

**Rigor Mortis:** Allora, miei viscidì servitori, mi avete portato la veste del mago grigio come vi avevo ordinato?

**Shalma-Ne:** La v-v-veste! Certo, o Padrone Nostro, noi ci stavamo recando alla torre del mago, ma dovete sapere che attraversando la foresta quel goblin pasticciatore ci ha fatto perdere la strada...

**Rigor Mortis:** Ah! È così, Nya-Khebo?

**Nya-Kebo:** Ma Signore, non è stata colpa mia! Io stavo seguendo il sentiero giusto, quando una terribile tempesta ci ha colto di sorpresa e Simur-Hadd ci ha fatto deviare per rifugiarsi in una Miniera...

**Rigor Mortis:** Dunque abbiamo paura di bagnarci, vero?

**Simur-Hadd:** Ecco, sì, purtroppo è vero. Io però non volevo...

**Rigor Mortis:** Simur-Hadd! Per l'ennesima volta hai mandato a monte un'importantissima missione! E per l'ennesima volta sarai punito a dovere! Rimani lì fermo...



...ed il gioco continua..

## INTRODUZIONE

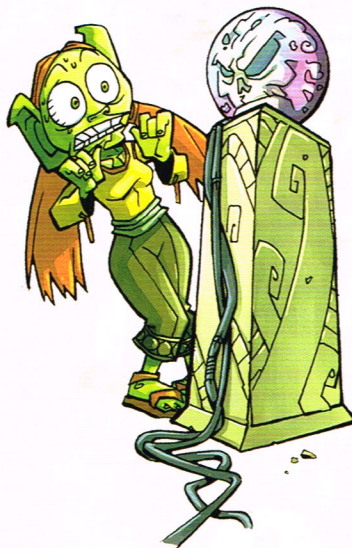
In ogni racconto epico i malvagi tramano nell'ombra per distruggere le forze del bene e tutto ciò che è giusto al fine di far vincere il lato oscuro dell'esistenza. Fanno questo fino a quando gli Eroi sbarrano loro la strada ed a costo di grandi sacrifici li sconfiggono riportando il bene e la giustizia nelle contrade. Grazie, grandi Eroi, per il vostro contributo nel far risplendere la luce! Ma...

Cosa succede quando i messaggeri dell'Oscurità tornano scornati nelle stesse viscere che li hanno partoriti?

E cosa succede se il mondo in questione si chiama Kragmortha?

Come si comporteranno i subdoli servitori del Lato Oscuro quando si troveranno di fronte al loro Oscuro Signore, Rigor Mortis, Genio del Male e Padrone delle Terre Perdute?

Questo è tutto ciò che stiamo per scoprire...



## DESCRIZIONE DEL GIOCO

*Si, Oscuro Signore!* (abbreviato in *SOS!*) è un party game d'ambientazione fantasy dal tono scanzonato ed umoristico: per giocare sono sufficienti degli amici, un po' di fantasia e tanta voglia di divertirsi.

Il gioco è semplice da apprendere e facile da giocare: i malvagi ed inetti servitori di Rigor Mortis, vero e unico Genio del Male, tornano a casa dopo l'ennesima missione fallita e devono giustificarsi davanti al loro Signore, inventando storie e scuse improbabili e scaricando, quanto più possibile, la colpa sui loro compagni di sventura.

Ma anche il giocatore che a turno sarà chiamato a rivestire il ruolo del Genio del male avrà un ruolo essenziale nel gioco. Suo è il potere assoluto, sui servitori: potrà scegliere se punirli o permettergli di scusarsi ancora una volta. Giudicherà se le loro scuse sono sufficienti, se un servitore è troppo titubante o se eccessivamente irrispettoso.

E dispenserà Occhiatecce e punizioni a chi non sarà abbastanza scaltro e subdolo.

### Componenti del gioco

Il gioco include:

- Questo regolamento
- 121 Carte Spunto
- 37 Carte Azione
- 7 Carte Occhiatecca



## REGOLE DI GIOCO

### I Ruoli

In *SOS!* i giocatori devono ricoprire due ruoli diversi: i servitori e l'Oscuro Signore.

All'inizio del gioco si deve decidere chi interpreterà l'Oscuro Signore nella prima partita. La scelta potrà essere casuale, per simpatia o addirittura per acclamazione.

Tutti gli altri giocatori saranno i servi dell'Oscuro Signore: le creature più subdole e viscide di Kragmortha o altri malvagi personaggi appartenenti a qualsiasi mondo fantasy possa venirci in mente. Comunque, sono tutti accomunati da alcune caratteristiche distintive: la loro inettitudine, goffaggine ed incapacità di portare a termine anche l'incarico più semplice.

Nelle successive partite, il ruolo dell'Oscuro Signore verrà assegnato al giocatore che ha perso, oppure a rotazione... oppure ancora una volta per acclamazione! Perché accontentarsi del Male minore?

### Le carte

In *SOS!* esistono due tipi di carte da gioco:  
Carte Spunto



Le carte Spunto rappresentano gli spunti narrativi che il giocatore deve utilizzare per creare la storia e giustificarsi dinanzi al suo padrone.

Le carte Spunto vengono giocate da sole per introdurre, obbligatoriamente, degli elementi narrativi nella storia che i

4

5

giocatori stanno raccontando.

Nell'utilizzare una carta Spunto, il giocatore può ispirarsi al titolo (o alle parole contenute nel titolo o nella descrizione), al disegno o parti di esso, a patto che l'associazione con il contenuto della carta sia evidente ed accettato ovviamente dall'Oscuro Signore.



#### Carte Azione

Una carta Azione deve essere giocata insieme ad una carta Spunto al fine di permettere un'azione particolare; le azioni permesse sono rappresentate con dei simboli:



L'**Azione dello Scaricabarile** permette di scaricare la colpa su un altro giocatore, dando inizio al suo turno di gioco.



L'**Azione di Disturbo** ha lo scopo di rendere la narrazione di un altro giocatore più difficoltosa con un nuovo spunto (non si ottiene in questo modo il turno, ma semplicemente si disturba quello di un altro giocatore).

Alcune carte Azione permettono di compiere solo una delle due Azioni, altre, invece, che consentono di scegliere quale delle due compiere. È bene ricordare che sia sulle carte Spunto che su quelle Azione sono presenti, in alto a sinistra, delle piccole icone che vi saranno necessarie per poter giocare a *Sì Oscuro Padrone!* ma non devono essere tenute in considerazione quando si gioca a *SOS!*"

## Le carte dell'Oscuro Signore



Nella confezione di gioco sono presenti anche delle carte speciali utilizzate dall'Oscuro Signore per segnalare ai giocatori l'assegnazione di un'Occhiataccia. Ogni carta presenta - per l'appunto - un'Occhiataccia del Rigor sempre più spazientita.

#### Le Occhiatacce

Le Occhiatacce che l'Oscuro Signore dispensa durante la partita ai giocatori sono la misura della sua rabbia verso i servitori: il primo giocatore a ricevere tre diverse occhiatacce sarà considerato il colpevole del fallimento del piano e verrà duramente punito.

Quando un giocatore riceve la sua prima Occhiataccia, posiziona davanti a sé una carta Occhiataccia di livello 1. Alla seconda Occhiataccia, il giocatore dovrà semplicemente girare la carta che riporta su di essa il livello 2 di arrabbiatura dell'Oscuro Signore. Alla terza Occhiataccia, la partita è finita.

È bene ricordare che non vi è un limite al numero di Occhiatacce che l'Oscuro Signore può lanciare ai propri servitori. Qualora il mazzo di carte che avete a disposizione dovesse terminare, potrete utilizzare qualsiasi metodo desideriate per tenerne conto, facendo sempre in modo che tutti gli altri giocatori possano vedere quante Occhiatacce ognuno ha ricevuto.



## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Raccolti i giocatori attorno ad un tavolo si designa un Oscuro Signore che, calatosi nei panni di Rigor Mortis (se non nella veste), darà inizio al gioco. Le carte vengono divise in due mazzi, uno con le carte Spunto e l'altro con le carte Azione (che possono essere distinte dal dorso differente). Ad ogni giocatore vengono distribuite 3 carte Spunto e 3 carte Azione. Dopo aver osservato i suoi servitori, dopo un momento d'inquietante silenzio, l'Oscuro Signore darà inizio alla partita.

### Inizio del gioco

L'Oscuro Signore, rivolgendosi ad uno dei Servitori, gli porrà una domanda sull'esito della loro missione; ad esempio:

*"Bene, miei prodi. Vi avevo ORDINATO di rapire la Principessa e portarmela: avete compiuto la mia volontà?"*

*"Miei schiavi, avete raso al suolo il villaggio vicino al Piccolo Grande Corno come vi avevo ordinato?"*

*"Miei fidati servitori, avete finalmente recuperato l'elisir per le verruche?"*

La scelta del giocatore iniziale è totalmente a discrezione dell'Oscuro Signore.

A questo punto, il giocatore interpellato sarà costretto a giustificarsi, dando inizio al suo turno di gioco.

### Turno del servitore

Durante il proprio turno, il servitore deve giustificarsi per il fallimento della missione cercando di evitare di scatenare l'ira dell'Oscuro Signore.

Le scuse inventate non dovranno essere obbligatoriamente realistiche o verosimili; data la natura umoristica del gioco, più saranno assurde e maggiore sarà il divertimento. In ogni caso tutte le scuse dovranno essere coerenti con le carte Spunto che verranno giocate.

Il turno inizia quando il servitore viene interpellato dall'Oscuro Signore o quando gli viene affibbiata la colpa (Scaricabarile) da un altro giocatore: il turno termina quando il servitore di turno

riesce a giocare un'Azione Scaricabarile verso un altro giocatore.

Il giocatore inizia il turno pescando una nuova carta Azione dal mazzo nel caso in cui abbia ricevuto il turno da un altro giocatore. Qualora invece fosse stato l'Oscuro Signore ad interpellarlo, non potrà pescare alcuna carta Azione.

Durante il proprio turno, un giocatore **può**:

- Giocare una carta Spunto per proseguire la narrazione.
- Giocare una carta Spunto insieme a una carta Azione Scaricabarile per scaricare la colpa verso un altro servitore.

Durante il proprio turno, il giocatore **deve**:

- Giocare almeno una carta Spunto.
- Giocare fino ad un massimo di 3 carte Spunto nel turno.
- Terminare il turno (non oltre la terza carta Spunto giocata) tramite un'azione *Scaricabarile*.

Al termine del proprio turno, dopo l'Azione Scaricabarile, il giocatore deve pescare dal mazzo delle carte Spunto un numero di carte sufficiente per tornare ad averne in mano 3.

Un'eccessiva indecisione, l'incapacità di proseguire la narrazione o di terminare il turno con uno Scaricabarile provocherà l'ira dell'Oscuro Signore, ed il giocatore riceverà un'Occhiataccia. Se all'inizio del proprio turno il giocatore non possiede delle carte Spunto, riceverà automaticamente un'Occhiataccia dall'Oscuro Signore.

Nel caso il giocatore non abbia in mano carte che permettono l'azione Scaricabarile, può scegliere di non iniziare la narrazione e ricevere immediatamente un'Occhiataccia dall'Oscuro Signore.

*NOTA FORMALE: Consigliamo caldamente di utilizzare il "voi" come modo formale di interloquire con l'Oscuro Signore, in quanto più rispettoso e dal sapore più arcaico e medioevaleggiante. È anche possibile che se il giocatore insiste ad usare il "lei", l'Oscuro Signore in questione potrebbe ritenersi offeso e ricorrere ad una Occhiataccia...*

### Azioni fuori turno

Al di fuori del proprio turno, un servitore può compiere azioni di disturbo verso il giocatore di turno. L'azione di disturbo deve



essere compiuta giocando una carta Spunto insieme a una carta Azione che riporti il simbolo di Disturbo.  
 Il Disturbo deve essere introdotto con una frase ad effetto (ad esempio: *"Non è vero! In realtà..."*), e si deve collegare allo spunto introdotto alla narrazione condotta dal giocatore di turno; un *Disturbo* non corretto provocherà l'ira dell'Oscuro Signore.  
 Il servitore di turno dovrà avere la prontezza di riflessi di modificare la sua narrazione per reagire alla modifica.  
 L'azione *Disturbo* non può essere compiuta durante un'azione *Scaricabarile*. Si noti che l'azione *Disturbo* non dà diritto a recuperare carte Azione e/o Spunto.

### Mano del Servitore

Durante lo svolgimento del gioco, i servitori avranno a disposizione un numero variabile di carte di diverso tipo. Ogni giocatore inizia la partita con tre carte Spunto e tre carte Azione. All'inizio del proprio turno, il giocatore pesca una carta Azione prima di iniziare a giustificarsi (se ha ricevuto la colpa da un altro giocatore).  
 Alla fine del proprio turno, se concluso con un'azione *Scaricabarile*, il giocatore pesca dal mazzo delle carte Spunto un numero di carte tale da ritornare ad averne in mano tre. Quando un giocatore riceve un'Occhiataccia dall'Oscuro Signore, deve scartare tutte le carte in mano e pescare tre nuove carte Azione e tre nuove carte Spunto.  
 Quando si esegue un'azione di *Disturbo* non si ricevono altre carte.

### L'Oscuro Signore

Durante il gioco, oltre a regolare le diverse fasi, l'Oscuro Signore ha il compito di tenere i servitori sul filo del rasoio.

L'Oscuro Signore ha il potere di:

- Interrompere la narrazione dei giocatori per chiedere spiegazioni ai suoi servitori.
- Introdurre elementi narrativi nuovi e indipendenti dalle carte Spunto.
- Rivolgersi ai giocatori fuori turno per rampognarli e rimproverarli a piacimento.
- Commentare la narrazione dei giocatori.
- Spronarli ad andare avanti (ad esempio con una frase esplicita del tipo: *"Mi stai annoiando... e tu NON vuoi che mi annoi, vero?"*)

### L'ira dell'Oscuro Signore!

Gli inetti servitori mettono continuamente a dura prova la pazienza dell'Oscuro Signore, ed esistono diverse situazioni che possono scatenare la Sua "giusta" ira; ad esempio:

- **Nessuna carta Scaricabarile:** se la sfortuna mette un servitore in condizione di non poter compiere un'azione *Scaricabarile*, questi sarà costretto a dichiararlo (sempre recitando la parte, ad esempio con un balbettio tremebondo). Nessuna carta Spunto: se, all'inizio del proprio turno, un servitore si trova senza carte Spunto, riceverà un'Occhiataccia.
- **Lentezza:** se un servitore rimane in silenzio, oltre un definito tempo limite (5-10 sec a scelta dell'Oscuro Signore), durante la narrazione oppure in risposta ad un'interruzione o ad uno *Scaricabarile*, susciterà l'immediata ira del proprio Signore e Padrone.
- **Noia:** il servitore si dilunga in una narrazione troppo lunga ed inconcludente.
- **Spunto non rispettato:** ad insindacabile giudizio dell'Oscuro Signore, lo Spunto non viene utilizzato nella narrazione in maniera appropriata o in modo accettabile. Non chiamarmi *"Kapò"*! battute, nomignoli, irriverenze dirette all'Oscuro Signore vengono immediatamente (e giustamente) punite.
- **Distrarsi:** Il Servitore disturba il gioco con discorsi fuori luogo o con interventi inutili.
- **A insindacabile giudizio dell'Oscuro Signore:** dopotutto Lui è il Genio del Male, Signore delle Terre Perdute...

In tutti questi casi, il Servitore che ha scatenato l'ira dell'Oscuro Signore riceverà un'Occhiataccia.

Alla terza Occhiataccia, a meno che non riesca ad ottenere clemenza dal suo Oscuro Signore, come descritto nel paragrafo seguente, il servitore sarà eliminato dal gioco.

### Pietà, mio Signore, pietà!

Ricevuta la terza Occhiataccia dall'Oscuro Signore, il servitore ha ancora la possibilità di salvarsi implorando Pietà. Se al termine della supplica l'Oscuro Signore la ritiene adeguata, il giocatore ha diritto di estrarre una carta Azione dal mazzo: nel caso in cui sulla carta **NON** sia presente il teschio di Rigor Mortis il servitore si salverà e potrà continuare a giocare, come se non avesse mai ricevuto la terza Occhiataccia. In caso contrario, per il meschino schiavo calerà il sipario estremo: Rigor Mortis ha trovato il



responsabile del fallimento, e lo punirà immediatamente... o forse si ritirerà nel suo antro segreto per elaborare un castigo mille volte più crudele.

L'implorazione dovrà essere recitata in maniera divertente: in altre parole, dovrà essere una VERA supplica, non un semplice balbettio. È importante che il giocatore impersoni al meglio delle sue capacità il viscido servitore, consapevole di trovarsi ad un soffio dalla punizione e assolutamente terrorizzato da questa prospettiva. Solo con una supplica adeguata il giocatore può sperare di ricevere pietà dell'Oscuro Signore.

### **Fine della Partita**

Una partita di SOS! Si conclude con l'eliminazione del primo servitore, ovvero quando un giocatore riceve tre Occhiatecce e fallisce nella sua supplica. A quel punto si potrà iniziare una nuova partita, dove il ruolo dell'Oscuro Signore sarà interpretato dal giocatore eliminato (o da un altro giocatore a scelta).

## **REGOLE AGGIUNTIVE**

### **Regola del Primo giro**

Per permettere a tutti i giocatori di intervenire nel gioco, è obbligatorio che venga effettuato un primo giro in cui tutti posseggono almeno una carta Azione Scaricabarile; ogni giocatore dovrà quindi giocare la propria Azione Scaricabarile contro il giocatore alla propria sinistra. Finito un giro completo, l'Azione Scaricabarile potrà - finalmente - essere usata contro qualsiasi altro giocatore.

Durante il primo giro è in ogni caso possibile giocare azioni di Disturbo, e l'Oscuro Signore può assegnare Occhiatecce normalmente, riprendendo poi il gioco dal giocatore successivo.

### **Divieto dello Specchio Riflesso**

L'Oscuro Signore si annoia facilmente, soprattutto ascoltando l'irrelevante cicaleccio dei suoi servitori. Peggior di tale chiacchiericcio vi è soltanto il litigio fra due di loro. Per questo motivo, se due giocatori si rimpallano la colpa in modo eccessivo, verranno entrambi puniti con una Occhiatecca.

Per "rimpallarsi la colpa" si intende quando due giocatori si scaricano la colpa ripetutamente l'uno addosso all'altro.

Ovviamente, se ciò viene percepito come un trucco per far ottenere la terza Occhiatecca ad uno dei due, è possibile che l'Oscuro Signore decida di intervenire in modo molto più "salomonico". Ciononostante, si sconsiglia di permettere almeno due "rimpalli" consecutivi.

### **Regola della Precedenza**

Nel caso in cui più carte vengano giocate contemporaneamente per disturbare il turno di un giocatore, avrà la precedenza quella giocata dalla prima persona in senso orario. Gli altri giocatori potranno ritirare le loro carte e rigiocarle successivamente... Tuttavia, è sempre valida la regola che l'Oscuro Signore ha l'ultima parola su ogni cosa.



# SI, OSCURO PADRONE!

Benvenuti in *Si, Oscuro Padrone!*, una modalità di gioco alternativa di *Si, Oscuro Signore!* creata per regalarvi delle nuove incredibili partite e nuovo divertimento! più guidato dalle regole senza nulla togliere al divertimento.

## Obiettivo del gioco

Il vincitore della partita è il giocatore che riuscirà a sopravvivere collezionando il maggior numero di carte Spunto.

## Componenti del gioco

Questa variante di gioco utilizza esattamente le stesse carte Spunto, Azione e Occhiataccia di *Si, Oscuro Signore!*

### Carte Spunto

Queste carte forniscono gli elementi narrativi che dovranno essere utilizzati dai Servitori per creare le scuse migliori. Ogni carta Spunto ha un simbolo che la divide in una delle sei categorie di carte Spunto esistenti:



**Personaggio:** questa scusa coinvolge uno specifico personaggio incontrato dal Servitore.



**Oggetto:** questa scusa coinvolge uno specifico oggetto che il Servitore possiede o sta cercando



**Luogo:** questa scusa coinvolge uno specifico luogo che il Servitore ha visitato



**Mostro:** questa scusa coinvolge una specifica creatura da cui il Servitore è stato importunato



**Evento:** questa scusa coinvolge una specifica attività in cui il Servitore è stato coinvolto



**Jolly:** questa carta è davvero molto potente e può essere giocata come una scusa di un qualsiasi altro tipo.

### Carte Azione

Queste carte vengono usate per accusare e interrompere gli altri Servitori. Sono anche utilizzate dall'Oscuro Padrone per mettere

alla prova le scuse dei propri Servitori e non tenere conto delle loro richieste di pietà.

**Le carte Azione con il simbolo dello Scaricabarile** possono essere utilizzate per costringere un altro giocatore qualsiasi a giocare una carta Spunto di uno specifico tipo. L'Oscuro Padrone può giocare una carta Scaricabarile per opporsi ad una carta Spunto.

**Le carte Azione con il simbolo della Azione di Disturbo** possono essere giocate per interrompere gli altri giocatori. L'Oscuro Padrone può giocare una carta Azione di Disturbo per chiedere il silenzio di tutti al tavolo, annullando gli effetti di un'altra interruzione.

**Le carte Azione con entrambi i simboli** possono essere utilizzate come le due carte precedentemente descritte.

Le carte Azione hanno un piccolo simbolo che indica quale tipo di carta Spunto sia necessaria per rispondere ad essa. Quando viene giocata una carta Azione con il simbolo Jolly, il giocatore deve decidere a quale degli altri simboli farla corrispondere.

### Pietà o non Pietà

Le carte Azione senza il teschio di Rigor Mortis possono essere usate come carte Pietà, in questo modo, un giocatore può evitare di passare al livello successivo di Occhiataccia. Tuttavia, l'Oscuro Padrone può decidere di controbattere utilizzando una carta Nessuna Pietà. La carta Nessuna Pietà viene giocata subito dopo che è stata giocata una carta Pietà per annullarne gli effetti.

### Carte Occhiataccia

I tre livelli di carte Occhiataccia vengono utilizzati per segnalare il livello di rabbia dell'Oscuro Padrone.

### Preparazione del gioco

- Mescolate le carte Spunto e mettetele coperte in mezzo al tavolo in modo che tutti i giocatori possano raggiungerle.
- Mescolate le carte Azione e mettetele coperte in mezzo al tavolo in modo che tutti i giocatori possano raggiungerle.
- Fate sì che ci sia uno spazio dove possano essere messe le carte scartate.
- Le carte Occhiataccia devono essere disposte anch'esse alla portata di tutti i giocatori.
- Ogni giocatore pesca una mano di cinque carte Spunto e



tre carte Azione

Un giocatore viene scelto per iniziare il gioco come Oscuro Padrone. Se, a tal proposito, avete dei dubbi su quale giocatore scegliere, non preoccupatevi, basterà scegliere arbitrariamente e senza alcun criterio proprio come avverrebbe nella vita reale.

### La descrizione del Piano

Prima dell'inizio della partita, l'Oscuro Padrone descriverà il piano originale. Il giocatore che comincia il gioco come Oscuro Padrone pesca tre carte Spunto dal mazzo per formare la base di partenza del piano. Questi Spunti potrebbero fornire indicazioni sulla locazione dell'obiettivo finale, sul fallimento del piano, o sugli oggetti necessari per completare la missione. Queste carte vengono messe al centro del tavolo come riferimento per tutti i giocatori, ma non dovranno essere conteggiate da nessuno alla fine della partita.

*Esempio: Diana inizia il gioco come Oscuro Padrone e pesca "La Veste del Mago", "La Birra" e "La Piramide dei Demoni" e li posiziona sul tavolo.*

*"Miserabili idioti! Vi avevo chiesto una sola semplicissima cosa, e voi siete riusciti lo stesso a fallire! Se devo sabotare il favoloso festival della birra dei Nani, stando all'aperto tutta la sera, dovrò pur indossare qualcosa di caldo! Volete, per caso, che mi prenda una polmonite? Non mi pareva così complesso! Bastava andare in cima alla Piramide dei Demoni dove stavano le mie vesti e portarmele! Adesso, grazie a voi, non solo dovrò sopportare la baldoria dei nani, ma dovrò anche congelarmi! Dov'è il mio mantello foderato di pelliccia? Ovviamente ancora sulla Piramide. Forza! Vediamo! Chi ha il coraggio di dirmi cosa è successo!?"*

### Il Turno di gioco

Il turno di gioco è composto da tre fasi:

- Fase di pesca
- Fase di accusa
- Fase di aggiustamento delle Occhiatacce

Alla fine del turno di gioco, il ruolo di Oscuro Padrone viene passato al giocatore alla sinistra del precedente Oscuro Padrone.

### Fase di pesca

Durante la fase di pesca i giocatori scartano quante carte Azione desiderano dalla propria mano per pescarne altre fino ad avere un massimo di tre carte Azione e cinque Spunto. Le carte Spunto non possono essere scartate o pescate nelle altre fasi del turno di gioco, questo è l'unico momento in cui un giocatore ha la possibilità di pescare nuove carte Spunto. Al contrario, le carte Azione vengono pescate, in un qualsiasi momento del turno, subito dopo che un giocatore ha giocato dalla propria mano l'ultima carta Azione che aveva a disposizione.

Quando il mazzo delle carte Azione è terminato, vengono rimescolate le carte scartate e viene ricostituito un nuovo mazzo. Se termina il mazzo delle carte Spunto, invece, non si potranno più pescare nuove carte.

### Fase di accusa

La fase di accusa inizia con l'Oscuro Padrone che sceglie uno dei suoi Servitori e gli muove una accusa generica. Per compiere questa azione, l'Oscuro Padrone non ha bisogno di giocare alcuna carta.

*Esempio: l'Oscuro Padrone, Diana, rivolge la sua attenzione ad Andrea. "Tu! Sentiamo qual è la tua scusa per non essere riuscito a riportarmi le mie meravigliose Vesti del Mago?"*

Il giocatore bersaglio delle attenzioni dell'Oscuro Padrone potrà rispondere giocando una carta Spunto di qualsiasi tipo. Se la carta Spunto utilizzata è un Jolly, il giocatore dovrà dichiarare a quale degli altri cinque simboli ha deciso di farla corrispondere. La carta Spunto deve essere giocata scoperta di fronte al giocatore che dovrà utilizzarla per iniziare ad elaborare un racconto che comprenda degli elementi della carta giocata nonché inerenti al piano originario dell'Oscuro Padrone. In questa situazione, tutt'altro che piacevole, sarebbe anche consigliabile una buona dose di autocelebrazione che provveda, in qualche modo, a farvi uscire dai guai.

A meno che non abbiate perso un confronto con l'Oscuro Padrone, la carta Spunto giocata rimarrà sempre davanti a voi e conterà, alla fine del gioco, nel totale delle carte Spunto giocate da ciascuno.

Se il giocatore non gioca una carta Spunto, riceverà una Occhiataccia e il turno proseguirà con la fase di Aggiustamento delle Occhiatacce.





*Esempio: Andrea gioca la carta Spunto "La Bellezza Esotica" ed inizia a farfugliare una scusa più o meno sensata: "Malvagissimo Padrone.. Io vi ho obbedito e sono salito per le scale della Piramide.. ma, vede, sono stato distratto, momentaneamente, da una esotica tentatrice. Ho cercato di apparire bello e virile, ma sono caduto giù dalle scale e mi sono storto la caviglia."*

Una volta che la carta Spunto è stata giocata possono accadere 4 cose diverse:

- Confronto con l'Oscuro Padrone. L'Oscuro Padrone può iniziare un confronto con il giocatore utilizzando una carta Scaricabarile.
- Interruzione di un altro giocatore. Se l'Oscuro Padrone decide di non intraprendere un confronto, un altro giocatore qualsiasi può interrompere il racconto utilizzando una carta Azione di Disturbo. Se più di un giocatore vuole provare ad interrompere la narrazione, l'Oscuro Padrone sceglierà a chi dare la parola. Né l'Oscuro Padrone né gli altri giocatori possono giocare le carte Spunto per interrompere il gioco.
- Il giocatore accusa qualcuno. Se non si verificano confronti o interruzioni il giocatore che ha appena giocato la carta Spunto può accusare un altro giocatore utilizzando una carta Scaricabarile.
- L'Oscuro Padrone muove nuove accuse. Se nessuno desidera intraprendere un confronto, fare una interruzione o muovere una nuova accusa con una carta Scaricabarile, l'Oscuro Padrone provvederà a muovere una nuova accusa generica, come all'inizio del turno.

### Confronto con l'Oscuro Padrone

Subito dopo che una carta Spunto è stata giocata e spiegata, l'Oscuro Padrone può intraprendere un confronto con il giocatore utilizzando una carta Scaricabarile. Il simbolo sulla carta Scaricabarile giocata dall'Oscuro Padrone indica che tipo di carta Spunto sia necessaria per rispondere al confronto avviato. Se c'è un simbolo Jolly sulla carta, l'Oscuro Padrone sceglierà a quale degli altri cinque tipi di simboli farla corrispondere.

In base al simbolo presente sulla carta utilizzata per dare inizio al confronto, l'Oscuro Padrone dovrà porre al proprio servitore una domanda appropriata sulla tipologia di carta Spunto necessaria per la risposta. Se, ad esempio, viene giocata una carta Scaricabarile con il simbolo del Personaggio potrà chiedere chi è stato coinvolto nella storia; se gioca una carta con il simbolo del Luogo, potrà chiedergli dove è accaduto il fatto di cui si sta raccontando.

Come sempre, ogni volta che una carta Azione viene giocata, è sempre scartata immediatamente.

*Esempio: Dopo che Andrea ha giocato la sua carta Spunto "La Bellezza Esotica", l'Oscuro Padrone, Diana, inizia un confronto giocando una carta Scaricabarile con il simbolo Evento. "Aspetta un momento! Tu? Apparire bello e virile? Ora spiegami esattamente! Cosa stavi combinando per apparire così bello e virile?"*

Il giocatore che aveva giocato in precedenza la carta Spunto, potrà a questo punto utilizzare una nuova carta Spunto con lo stesso simbolo della carta Scaricabarile giocata contro di lui dall'Oscuro Padrone.

*Esempio: Andrea deve ora giocare una carta Spunto con il simbolo Evento. Decide dunque di giocare la carta "Il Dirigibile Instabile": "Ho provato ad impressionarla con il mio dirigibile, ma appena ci ho provato ha fatto WROOM! e sono caduto giù." Andrea ha ora due carte Spunto giocate davanti a sé.*

Una volta che un giocatore ha utilizzato due carte Spunto per potersi difendere, l'Oscuro Padrone non può andare oltre nella sfida. Il gioco passa agli altri giocatori che ora hanno l'opportunità di interrompere la narrazione.

Se il giocatore non riesce a giocare una seconda carta, Spunto l'Oscuro Padrone ottiene la carta Spunto precedentemente giocata e la pone davanti a sé; alla fine della partita verrà conteggiata nel totale delle carte Spunto giocate. Il giocatore che ha perso il confronto riceve una Occhiataccia e il gioco prosegue con la fase di Aggiustamento delle Occhiatacce.

### Interruzione di un altro giocatore

Se l'Oscuro Padrone non vuole avviare il confronto, un altro Servitore può provare ad interrompere la narrazione con una carta Azione di Disturbo. Utilizzando le carte Azione di Disturbo, i giocatori hanno la possibilità di giocare più carte Spunto. Se più di un giocatore prova ad interrompere il gioco nello stesso momento, sarà l'Oscuro Padrone a decidere chi potrà procedere con l'interruzione.

Per poter giocare una carta Azione di Disturbo è necessario che anche quest'ultima abbia lo stesso simbolo presente sulla carta Spunto appena giocata. Le carte Azione di Disturbo con il simbolo Jolly possono essere usate come una carta di un qualsiasi tipo.



Quando avviene l'interruzione, il giocatore deve fare in modo che il simbolo presente sulla carta Spunto che sta utilizzando sia inerente alla narrazione del giocatore interrotto e riconducibile alla nuova storia che ha deciso di raccontare per disturbare il proprio avversario.

*Esempio: Barbara ha appena giocato "Il Gigante", una carta Spunto con il simbolo del Mostro e Carlo decide di interromperla con una carta Azione di Disturbo del medesimo simbolo. "Ma che buffa coincidenza, proprio mentre lei perdeva il suo tempo con il Gigante, io ho avuto il mio inevitabile incontro con delle orribili creature."*

Anche se interrotti, una carta Spunto giocata da un Servitore resta sempre davanti a lui e verrà conteggiata alla fine della partita come una carta Spunto giocata.

Una volta utilizzata, la carta Azione di Disturbo viene scartata e il giocatore che l'ha giocata deve proseguire il proprio turno giocando carta Spunto con lo stesso simbolo. Se la carta Azione di Disturbo aveva un simbolo Jolly, la nuova carta Spunto dovrà avere lo stesso simbolo che si era attribuito in precedenza alla carta Azione di Disturbo. Dopo che la nuova carta Spunto è stata giocata il turno prosegue esattamente come dopo che è stata giocata la prima carta Spunto.

Se un giocatore non fa seguire alla sua carta Azione di Disturbo una carta Spunto, riceverà una Occhiataccia e il turno proseguirà con la fase di Aggiustamento delle Occhiatacce.

*Dopo aver così interrotto il racconto Carlo può ora giocare una carta Spunto con il simbolo del Mostro. Egli gioca "Il Cucciolo": "Ero proprio in cima alla Piramide quando ho notato il più adorabile cucciolo di Spaniel che si era addormentato sopra il vestito. Ho provato a smuovere quell'adorabile cucciolotto di lì, ma lui si è svegliato e ha affondato i suoi teneri dentini da latte nella mia gola."*

### Silenzio!

Subito dopo che un giocatore ha interrotto la narrazione con una carta Azione di Disturbo, l'Oscuro Padrone può prevenire l'interruzione giocando una carta Azione di Disturbo e urlando "Silenzio!". L'Oscuro Padrone può chiedere il Silenzio giocando una carta Azione di Disturbo con qualsiasi simbolo sopra di essa. A questo punto entrambe le carte azione vengono scartate, e nessun ulteriore tentativo di interruzione può essere giocato

prima che venga giocata una nuova carta Spunto.

*Esempio: Barbara vuole interrompere la narrazione di Carlo e gioca una carta Azione di Disturbo con il simbolo del Mostro "Il tuo melenso e francamente poco convincente racconto del piccolo cucciolo mi fa ricordare la creatura..."*

*L'Oscuro Padrone, Diana, a questo punto, gioca una carta Azione di Disturbo dalla sua mano e urla "Silenzio!" Entrambe le carte Azione vengono scartate, e Carlo continua il proprio racconto come se l'interruzione non fosse mai avvenuta.*

### Il giocatore accusa qualcuno

Se l'Oscuro Padrone non inizia un confronto e nessuno fa interruzioni, il Servitore che ha giocato la carta Spunto può accusare uno degli altri Servitori utilizzando una carta Scaricabarile con un qualsiasi simbolo sopra di essa (se si tratta di un Jolly, il giocatore decide a quale degli altri simboli farla corrispondere).

Quando si accusa qualcuno, il giocatore dovrà interrogare il proprio compagno con domande che richiedano una risposta correlata al simbolo presente sulla carta utilizzata.

*Esempio: Andrea ora vuole scaricare la colpa su Barbara. Gioca quindi una carta Scaricabarile con il simbolo del Mostro: "Io vorrei capire perché lei se ne stava a perdere tempo con una bestia orribile mentre il nostro adorato Padrone batteva i denti per il freddo senza le sue preziosissime vesti.. Cosa può esserci di più importante della temperatura corporea del nostro amatissimo Signore?"*

Il giocatore a cui viene rivolta l'accusa può, a questo punto, giocare una carta Spunto con il simbolo corrispondente a quello della carta Scaricabarile che gli è stata giocata contro. Se una corretta carta Spunto viene giocata, il turno prosegue con confronti, interruzioni e nuove accuse. Se non viene giocata una adeguata carta Spunto, il giocatore accusato riceve una Occhiataccia e il turno prosegue alla fase di Aggiustamento delle Occhiatacce.

Ovviamente i giocatori non possono mai giocare una carta Scaricabarile contro l'Oscuro Padrone. Se qualcuno provasse a farlo riceverebbe immediatamente una Occhiataccia e il turno proseguirebbe alla fase di Aggiustamento delle Occhiatacce.



## L'Oscurò Padrone muove nuove accuse

Se, dopo che è stata giocata una carta Spunto, nessuno intraprende confronti, interruzioni o accusa qualcuno, l'Oscurò Padrone dovrà semplicemente scegliere un nuovo giocatore e muovergli una generica accusa, proprio come all'inizio del turno. L'Oscurò Padrone non deve giocare una carta Azione per fare questo, e, come prima, si può rispondere all'accusa generale utilizzando una carta Spunto di un qualsiasi simbolo.

## Aggiustamento delle Occhiatacce

Ogni volta che un giocatore è chiamato a giocare una carta Spunto e non può farlo, o se qualcuno, per sbaglio, muovesse un'accusa all'Oscurò Padrone, quel giocatore riceverà una Occhiataccia e si passerà alla fase di Aggiustamento delle Occhiatacce.

Durante questa fase di gioco, colui che ha ricevuto una Occhiataccia avanzerà al successivo livello di irritazione dell'Oscurò Padrone, a meno che la sua richiesta di pietà non abbia successo.

Quando un giocatore avanza al primo livello di irritazione, posiziona una carta Occhiataccia davanti a sé lasciando ben visibile il numero 1. Se ricevesse una seconda Occhiataccia, dovrà girare la carta sull'altro lato per mostrare il numero 2 che corrisponde al secondo livello di irritazione dell'Oscurò Padrone. Quando il giocatore avanza al livello 3, l'Oscurò Padrone gli pone davanti la carta Occhiataccia corrispondente. Il destino del giocatore, arrivati a questo punto, è praticamente segnato e la partita volge al termine.

## Pietà o non Pietà

Le carte Azione senza il disegno del teschio di Rigor Mortis possono essere giocate dai Servitori per ottenere Pietà, l'Oscurò Padrone, dal canto suo, può invece utilizzarle per ottenere l'effetto contrario. Quando un giocatore riceve una Occhiataccia può provare a giocare una carta Pietà per non avanzare al successivo livello di irritazione dell'Oscurò Padrone.

Notate che, ogni volta che viene chiesta Pietà, ha inizio, subito dopo, un nuovo turno di gioco. Un giocatore che chiede pietà non può farlo, ovviamente, a cuor leggero. Il perdono richiede un certo impegno per poter essere ottenuto.

*Esempio: Carlo ha appena ricevuto una Occhiataccia, e il turno procede alla fase di Aggiustamento delle Occhiatacce. Per non ricevere un ulteriore livello di Occhiataccia, Carlo gioca una carta*

*Pietà: "Vi prego mio malvagissimo Padrone! Non siate irato! Io non sono nemmeno degno del vostro più modesto battito di ciglia! Vi prego perdonatemi..."*

Se l'Oscurò Padrone non fa nulla, il giocatore schiva l'Occhiataccia ed inizia un nuovo turno di gioco. L'Oscurò Padrone, in ogni caso, può giocare una carta Nessuna Pietà in risposta a quella del servitore. La carta Nessuna Pietà cancella la carta Pietà giocata e l'Occhiataccia viene assegnata normalmente.

*Esempio: Dopo che Carlo ha supplicato per ottenere il perdono, l'Oscurò Padrone, Barbara, cancella la sua carta Pietà giocando una carta Nessuna Pietà. Entrambe le carte utilizzate vengono scartate e Carlo gira la carta Occhiataccia che già aveva di fronte a sé per mostrare il secondo livello.*

In un turno può essere giocata una sola carta Pietà. I simboli presenti sulle carte non contano nulla quando vengono utilizzate come carte Pietà o Nessuna Pietà.

## Fine del turno di gioco

Il turno di gioco termina dopo la fase di Aggiustamento delle Occhiatacce, non ha importanza se il giocatore è stato perdonato o meno. Il ruolo di Oscurò Padrone passa al giocatore alla sinistra di quello che lo ha detenuto nel turno precedente e può iniziare un nuovo turno di gioco.

## Vincere la partita

Se un giocatore riceve il terzo livello di Occhiataccia il suo destino è segnato e la partita avrà fine. Il vincitore sarà, a questo punto, il giocatore sopravvissuto con il maggior numero di carte Spunto giocate davanti a sé. Nel caso in cui due o più giocatori abbiano lo stesso numero di carte Spunto, vincerà la partita colui che ha avuto per ultimo il ruolo di Oscurò Padrone.

