



nde il moule & le **Game Design: Mary Flanagan e Max Seidman** l'imbe& le pied: Vn p
voix fremissent par les manches: Splendeur diuine. Le diuin pres s'assied. Serpens transmis
rage de fer, Ou les enfans septains **Scrittura: La squadra Resonym al completo** du Roy s
ris: **Design Artistico e Grafico: Spring Yu** Les vieux & peres sortirons bas de l'enfer, Ai
ourir voir de fruct mort & oris. Par quarante ans l'Iris n'apparoistra, Par quarante ans tous
urs sera veu: La terre aride **Gestione della Comunità: Rachel Billingsen** siccité croistra.
rands delogex quand sera apperceu. Profonde argille blanche/nourrit rocher, Qui d'vn aby
h stra **Logistica: Max Seidman, Danielle Taylor, e Sukdith Punjasthitkul** lacticineuse,
troublez ne **Videografia: Spring Yu, Rachel Billings, e Sukdith Punjasthitkul** l'oser
ueher, Ignorant estre au fond terre argilleuse. Perdu trouué caché de si long siecle, Sera p
feur demy Dieu honnore: Ains grand siecle, Par autres vents sera
honoré.,Dessous le chain est caché le thresor: Qui
ngs siecles auoit esté
vida. Risuuscommo
aquatique Par fo
meurs bien to
onflict: Femme
egne de la Lu
ours lassez: La
de la mort
ind' estoille pa
urlera, Quand
el, terre, or occu
ieds comme au sie
sauts viendra parler
e.Quand le deffaut du So
nterpretera, Cherté garde nul
dez jettez & les rets ja tendus: Trop le premier en glaz viendra lasser, **Alex Grisafi** prostrat
e long temps ja fendus.Corps sans fin à l'oeil visibles, **Revisione: Silvio Negri-Clementi**
rps: **Prototipo Digitale: Oliver Akins** a comprins, **Impaginazione: Zhuang Huachong**
fs & inuisibles, Diminuant les. Lors que Venus couuert, Sous l'esplendeur forme occulte M
re au feu les aura **Playtest interni: Momoka Schmidt e Joshua Po** descouuert, Par bruit
r bruitbellique sera mis à l'insulte.Le Sol caché eclipse par Mercure, Ne sera mis que pour
ond: De **Ringraziamenti speciali: Melissa Billings, Game Makers Guild, Vulcan Herm**
ete **Remote Playtesting Discord, Sebastian R, Brandon F, Stefanie S, Jason S,** Sol sera
ur, rutiland **Kit H, Kapra O, Erin B, Vicky S, Mike L, Sunshiney, Dirtberry, & blond.** I
nze fois Luna Sol voudra, **i membri di Resonym su Discord** tous augmenté & baissez
degrez: Et si bas mis que peu or on coudra, Qu'apres l'aim peste, descouuert le secret. lupite
oint plus Venu de la mort mis en natiulté: Lesprit diuin lera l'ame felice, Voiant le verbe
olk le l'age. Amersiant de plaidité blancher Venus makes you le blancher Nanture

PANORAMICA E OBIETTIVO

Dei rinomati medium fanno a gara per indovinare un oggetto segreto, con l'aiuto di misteriosi spiriti che danno indizi dall'aldilà!

Le regole che seguono sono per 4 giocatori, ma potete aggiungere più giocatori.*

Si gioca in 2 squadre, ciascuna con 1 medium e 1 spirito. C'è un oggetto segreto di cui entrambi gli spiriti sono a conoscenza. Ogni spirito vuole che il proprio medium sia il primo a indovinare l'oggetto. I medium fanno a turno passando al proprio spirito delle carte con delle domande segrete, per ottenere risposte riguardo l'oggetto. Lo spirito scrive una risposta (l'indizio) lentamente, una lettera alla volta finché non viene interrotto dal proprio medium. Il primo medium a indovinare l'oggetto decreterà la vittoria della sua squadra!

*Più di 4 giocatori:

Aggiungete più medium a ogni squadra. I medium di una squadra condividono la mano di carte, collaborano e possono passarsi bigliettini e annotazioni tenendo nascosto il contenuto agli avversari. Ciascuno di loro ha facoltà di invocare "Silenzio".



100 carte Domanda



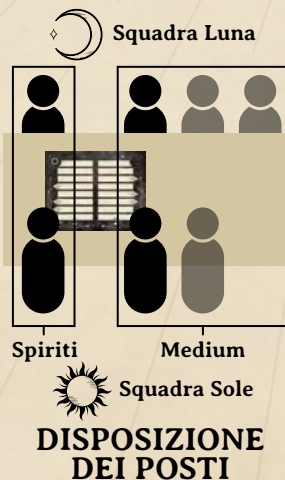
50 carte Oggetto



2 Matite

PREPARAZIONE

1. Dividetevi in 2 gruppi: la squadra Sole e la squadra Luna.
2. Ciascuna squadra decide chi tra loro è lo spirito e chi il medium.
3. Ciascun medium pesca 7 carte domanda e le guarda, senza mostrarle agli altri.
4. Insieme, lo spirito del sole e lo spirito della luna pescano una singola carta oggetto. La guardano senza mostrarla ai medium, e decidono, sempre insieme, quale delle parole mostrate sulla carta sarà l'oggetto segreto della partita (possono usare i numeri per accordarsi). Se non riescono a mettersi d'accordo, estraggono casualmente.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Le squadre si alternano a turno. Inizia la squadra Sole. Nel vostro turno, ruotate la Tavola in modo che sia rivolta verso la vostra squadra. Il medium della squadra decide se *PORRE UNA DOMANDA* oppure *INDOVINARE L'OGGETTO*, e poi svolge i seguenti passaggi:

PORRE UNA DOMANDA — O — INDOVINARE L'OGGETTO

(per ricevere un indizio)

1. Tu, il medium, scegli e passi 2 carte domanda dalla tua mano allo spirito della tua squadra.
2. Il tuo spirito sceglie 1 domanda cui rispondere, te la restituisce, e scarta l'altra a faccia in su.
3. Sulla Tavola, nel primo spazio libero del vostro lato, il tuo spirito inizia a scrivere lentamente un indizio. L'indizio deve rispondere alla domanda scelta sull'oggetto.
 - Gli Spiriti dovrebbero enunciare le lettere ad alta voce mentre le scrivono. ◀•
4. Quando pensi di aver capito l'indizio, invoca "**Silenzio**". Il tuo spirito smette immediatamente di scrivere. (Se era nel bel mezzo di una lettera, finisce di scriverla e poi si ferma).
5. Tieni la domanda che ha avuto risposta davanti a te a faccia in giù. Puoi dargli un'occhiata se te la dimentichi.
6. Pesca 2 carte domanda.

(per tentare la vittoria)

1. Medium, tu scrivi, nel primo spazio libero sul vostro lato della Tavola, la prima lettera di quella che pensi sia la soluzione. Enuncia la lettera ad alta voce mentre la scrivi.
 - Se la lettera è corretta, il tuo spirito bussa sul tavolo. Aggiungi la lettera successiva, sempre enunciandola ad alta voce. Ripeti finché non dici una lettera sbagliata, oppure completi la parola.
 - Se la lettera è sbagliata, il tuo spirito si porta un dito sulle labbra. Cancella la lettera sbagliata. Il tuo turno è terminato.
 2. Quando finisci di scrivere la parola, aggiungi un punto. Se hai indovinato correttamente l'oggetto segreto, la tua squadra vince!
- Non c'è alcuna penalità per lo scrivere una parola sbagliata, eccetto per la perdita di un turno in cui avresti potuto ottenere un utile indizio.

CONSIGLI STRATEGICI

Medium: Invocate "**Silenzio**" il prima possibile. Meglio invocare "**Silenzio**" presto, in modo che la squadra avversaria non ottenga molte informazioni.

Spiriti: Scegliete un indizio che sarà chiaro al vostro medium dopo poche lettere. Scrivete lentamente; date il tempo di invocare "**Silenzio**".

Quali indizi si possono dare? →

INDIZI

- ▶ Gli indizi devono rispondere alla carta domanda scelta e riguardare l'oggetto segreto.
- ▶ Gli indizi possono contenere solo lettere e spazi.
- ▶ Gli indizi devono essere in una lingua conosciuta da ogni partecipante.
- ▶ Gli indizi non possono avere parti in comune con la parola da indovinare (per esempio, se l'oggetto è Sottomarino, non si può rispondere "Sotto" o "Marino" o "Mare").

A parte questi limiti, gli spiriti possono usare qualsiasi indizio vogliano - parole del dizionario, nomi propri, anche parole inventate! Vanno bene anche frasi di più parole, ma attenzione: spesso rivelano troppe informazioni.

SPAZI CON GLI OCCHI



Quando la vostra squadra inizia il turno su uno spazio con un'icona occhio, il vostro medium deve obbligatoriamente chiedere di rivelare la lettera successiva di un qualsiasi indizio già presente sulla Tavola (di una qualsiasi squadra). Lo spirito che lo aveva scritto aggiunge la lettera successiva all'indizio. Dopodiché, la squadra continua il turno come di consueto.

ESEMPIO DI TURNO

Alessandra, una medium, passa 2 carte domanda a Giovanni, lo spirito della sua squadra. Giovanni sceglie la carta "Di cosa è fatto", la mostra ad Alessandra, e scarta l'altra a faccia in su. L'oggetto da indovinare è "Calendario", per cui Giovanni decide di rispondere "Carta". Giovanni scrive 'C A R' nello spazio vuoto, fermandosi dopo ciascuna lettera ed enunciandola a voce alta. Alessandra pensa di aver capito che l'indizio è "Carta", per cui invoca "Silenzio" per nascondere il resto della risposta all'altra squadra.

DOMANDE FREQUENTI

Cosa succede se il medium non invoca "Silenzio"? — Se lo spirito scrive l'ultima lettera di un indizio senza che sia invocato "Silenzio", aggiunge un punto per terminare la parola. Se viene invocato "Silenzio" proprio sull'ultima lettera, non va aggiunto il punto.

Cosa faccio se non mi piacciono le carte domanda che ho? — Una volta per partita, ogni squadra può scartare la mano a faccia in su e pescare 7 nuove carte.

Cosa facciamo se tutti gli spazi sulla Tavola sono riempiti? — Se nessuna squadra ha ancora INDOVINATO L'OGGETTO dopo 8 round, entrambe hanno perso.

Posso controllare una cosa su internet? — I medium possono solo controllare come si scrivono determinate parole, se non si ricordano. Gli spiriti possono cercare quello che vogliono - i medium no, e in particolare non devono cercare di indovinare gli indizi inserendo le prime lettere in un motore di ricerca.

Di cosa è concesso parlare — Gli spiriti non possono dare nessuna dritta in più. Fate attenzione a evitare di dire frasi come "questo indizio sarà bello difficile".

Cosa succede se un medium dice male l'oggetto quando prova a indovinarlo? — Siate caritatevoli. Se è chiaro che il medium ha capito qual è l'oggetto, ma non ricorda di preciso come si chiama, consideratela una risposta corretta.

Gli spiriti possono guardare le carte domanda dell'altra squadra? — Se siete un gruppo molto competitivo, è meglio di no. Ma se siete tutti d'accordo che sia più divertente lasciarli guardare, fate pure.

- ▶ Trovate ulteriori domande frequenti su pendragongamestudio.com/it/ ◀

