

# Codice Fantasma™

PER 2-3 GIOCATORI

## PANORAMICA E PREPARAZIONE

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

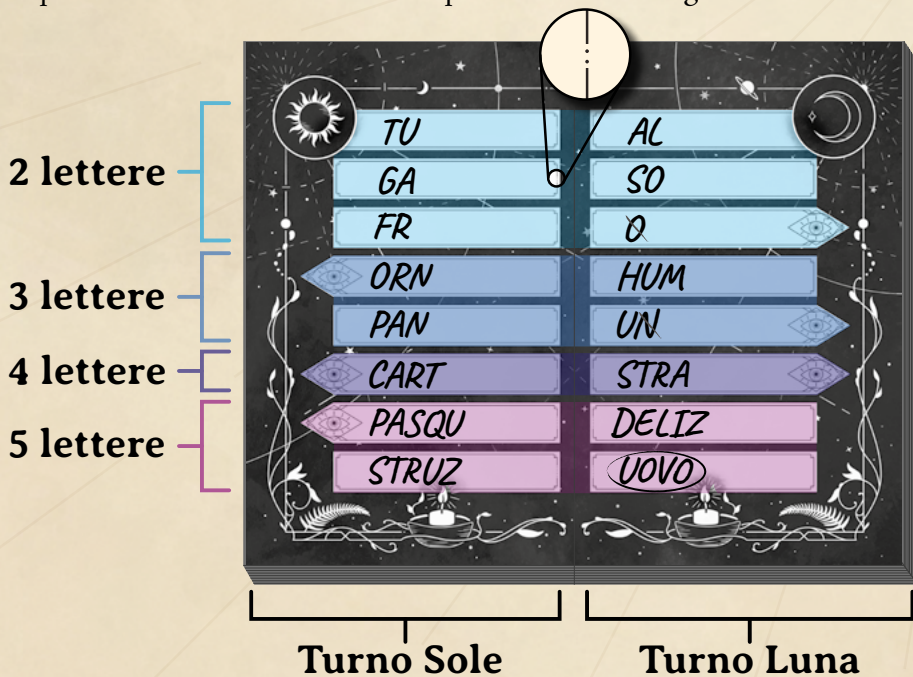
Una partita standard di Codice Fantasma richiede 4 o più giocatori. Se siete in 2 o 3 giocatori, potete giocare con questa modalità cooperativa! Provate a indovinare l'oggetto segreto entro 8 round.

Scegliete uno dei giocatori che faccia da spirito, mentre gli altri saranno i medium. La versione cooperativa funziona proprio come quella standard, con le seguenti modifiche:

## SILENZIO

Quando lo spirito scrive un indizio, i(1) medium non sceglie quando invocare il "Silenzio." Invece, è *obbligatorio* invocare il "Silenzio" non appena lo spirito ha scritto un determinato numero di lettere. All'inizio, bisogna invocare il "Silenzio" con 2 lettere.

La quantità di lettere è indicata dai pallini sul lato di ogni casella:



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La squadra si alterna svolgendo un turno Sole (sul lato sinistro della Tavola) e un turno Luna (sul lato destro della Tavola).

### TURNO SOLE

Nella casella vuota successiva del lato Sole della Tavola, i medium dovranno:

**Porre** una domanda, proprio come nel gioco standard (offrendo allo spirito 2 carte domanda; lo spirito ne sceglierà 1 a cui rispondere con un indizio, e scarterà l'altra). Lo spirito scriverà le prime lettere dell'indizio. All'inizio ne scriverà 2, e il numero di lettere salirà man mano che proseguirete in fondo alla Tavola (vedete **SILENZIO** nella pagina precedente).

### TURNO LUNA

Nella casella vuota successiva del lato Luna della Tavola, i medium **scelgono 1** opzione tra:

- **Indovinare** l'oggetto proprio come nel gioco standard, 1 lettera alla volta.
- **Mettersi in ascolto**, opzione con cui lo spirito pesca le prime 2 carte domanda dal mazzo. Ne scarta una e risponde all'altra, **ma i(l) medium non potrà vedere la domanda a cui sta rispondendo**. Lo spirito scrive le prime lettere dell'indizio. La quantità di lettere dipende dalla posizione sulla Tavola (vedete **SILENZIO** nella pagina precedente).

## OBIETTIVO E TERMINE DELLA PARTITA

Se indovinate con successo l'oggetto, vince tutta la squadra! Il vostro punteggio è la quantità di spazi rimasti sulla Tavola. Se non avete indovinato entro la fine degli 8 round, perdete tutti – altro tentativo?

### SPAZI CON GLI OCCHI



Quando la vostra squadra inizia un turno in uno spazio con l'icona occhio, potete rivelare la lettera successiva di un indizio già presente sulla Tavola prima di aver iniziato il turno. Se è un turno Sole, i(l) medium può scegliere un indizio su qualsiasi lato della Tavola per chiedere di aggiungere una lettera, come nel gioco base. Se è un turno luna, sceglie lo spirito e aggiunge una lettera a un indizio dal lato Luna.