoltava le dolci melodie del concerto dalla radura celata. Mentre sedeva con gli occhi socchiusi, le sembrava che le sue percezioni si estendessero al di là del suo corpo: avvertiva i pallidi raggi del sole invernale divenire sempre più caldi, percepiva il timido fruscio dei nuovi germogli che si affacciavano alla vita, le sembrava quasi di udire il ghigno sommesso dei soldati nascosti fra le fronde ed il battito dei mille cuori dei partigiani della Primavera, pronti all’insurrezione.

Sorrise la vecchina, oggi gli usurpatori sarebbero stati sconfitti, oggi il Regime sarebbe caduto.



Giovanni è lo Scrittore e per vincere deve cercare di far terminare l’Epilogo in pareggio. Al momento, le Fiabe hanno giocato 6 carte Narrazione ed hanno 1 carta di vantaggio nel Tracciato dei Ricordi, un totale quindi di +9 nel conteggio dell’Epilogo. I Soldati invece hanno giocato 7 carte, quindi la Primavera è in vantaggio di 2 sull’Inverno. Giovanni dovrebbe pertanto giocare 2 carte per ottenere un pareggio. Nella sua mano ne ha 3, ma lo Scrittore può giocare solo la metà, arrotondata per difetto, delle carte della propria mano a favore dell’una o dell’altra Fazione nell’Epilogo, può perciò giocare una sola carta a favore dell’Inverno! Non è in grado quindi di portare la storia in parità e di vincere la partita. Decide allora di non intervenire nel racconto e lascia che sia Clara a terminare la storia: “Il piano della Primavera funzionò perfettamente. Pregustando la vittoria, Mangiafuoco diede ordine di battere i 13 rintocchi. I Soldati si prepararono all’attacco, ma le Fiabe li colsero completamente di sorpresa! E mentre i Soldati, costretti alla resa, gettavano le armi e si davano alla fuga, un sole caldo illuminò il Parco e dal ramo di un ciliegio, intirizzito dal gelo invernale, fece capolino un verde bocciolo: la Primavera era finalmente tornata!”

MODULO POTERI



Nel **Modulo Poteri**, ogni Missione conclusa con successo ti permetterà di utilizzare un particolare Potere.

ATTIVAZIONE DEI POTERI

Il Potere viene attivato se la Missione è stata conclusa con successo dalla sua Fazione (come al solito, lo Scrittore può averli di entrambe). Il Potere di alcune Missioni viene indicato con uno specifico segnalino Potere. Quando viene attivato un Potere, segui la Descrizione del Potere per sapere dove piazzare il segnalino Potere. In ogni Luogo, nella casella Potere, ci può essere un solo Segnalino Potere.

Nota dell’Autore: le Missioni concluse con successo si riconoscono perchè il colore del Ricordo e quello del segnalino Missione sopra di esso sono della stessa Fazione.

ELENCO POTERI

Dove un Potere richiede un Segnalino questo viene indicato qui di seguito accanto al nome.

La nuova speranza – 1 Segnalino



Descrizione: il Segnalino Potere Nuova Speranza viene posizionato a faccia in giù sopra la carta della Fiaba che nel racconto è risultata detentrica/ scopritrice/alfiera del potere della Speranza. Il Giocatore che

detiene questo segnalino Potere, una volta per Capitolo, può rendere nuovamente **pronto** il Personaggio detentore/scopritore/alfiere della Speranza già **attivato**: può **attivarlo** quindi due volte nel Capitolo.

L'amore che scioglie la neve - 2 Segnalini



Descrizione: il segnalino Potere viene posizionato sopra le carte dei due Personaggi che sono ora legati: quando viene mosso uno dei due Personaggi, l'altro può essere mosso insieme al primo gratuitamente. I 2 Personaggi si

muovono insieme anche se uno dei due è incapacitato. Inoltre i 2 Personaggi effettuano Conflitti e Trabocchetti insieme: i Giocatori che li controllano possono entrambi giocare carte durante un Conflitto o un Trabocchetto in cui sono coinvolti.

Il rifugio segreto – 1 Segnalino



Descrizione: posiziona il segnalino potere nella casella Potere del Luogo in cui si è affrontata la Missione. Da quando il Potere è attivo le Fiabe non sono più **incapacitate** in seguito alla sconfitta in un

Conflitto con un Soldato, ma vengono riposizionate nel Luogo in cui si trova il segnalino Potere del Rifugio. Inoltre il segnalino Potere Gelido Orrore non può essere piazzato nel Luogo del Rifugio Segreto.

Il grande artefatto – 1 Segnalino



Descrizione: la Fazione vincitrice della Missione Grande Artefatto può scegliere di assegnare, ad uno dei Personaggi partecipanti, il segnalino Potere Grande Artefatto. Ogni volta che quel Personaggio si troverà coinvolto

in una Narrazione o in un Conflitto, godrà sempre della possibilità di giocare come carta Narrazione la carta Grande Artefatto (quella presente nel Tracciato dei

Ricordi), contestualizzandola nel racconto. La carta rimane sempre nell'area del Tracciato, non c'è bisogno di prelevarla. Il Personaggio che controlla il Grande Artefatto può consegnarlo ad un altro Personaggio nel suo Luogo, se lo contestualizza narrativamente.

Il gelido orrore – 1 Segnalino



Descrizione: se nel suo Turno, il Giocatore non ha Soldati da **attivare**, può scegliere di utilizzare il Potere del Gelido Orrore. Quando utilizza il Potere del Gelido Orrore, può spostare il segnalino Potere del Gelido Orrore

nella casella Potere di un qualsiasi Luogo e risolvere immediatamente un Conflitto con una qualsiasi Fiaba presente nel Luogo utilizzando come prima carta Narrazione quella relativa al Ricordo del Gelido Orrore. La carta rimane sempre nell'area del Tracciato dei Ricordi.

Propaganda invernale – Nessun segnalino



Descrizione: puoi **attivare** un Soldato ovunque si trovi per utilizzare il Potere della Propaganda: gira la carta di una Fiaba **pronta** sul lato **attivato** rendendola quindi non più **pronta** nel Capitolo. La Propaganda non

può essere utilizzata su Fiabe che stanno eseguendo la loro **attivazione**, ma solo su Fiabe che non sono ancora **attivate**.

Rappresaglia armata – Nessun segnalino



Nel **Modulo Poteri** puoi scegliere di dichiarare come bersaglio della Rappresaglia Armata una Fiaba o un Potere conseguito dalla Fazione Primavera.

Descrizione: il bersaglio viene distrutto. Se il bersaglio è un

Potere, rimuovi il Potere dal gioco e cambia il colore del Ricordo ad esso correlato. Se il bersaglio è una Fiaba, eliminala dal gioco: la Fiaba è stata eliminata dal crudele Inverno.

Questo è l'unico modo in cui una Personaggio può essere eliminato dal gioco. Non si può eliminare un Personaggio ed un Potere ad esso correlato contemporaneamente: nel caso in cui una Fiaba ed un Potere siano collegati, la Rappresaglia armata distrugge sempre il Potere.

Il Ritorno della Fiaba: Se la Rappresaglia Armata elimina una Fiaba, un Giocatore può scegliere di non effettuare il suo Turno del Giocatore e creare un racconto giocando 3 carte Narrazione, raccontando

come la Fiaba eliminata viene riportata in gioco. Questa viene riposizionata in un Luogo della Paese (determinato dal racconto), ma la sua carta viene messa sul lato **attivo**: potrà essere nuovamente **attivata** solo nel Capitolo successivo.

MODULO OBIETTIVI



Nel **Modulo Obiettivi**, ogni Giocatore ha un Obiettivo segreto che, se risolto, diventa un Ricordo.

PREPARAZIONE

Dopo il punto 4 della Preparazione (vedi pag. 8), secondo lo stesso ordine, ogni Giocatore pesca in segreto un Obiettivo della sua Fazione, lo guarda e lo tiene nascosto a portata di mano. Lo Scrittore pesca 2 Obiettivi: 1 della Fazione Primavera ed 1 della Fazione Inverno.

GLI OBIETTIVI

Così come la guerra non è fatta di sole grandi battaglie, ma soprattutto di tanti scontri quotidiani, anche la lotta fra Inverno e Primavera non è costituita soltanto da Missioni, ma anche da Obiettivi segreti.

Gli Obiettivi vengono conseguiti dai Giocatori per creare Ricordi favorevoli alla propria Fazione, vengono assegnati all'inizio della partita e devono essere tenuti segreti. A differenza delle Missioni, gli Obiettivi non generano alcun Potere una volta risolti.

Nota dell'Autore: le Missioni sono il mezzo più incisivo con cui una Fazione può ottenere dei considerevoli vantaggi nella lotta con l'avversario, ma gli Obiettivi sono più numerosi e più facilmente conseguibili.

1. Generalità

Gli Obiettivi vengono risolti in un qualsiasi momento della partita se vengono rispettate le Condizioni per risolverlo (vedi poi). Quando questo avviene, il Giocatore che intende risolvere il suo Obiettivo semplicemente lo dichiara, mostra la carta a tutti e crea un breve racconto seguendo il Tema narrativo della carta Obiettivo collegandosi al concetto o racconto evidenziato dal Segnalibro: a questo punto si genera il Ricordo.

2. Ricordi generati da Obiettivi

Quando generi un Ricordo da un Obiettivo posiziona la carta Obiettivo risolta sul Tracciato dei Ricordi in una casella che contenga il simbolo Obiettivo. Solo le tre caselle con il simbolo Obiettivo potranno essere occupate da Ricordi generati da Obiettivi. Posiziona infine sul Ricordo il Segnalibro. A livello narrativo, il Ricordo è costituito dal **racconto** collegato all'Obiettivo così come è stato narrato: *l'attenzione ai racconti degli altri giocatori è fondamentale per creare una trama coinvolgente!*



3. Ricordi sovrascrivibili

Quando devi piazzare un Ricordo generato da Missione puoi piazzarlo sopra un Ricordo generato da Obiettivo, sovrascrivendolo, indipendentemente dal colore dei Ricordi. Il Ricordo sovrascritto viene semplicemente sostituito da quello nuovo. I Ricordi generati da Missione non possono mai essere sovrascritti.

4. Durata del Gioco

Se utilizzi il **Modulo Obiettivi**, la durata del gioco deve essere almeno di 5 Ricordi: posiziona la tessera Epilogo sulla sesta casella del Tracciato dei Ricordi. Per una partita più lunga posiziona la tessera Epilogo sulla settima o sull'ottava casella (6 o 7 Ricordi). Solo le tre caselle con il simbolo Obiettivo potranno essere occupate da Ricordi generati da Obiettivi.

ELENCO OBIETTIVI



Taglia (Fazione Inverno) - 2 carte
Condizione per risolverlo: incapacitare una Fiaba durante un Conflitto.
Tema narrativo: un vantaggio ottenuto con un attacco diretto alla Resistenza, una vendetta per le azioni delle Fiabe, un atto intimidatorio.

Esempio: il Lupo che dimostra di essere il guerriero più formidabile sconfiggendo l'Omino di Latta in un duello / il Cappellaio che scopre i piani della resistenza sottoponendo Dorothy all'elettroshock.



Spia (Fazione Inverno) - 2 carte
Condizione per risolverlo: quando una Fiaba effettua un movimento nella casella in cui si trova uno dei Soldati controllati dal Giocatore con questo Obiettivo, questa carta viene rivelata e posizionata a faccia in su davanti

al Giocatore. Quando una seconda Fiaba effettua un movimento in una casella in cui si trova uno dei Soldati controllati dal Giocatore con questo Obiettivo già rivelato, l'Obiettivo si considera conseguito e la carta

viene piazzata nel Tracciato dei Ricordi.

Tema narrativo: un'azione di spionaggio volta ad individuare i movimenti delle Fiabe e a carpirne le trame, un pedinamento di indiziati o una semplice schedatura di sospetti.

Esempio: scoprire la posizione del Rifugio delle fiabe / identificare gli abitanti del paese che collaborano con la resistenza.

Attacco (Fazione Inverno) – 2 carte



Condizione per risolverlo: scartare 2 carte Narrazione avendo un Personaggio nel Luogo indicato.
Tema narrativo: la distruzione di una base della resistenza, un'azione di sabotaggio

o spionaggio.

Esempio: Lucignolo che avvelena la dispensa di casa di Dorothy / Biancaneve che imprime il simbolo del Regime sulle casacche dei burattini del Teatro delle Meraviglie.

Presidio (Fazione Inverno) – 1 carta



Condizione per risolverlo: i Soldati sono presenti in più Luoghi rispetto alle Fiabe.
Tema narrativo: un'azione di rastrellamento in cui si sono reperite importanti informazioni / una dimostrazione di forza volta a diffondere il terrore

Esempio: la scoperta e distruzione di tutti gli ingressi della rete di cunicoli sotterranei attraverso cui le Fiabe si muovono indisturbate / arresti di massa per punire la popolazione per il supporto dato alla resistenza.

Salvataggio (Fazione Primavera)– 1 carte



Condizione per risolverlo: effettuare un Salvataggio su una Fiaba **incapacitata**.
Tema narrativo: un'azione volta a liberare un compagno imprigionato, a soccorrerlo se ferito, a guarirlo se malato; la narrazione di questo Obiettivo è strettamente correlata a quella del

Conflitto che ha generato lo stato di **incapacitato**.

Esempio: Alice che cura le ferite di Pinocchio, azzannato dal Lupo / Il Nano che fa evadere lo Spaventapasseri dalle Prigioni in cui era rinchiuso.

Resistenza (Fazione Primavera)– 2 carte



Condizione per risolverlo: **incapacitare** un Soldato durante un Trabocchetto.

Tema narrativo: imprigionare un Soldato con un trabocchetto, ferirlo o renderlo inabile a proseguire le sue trame.

Esempio: Alice che modifica l'apparecchio dell'elettroshock e si

vendica delle sevizie del Cappellaio facendogli subire una forte scossa / Lo Spaventapasseri che attira in uno scantinato il Bianconiglio e chiude la porta a chiave alle sue spalle.

Collegamento (Fazione Primavera)- 4 carte



Condizione per risolverlo: effettuare un Movimento attraverso i Luoghi indicati sulla carta Obiettivo.

Quando la Fiaba si

trova in uno dei Luoghi indicati, la carta Obiettivo può essere rivelata e posizionata a faccia in su davanti al Giocatore. Se la Fiaba riesce, durante la stessa **attivazione**, a raggiungere l'altro Luogo indicato sulla carta Obiettivo, questo viene conseguito e la carta viene piazzata nel Tracciato dei Ricordi. In caso contrario, la carta rimane davanti al Giocatore che potrà cercare di conseguire l'obiettivo con un altro Personaggio o con lo stesso in un altro Capitolo.

Tema narrativo: un messaggio segreto, un'informazione importante, la consegna di un artefatto utile alla

Primavera, il trasporto nascosto di una nuova arma,
Esempio: L'Omino di Latta che prende il pupazzo del Cavaliere Senza Macchia dal Teatro e lo porta sulla tomba del suo amico Leone Coraggioso / Pinocchio che trasporta un intruglio segreto, giunto dall'Oriente al Mercato, per versarlo nei serbatoi della Fabbrica degli Incubi.

MODULO ABILITÀ

Nel **Modulo Abilità**, ogni Personaggio ha un'Abilità speciale che lo caratterizza.

Per riconoscere le Abilità possedute dai Personaggi, osserva il simbolo in basso a sinistra sulla carta Personaggio.

ELENCO ABILITÀ

Le Abilità dei Personaggi sono sempre attive. Esse devono sempre essere utilizzate in modo narrativo, effettuando una breve narrazione che ne contestualizzi l'utilizzo da parte del Personaggio. Eccole nel dettaglio:



Obiettivo (*Alice e Lucignolo*): durante l'**attivazione** del Personaggio il Giocatore può utilizzare l'Abilità per scartare l'Obiettivo che possiede (quindi non ancora conseguito) e pescarne

un altro della stessa Fazione.

Nota bene: se non stai utilizzando il Modulo Obiettivi, considera Alice e Lucignolo senza Abilità.

Alice

"Obiettivo" – C'è qualcosa oltre il delirio nella follia di Alice.. Dove i più stolti vedono solo vaneggiamenti, altri intuiscono una traccia di chiarezza.

Lucignolo

"Obiettivo" – Nulla sfugge all'acuto Lucignolo. Grazie alla sua innata capacità nello scoprire le trame nascoste, egli è in grado di percepire chiaramente le debolezze del nemico.



Conflitto (*Lupo e Omino di Latta*): se il Personaggio è coinvolto in un Conflitto, non gioca la prima carta Narrazione, nel suo primo Round.

Omino di Latta

"Conflitto" – Benchè in fondo sia un gigante dal cuore buono, se costretto a battersi è un avversario temibile. Non solo grazie al suo corpo corazzato, ma anche per la sua determinazione a proteggere i deboli e gli indifesi.

Wolf

"Conflitto" – Predatore per antonomasia, il lupo non teme rivali nel combattimento. Alla sua natura feroce aggiunge infatti una fredda malvagità ed una lucida intelligenza, grazie alle quali non ha mai ottenuto un risultato diverso dalla vittoria.



Missione (*Spaventapasseri e Mangiafuoco*): se il Personaggio partecipa alla risoluzione di una Missione, la sua Fazione ha un +1 nel conteggio delle carte per determinarne il risultato.

Spaventapasseri

"Missione" – La sua intelligenza sopra la norma unita alla sua grande perspicacia, fanno dello Spaventapasseri un temibile orditore di trame e complotti, volti ad intaccare le fondamenta stesse del Regime..

Mangiafuoco

"Missione" – la sua intelligenza superiore unita al suo invincibile carisma, fanno di Mangiafuoco un comandante infallibile. È grazie a queste doti che può sventare ogni macchinazione della resistenza.



Movimento (*Piccola Fiammiferaia e Biancaneve*): durante l'**attivazione** il Personaggio può effettuare un movimento di due caselle senza scartare la carta Narrazione.

Piccola Fiammiferaia

"Movimento" – Eterea e silenziosa, la Piccola Fiammiferaia si muove nel gelo dell'Inverno con la leggerezza di un fiocco di neve che cade dal cielo. I suoi piedi non lasciano impronte e nessun fruscio fanno i suoi abiti.

Biancaneve

"Movimento" – La Regina è sempre scortata dalla sua corte e dalle sue guardie, che la trasportano ovunque desideri in tutto il paese. Le Piazze vengono sgomberate al suo passaggio e sembra che la neve stessa preceda i suoi passi.



Trabocchetto (*Pinocchio e Il gatto e la volpe*): se il Personaggio è coinvolto in un Trabocchetto, gode di un bonus di +1 nel conteggio delle carte per determinarne il risultato.

Pinocchio

"Trabocchetto" – La rivoluzione non si combatte solo con la propaganda e le idee. Erede delle capacità artigiane del padre, Pinocchio è divenuto un ingegnoso inventore di armamenti sperimentali e trappole infallibili..

Il Gatto e la Volpe

"Trabocchetto" – L'astuzia naturale della volpe unita all'istinto furbesco del gatto, fanno di questo agente del Regime un avversario pressochè impossibile da trarre in inganno.



Passaggio segreto

 (*Dorothy e Cappellaio Matto*):

durante l'**attivazione** e prima del movimento il Personaggio può spostarsi automaticamente nel Luogo indicato. Questo spostamento non è da considerarsi un movimento e pertanto non genera Conflitti o Trabocchetti.

Dorothy

“Passaggio segreto per Casa di Dorothy” – Grazie alla sua lunga esperienza nella protezione dei rifugiati, Dorothy ha acquisito una grande conoscenza di sotterranei e passaggi segreti, ai quali ha provveduto a collegare la propria casa con via segrete di ingresso e di fuga..

Cappellaio Matto

“Passaggio segreto per Manicomio” – Onnipotente nei corridoi bui del manicomio, si dice che non si allontani mai dall'edificio. Per quanto sia stato visto spesso in giro per il Paese, c'è chi giura che non si sia mai mosso dalla sala degli elettroshock..



Carta Narrazione (*Brontolo e Bianconiglio*): quando il Personaggio viene attivato, il Giocatore pesca 4 carte Narrazione invece di 3.

Brontolo

“Carta Narrazione” – Anche se annerbiti dalla birra e dalla malinconia, i racconti dell' Antico popolo dei Nani sono vivi dentro di lui. E con essi sono vive le memorie delle sue dimenticate virtù.

Bianconiglio

“Carta Narrazione” – La grande ricchezza del Bianconiglio gli permette di comprare qualsiasi cosa desideri e gli sia utile per raggiungere i suoi scopi.

Credits

Concept: Jocularis, Hide

Sviluppo: Jocularis, Matteo Santus

Game design: Matteo Santus, Jocularis

Illustrazioni e Grafica: Hide, Jocularis

Illustrazioni carte Narrazione: Andrea (6 anni) e Riccardo (9 anni), Lorenzo.

Regolamento: Matteo Santus

Revisione Regolamento: Tana dei Goblin Lodi, Achille Crosignani, Jocularis, Hide

Impaginazione Regolamento: Fab

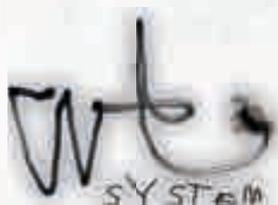
Traduzione inglese: Klaus Nehren

Consulenza narrativa: Flavio Mortarino, Luca Ricci, Achille Crosignani

Lead playtesters: Achille Crosignani, Simone Poggi, Vania Padovan

Playtesters: Andrea “Gomez” Martinelli, Tana dei Goblin di Lodi (TDG), Tana dei Goblin di Forlì Cesenza (TDG), Roberto Petrillo, Marco “Iz” Valtriani, Paolo Mori, Inventori di Giochi (IDG), Daniele Piatti, Dario Villa, Irene Crosignani, Luca Ricci, Flavio Mortarino, Janus Design, Francesco Pandini, Elena Paparazzo, Michela Pandini, Marco Moraschini, Andrea Sacchi, Matteo Ragazzetti, Riccardo Ferri, Cristian Marazzina, Thomas Busnè, Sabrina Galvani, Francesco Gallo, Marta Crespiatico, Lara Galvani, Letizia Tansini, Diego Garlini, Isa, Massimiliano Scorta, Lara Ceresa, Tommaso Landi, Niccolò “Domon” Ricchio, Tazio “Suna” Bettin, Ch, Alessandra, Paolo, Fabio e tutti gli amici di Vogorno.

DEDICATO A GOMEZ



www.albepavo.com



www.raven-distribution.com

www.wintertalesboardgame.com

hide-art.blogspot.com