

Regolamento

4-5 Giocatori · 10-16 anni · 25-35 minuti

Tutti i cattivi delle fiabe, dei miti e dei libri si sono trasferiti nello stesso villaggio. Chi riuscirà a trasformare la propria storia in un lieto fine… mentre l'Incappucciato semina guai?

Giocatori: 4–5 · **Età:** 10–16 anni · **Durata:** 25–35 minuti

IL GIOCO IN BREVE

Ogni giocatore ha davanti a sé una **storia di 3 carte**: un cattivo (Personaggio), un Luogo e un Oggetto. All'inizio sono tutte sul **lato Ombra**: la storia è ancora in mano ai cattivi.

A ogni turno **peschi 1 carta** e poi **fai una sola azione**: puoi **redimere** una tua carta, cioè girarla sul lato Luce usando una carta della mano con lo stesso simbolo, oppure puoi **fare il cattivo** con un Imprevisto dell'Incappucciato e rovinare la storia di un avversario. Gli altri, naturalmente, faranno lo stesso con te!

Vince chi riesce a tenere **tutte e 3 le carte sul lato Luce per un giro intero** e poi racconta il lieto fine della sua storia.

LE CARTE (81)

- **48 carte storia:** 20 Personaggi, 14 Luoghi, 14 Oggetti. Ognuna ha due metà: in alto il **lato Ombra** (il cattivo), in basso, scritto capovolto, il **lato Luce** (la sua versione redenta).
- **24 Imprevisti dell'Incappucciato:** servono per fare i cattivi con gli altri giocatori.
- **4 carte Svolta:** jolly che valgono qualsiasi simbolo.
- **5 carte Riassunto:** una per giocatore.

Ogni carta ha uno dei **4 simboli dei cattivi**: 🎭 Inganno · 💰 Avidità · 🪞 Invidia · 🔮 Paura.

REGOLA D'ORO: DUE CATTIVI CON LO STESSO SIMBOLO SI ANNULLANO.



Lato Ombra: la carta si legge dritta, il riquadro Luce in basso è capovolto. Così si mette sul tavolo all'inizio.



Lato Luce: la stessa carta girata sottosopra. Ora si legge il riquadro Luce: il cattivo è stato redento.

PREPARAZIONE

1. **Chi comincia?** Comincia il giocatore **più giovane**; poi si gioca in **senso orario** (verso sinistra). Nelle partite successive comincia chi ha perso la partita precedente. Ognuno prende una **carta Riassunto** e la tiene davanti a sé (con 4 giocatori, quella che avanza torna nella scatola).
2. **Tre mazzetti.** Separate le carte storia in tre mazzetti: **Personaggi, Luoghi, Oggetti**. Mescolate ogni mazzetto e mettetelo **coperto** al centro del tavolo. Per ora lasciate da parte gli Imprevisti e le Svolte.
3. **La tua storia: 3 carte sul tavolo.** Ogni giocatore pesca **3 carte, una alla volta**, una da ciascun mazzetto: **1 Personaggio, 1 Luogo e 1 Oggetto**. Si pesca a giro: prima tutti il Personaggio, poi tutti il Luogo, poi tutti l'Oggetto. Ogni carta pescata si mette subito **scoperta** davanti a sé, con il **lato Ombra rivolto verso l'alto** e girato verso di te, in modo che il nome e il testo Ombra si leggano dritti (guarda la figura). Queste 3 carte sono **la tua storia da salvare**: restano sempre sul tavolo, sotto gli occhi di tutti, e **non vanno mai in mano**.
4. **Il mazzo comune.** Mescolate insieme le carte rimaste dei tre mazzetti, **tutti gli Imprevisti e tutte le Svolte**. È il **mazzo comune**: mettetelo coperto al centro. Accanto lasciate spazio per la **pila degli scarti**, dove le carte usate o scartate si mettono scoperte.
5. **Le carte in mano.** Dal mazzo comune ognuno pesca le carte della sua mano, **una carta alla volta e a giro**, cominciando dal primo giocatore, finché ognuno ha il numero di carte della tabella. Le carte in mano sono **segrete**: non mostrarle agli altri. Chi gioca per ultimo ha un piccolo vantaggio, quindi chi gioca per primo riceve qualche carta in più:

	1°	2°	3°	4°	5°
4 giocatori	5	5	4	4	—
5 giocatori	6	6	5	4	4

Esempio: come si pesca la mano con 4 giocatori. Anna, Bruno, Carla e Dario giocano in quest'ordine. La tabella dice **5 · 5 · 4 · 4**: Anna e Bruno devono arrivare a 5 carte, Carla e Dario a 4. Si fa il giro del tavolo e ognuno, quando tocca a lui, prende **una sola carta** dal mazzo comune. Chi ha raggiunto il suo numero **smette di pescare**, gli altri continuano:

Giro	Anna	Bruno	Carla	Dario
1° giro	1 carta	1 carta	1 carta	1 carta
2° giro	2 carte	2 carte	2 carte	2 carte
3° giro	3 carte	3 carte	3 carte	3 carte
4° giro	4 carte	4 carte	4 carte ✓	4 carte ✓
5° giro	5 carte ✓	5 carte ✓	*ferma*	*ferma*

Nel 5° giro pescano solo Anna e Bruno. Con 5 giocatori si fa allo stesso modo, fino a 6 · 6 · 5 · 4 · 4. Attenzione: le 3 carte della storia sul tavolo **non contano**, si contano solo le carte in mano.

Perché chi comincia ha più carte? Abbiamo provato il gioco simulando migliaia di partite: chi comincia per primo vinceva meno spesso degli altri, perché chi salva per primo la sua storia diventa il bersaglio di tutti. Una o due carte in più compensano questo svantaggio. All'inizio puoi avere anche 6 carte in mano: il limite di 5 vale solo **alla fine del tuo turno** (vedi «Il turno», punto 3).

E adesso? Quando la preparazione è finita, sul tavolo ci sono:

- davanti a ogni giocatore, **3 carte storia** sul lato Ombra e la sua **carta Riassunto**;
- al centro, il **mazzo comune** coperto e lo spazio per la **pila degli scarti**;
- in mano a ogni giocatore, le sue **carte segrete**.

Ora gioca il **primo giocatore**: pesca 1 carta, fa una sola azione e controlla la mano, come spiegato qui sotto. Poi tocca al giocatore alla sua sinistra, e così via, a giro, finché qualcuno vince. Tutti hanno lo stesso obiettivo: **girare le proprie 3 carte sul lato Luce** e impedire agli altri di farlo prima.

IL TURNO

Quando tocca a te fai sempre queste tre cose, in quest'ordine. Poi il turno passa al giocatore alla tua sinistra.

1. Pesca 1 carta. A ogni turno peschi **una sola carta** dal mazzo comune e la prendi in mano. Si pesca anche nel primo turno della partita. Durante il turno si pescano altre carte solo se lo dice un'azione (Cambiare destino) o un Imprevisto (Furto nella notte).

2. Fai UNA di queste azioni:

- **Redimere.** Gioca dalla mano un **Personaggio, un Luogo o un Oggetto** con lo **stesso simbolo** di una tua carta Ombra (oppure una Svolta): le due si annullano. *Gli Imprevisti non servono per redimere: si usano solo per fare i cattivi o per difendersi.* Scarta la carta giocata e **gira sottosopra** la tua carta: ora si legge il lato Luce. Devi dire **una frase** che racconti come è successo, altrimenti la mossa non vale.
- **Fare il cattivo.** Gioca un **Imprevisto** contro un avversario e leggi l'effetto:
  - *Ritorno nell'ombra:* una sua carta Luce torna Ombra.
  - *Scambio di destini:* scambi una tua carta Ombra con una sua carta Luce dello stesso tipo (Personaggio con Personaggio, ecc.).
  - *Furto nella notte:* prendi a caso una carta dalla sua mano.
- **Cambiare destino.** Scarta 2 carte e pescane 2.

3. Controlla la mano. Alla fine del tuo turno puoi tenere al massimo **5 carte** in mano: se ne hai di più, scarta quelle in più.

Difesa (anche fuori dal tuo turno). Quando ti colpisce un Imprevisto puoi annullarlo subito scartando una carta con il **suo stesso simbolo**, oppure una Svolta.

Esempio. Luca ha davanti a sé *La Regina dello specchio* (Invidia) sul lato Ombra. Pesca 1 carta: è *Lo specchio magico*, un Oggetto con il simbolo Invidia. Lo gioca, lo scarta, gira sottosopra la Regina e dice: «La Regina capisce che la bellezza vera è la gentilezza». Il suo turno è finito.

COMBO «COPPIA DELLA STESSA STORIA»

Se **due** delle tue carte vengono **dalla stessa storia** (è scritto sotto l'illustrazione, per esempio «da Biancaneve»), quando ne redimi una si gira sul lato Luce **anche l'altra**. Se sono tutte e tre della stessa storia, si girano tutte e tre! Lo Scambio di destini può aiutarti a formare una coppia.

VITTORIA

Quando hai **tutte e 3 le carte sul lato Luce** devi **resistere un giro intero**: se all'inizio del tuo turno successivo sono ancora tutte Luce, racconti il tuo **lieto fine in 3–4 frasi**, collegando personaggio, luogo e oggetto, e **vinci**.

Se il mazzo finisce, si rimescolano gli scarti.

DOPO LA PARTITA: DUE MODALITÀ FINALI

Quando il vincitore ha raccontato il suo lieto fine, la festa non è finita! Potete giocare **una** di queste due modalità finali, a scelta: tutte e due usano le carte rimaste sul tavolo e durano **10–15 minuti**. Le abbiamo provate simulando migliaia di partite: sono equilibrate e non finiscono mai troppo presto.

- **«A volte ritornano»** è una sfida di racconto: tutti insieme si scrive il seguito della storia del vincitore, e chi non riesce più a continuarla viene eliminato.
- **«La rivincita della Luce»** è una sfida a squadre rovesciata: il vincitore diventa il buono che cerca di redimere tutti, gli altri fanno i cattivi e devono restarlo.

MODALITÀ FINALE 1 — «A VOLTE RITORNANO»

Il lieto fine è appena arrivato... ma i cattivi tornano sempre! Ogni giocatore aggiunge un nuovo pezzo alla storia: un guaio e la sua soluzione.

Preparazione

1. Le **3 carte della storia del vincitore** restano al centro del tavolo, sul lato Luce, una accanto all'altra: sono l'inizio del racconto.
2. Prendete la **pila degli scarti** e disponete le carte **scoperte** in due file, perché tutti le vedano: in una fila gli **Imprevisti**, nell'altra le **carte storia** (Personaggi, Luoghi, Oggetti) e le **Svolte**.
3. Ognuno **tiene le carte che aveva in mano** alla fine della partita, sempre segrete. Il **mazzo comune** resta coperto al centro.

Che cos'è un anello

Un anello è una **coppia di carte** che racconta un nuovo pezzo di storia:

- **1 Imprevisto**: è il **guaio**, il cattivo che ritorna;
- **1 carta storia con lo stesso simbolo** dell'Imprevisto (oppure una **Svolta**, che vale qualsiasi simbolo): è la **soluzione**.

Almeno una delle due carte deve venire dalla tua mano. L'altra può venire dalla tua mano oppure da una delle due file. Non puoi prendere tutte e due le carte dalle file.

Il turno

1. Comincia il giocatore **alla sinistra del vincitore**, poi si va in senso orario. Il vincitore gioca per ultimo.
2. Quando tocca a te, **forma un anello** e mettilo in fila dopo l'ultimo anello: prima l'Imprevisto, poi la carta della soluzione.
3. Mentre lo appoggi, **racconta due frasi** che continuano la storia: la prima comincia con **«Ma un giorno...»** (il guaio), la seconda con **«Per fortuna...»** (la soluzione). Hai **10 secondi** per cominciare: gli altri contano ad alta voce. (Con i più piccoli si possono dare 20 secondi.)
4. **Se non puoi formare un anello**, peschi **1 carta** dal mazzo comune e **riprovi**. Se ancora non ci riesci, oppure se non trovi le frasi in tempo, sei **eliminato**: metti da parte le tue carte e ascolti il resto della storia.

Chi vince. Si continua a giro finché resta **un solo giocatore**: vince il **Premio del Narratore**. Come ultima mossa, il vincitore del premio riassume in una frase tutto il seguito della storia.

Esempio. Luca ha vinto la partita con *La Regina dello specchio*, *Il castello della Regina* e *Lo specchio magico*. Giocano Anna (alla sinistra di Luca), Bruno, Carla e infine Luca.

- **Anna** ha in mano *La candela spenta* (🟣 Paura). Nella fila delle carte storia c'è *Il castello in Transilvania* (🟣 Paura). Prende l'Imprevisto dalla mano e il Luogo dalla fila e racconta: «Ma un giorno, durante la festa al castello, tutte le candele si spensero e scese il buio. Per fortuna arrivò un invito dal castello in Transilvania, dove il Conte, diventato buono, aveva preparato una festa piena di lanterne.»
- **Bruno** ha in mano *La nave pirata* (💰 Avidità). Nella fila degli Imprevisti c'è *Il forziere vuoto* (💰 Avidità). Va bene: una delle due carte viene dalla sua mano. «Ma un giorno il forziere della festa fu trovato vuoto. Per fortuna la nave pirata attraccò al porto carica di doni per tutti.»
- **Carla** ha in mano *Il travestimento* (🎭 Inganno), ma non trova nessuna carta storia 🎭 né in mano né nelle file. Pesca 1 carta: è *Il Cantastorie*, una Svolta! Forma l'anello *Il travestimento* + *Il Cantastorie* e racconta.

- **Luca** non riesce a formare nessun anello, pesca 1 carta e ancora niente: è eliminato. Al giro dopo si continua con Anna, Bruno e Carla.

Modalità finale 2 — «La rivincita della luce»

*Ora i ruoli si rovesciano: il vincitore diventa il **Redentore** e prova a redimere tutti gli altri. Gli altri diventano i **cattivi** e cercano di restare cattivi il più possibile… magari rovinando anche la storia del Redentore!*

Preparazione

1. Il **Redentore** (il vincitore) lascia la sua storia sul tavolo, sul lato Luce.
2. Ogni **cattivo** gira **tutte e 3** le sue carte storia sul **lato Ombra**, anche quelle che erano sul lato Luce. Le carte che i cattivi hanno in mano si mettono da parte: non servono più.
3. Dalla **pila degli scarti** il Redentore prende **tutti gli Imprevisti e tutte le Svolte**, li mescola e forma il suo **mazzo personale**, coperto davanti a sé. Ne pesca **3**: è la sua mano.
4. Le **carte storia** rimaste negli scarti si mescolano con il **mazzo comune**. Ogni cattivo pesca **3 carte** dal mazzo comune.

L'ordine dei turni. Il Redentore è uno solo contro tutti, quindi **gioca prima di ogni cattivo**: Redentore, primo cattivo (alla sua sinistra), Redentore, secondo cattivo, Redentore, terzo cattivo… Quando hanno giocato tutti i cattivi, è finito un giro. Si giocano **2 giri**.

Con 4 giocatori, per esempio, l'ordine di un giro è: *Redentore → Anna → Redentore → Bruno → Redentore → Carla*.

Il turno del Redentore

1. Pesca **1 carta** dal suo mazzo personale.
2. Gioca **1 Imprevisto** contro un cattivo che ha una carta Ombra **con lo stesso simbolo**: quella carta si gira sul **lato Luce**. In questa modalità conta **solo il simbolo** dell'Imprevisto: il testo dell'effetto non si legge. Una **Svolta** redime **qualsiasi** carta Ombra.
3. Racconta **una frase** su come ha convinto il cattivo a cambiare.
4. Se non può giocare nessuna carta, ne scarta 1 e ne pesca 1 dal suo mazzo: il turno passa.

La difesa dei cattivi. Quando il Redentore ti colpisce, puoi **difenderti** scartando dalla mano una carta con **lo stesso simbolo** dell'Imprevisto, oppure una Svolta: la tua carta resta sul lato Ombra.

Il turno di un cattivo. Pesca **1 carta** dal mazzo comune, poi può fare **una** di queste due cose:

- **Ritornare cattivo.** Scarta una carta con **lo stesso simbolo** di una tua carta Luce: la carta torna sul **lato Ombra**. Le Svolte non valgono: sono carte buone! Racconta una frase da vero cattivo.
- **Contrattaccare.** Gioca un **Imprevisto** contro il Redentore: una sua carta Luce **con lo stesso simbolo** torna sul lato Ombra. Il Redentore può **parare** il colpo scartando dalla sua mano una carta con lo stesso simbolo, oppure una Svolta.

Alla fine del turno un cattivo può tenere al massimo **5 carte** in mano.

Fine e punteggio. Dopo 2 giri si contano i **punti del Redentore**:

Punti del Redentore = carte Luce dei cattivi − carte della sua storia tornate Ombra

Giocatori	Il Redentore vince se ha almeno…
4 (Redentore + 3 cattivi)	**2 punti**
5 (Redentore + 4 cattivi)	**3 punti**

Se non li raggiunge, vincono i cattivi. Tra i cattivi, il titolo di **Cattivo dell'anno** va a chi ha **meno carte Luce**. In caso di pareggio vince chi ha **più carte in mano**; se sono ancora pari, il titolo è di tutti e due.

Esempio. Luca ha vinto la partita ed è il Redentore; Anna, Bruno e Carla sono i cattivi.

- **Turno di Luca.** Gioca *L'ululato nella notte* (🟣 Paura) contro Anna, che ha *Il Minotauro* (🟣) sul lato Ombra. Anna si difende scartando *Il labirinto* (🟣): il Minotauro resta cattivo.
- **Turno di Anna.** Pesca 1 carta. Ha in mano *Il pettegolezzo* (🪞 Invidia) e nella storia di Luca c'è *La Regina dello specchio* (🪞) sul lato Luce: contrattacca! Luca non ha carte 🪞 né Svolte per parare, e la Regina torna sul lato Ombra.
- **Turno di Luca.** Gioca *Il borseggio* (💰 Avidità) contro Bruno, che ha *Capitan Uncino* (💰). Bruno non ha carte 💰: Capitan Uncino passa sul lato Luce. Luca racconta: «Uncino capisce che il tesoro più bello sono gli amici e regala il bottino al villaggio».

- **Turno di Bruno.** Pesca *La mappa del tesoro* (💰): la scarta e **ritorna cattivo**. Capitan Uncino torna sul lato Ombra: «Ho cambiato idea: il tesoro è mio!»
- ...e si continua così fino alla fine del 2° giro.

Conteggio finale. Alla fine i cattivi hanno in tutto **3 carte Luce** e Luca ha **1 carta** della sua storia sul lato Ombra: 3 – 1 = **2 punti**. Con 4 giocatori bastano 2 punti: **vince Luca**! Anna e Carla non hanno nessuna carta Luce e sono pari: Anna ha 4 carte in mano, Carla 2, quindi **Cattivo dell'anno è Anna**.

VARIANTE «LABORATORIO DI SCRITTURA»

Pesca 1 Personaggio, 1 Luogo, 1 Oggetto e 1 Imprevisto. Scrivi una storia che li usi tutti: il cattivo, il luogo e l'oggetto partono dal **lato Ombra**, l'Imprevisto complica la situazione, e la storia deve finire con **almeno una carta girata sul lato Luce**.

TESTO DELLE CARTE RIASSUNTO

1. Pesca 1 carta (a fine turno massimo 5 in mano).
2. Fai UNA azione: **Redimi** (Personaggio, Luogo o Oggetto dello stesso simbolo, o Svolta, + una frase), **Fai il cattivo** (Imprevisto), **Cambia destino** (scarta 2, pesca 2).
3. **Difesa:** blocca un Imprevisto con una carta del suo simbolo o una Svolta.
4. **Coppia:** 2 carte della stessa storia = redimi una, si salva anche l'altra.
5. **Vittoria:** 3 carte Luce per un giro intero + lieto fine raccontato.