



# NEW

## REGOLAMENTO



*È il tardo 17° secolo nella città di Salem, in Massachusetts. Le streghe si nascondono tra i puritani e mentre lentamente assorbono il bene dal cuore dei cittadini lo sostituiscono con un male soffocante. Hai deciso di unirti a pochi cittadini fidati per creare una nuova città a breve distanza chiamata New Salem, costruita su fondamenta di onestà e compassione per gli altri. Sceglierai un Connestabile che ti guiderà mentre costruirai le fondamenta della città e gli edifici che supporteranno le tue attività commerciali. Procedi con cautela, se i tuoi edifici e le tue azioni creeranno troppa disperazione, la piaga delle streghe di Salem colpirà anche questa nuova città.*



# OBIETTIVO

I giocatori contruiranno edifici, segnando punti per quelli che corrispondono ai simboli sulla scheda del loro personaggio segnando punti extra quando completano set di edifici. L'obiettivo delle streghe è aggiungere una certa quantità di Disperazione alla città mentre l'obiettivo dei puritani è mantenere la Disperazione della città sotto tale valore. Vincerà il gioco il giocatore con il maggior numero di punti appartenente alla squadra che raggiunge il suo obiettivo.

## COMPONENTI

144 carte edificio



10 carte personaggio



23 carte evento



5 carte turno



35 cubi disperazione



35 cubi speranza



8 badge



1 connestabile



**Salta le regole**  
Guarda il video per imparare a giocare



# SIMBOLI



## Disperazione

La disperazione determina se il gioco è vinto da una strega o da un cittadino puritano. Si tratta di una risorsa illimitata, quindi se i Cubi della Disperazione finiscono, va utilizzato qualcos'altro per rappresentare la Disperazione.



## Speranza

La Speranza è la valuta di New Salem ed è usata per avviare eventi. Quando presente su una carta Edificio, indica che quell'edificio fornisce Speranza. Quando è presente su di una carta Evento, indica quanta Speranza andrà spesa per avviare l'evento. Si tratta di una risorsa illimitata, quindi se i Cubi della Speranza finiscono, va utilizzato qualcos'altro per rappresentare la Speranza.



## Rimuovere Disperazione

Quando qualcuno costruisce un edificio o innesca un evento con questo simbolo, quel giocatore rimuove un Cubo della Disperazione da un suo Edificio per ciascun simbolo presente. Questo effetto non può essere preservato per un turno successivo; se su nessun edificio c'è Disperazione quando un edificio o un evento con questo simbolo viene giocato, non succede nulla.



## Abbinamento Set

Questi simboli compaiono sui bordi delle carte Edificio per indicare che alla sua destra e/o sinistra andrebbe posizionato un altro Edificio a formare un Set. Ogni Set completo include una coppia di mezze lune ed una coppia di triangoli.



## Evento Dare/Prendere

Quando viene usato un evento con questo simbolo, l'evento va dato a, o preso da, un giocatore piuttosto che essere scartato sul fondo del mazzo Evento.



## Bonus Set di Fine Gioco

Un set completo di edifici con questo simbolo aggiungerà o rimuoverà Disperazione alla fine del gioco prima di determinare il vincitore. La disperazione non viene aggiunta o rimossa quando il set viene completato, ma al termine del 5° turno durante i conteggi.

## Tipo Edifici

Sebbene vengano specificati i tipi di edificio, puoi semplicemente fare riferimento ai simboli per fare gli abbinamenti.



## Intrattenimento



## Scambio



## Finanza



## Educazione



## Morte






## Giustizia



# PREPARAZIONE CARTE PERSONAGGIO

- Separare le carte personaggio Puritano e Strega in due pile.
- A caso pescare carte da ogni pila fino ad ottenere il numero appropriato di carte personaggio Strega e Puritano, quindi mescolare le carte pescate tutte assieme.  
Fare riferimento alla tabella seguente per determinare il numero appropriato di carte Strega e Puritano da includere in base al numero di giocatori.
- Distribuisci una carta personaggio ad ogni giocatore.
- Rimuovi tutte le carte Personaggio non usate dal gioco, non devono essere viste da nessun giocatore.

 <b>Giocatori</b>	 <b>Streghe</b> Carte Personaggio	 <b>Puritani</b> Carte Personaggio
<b>3</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
<b>6</b>	<b>2</b>	<b>5</b>
<b>7</b>	<b>3</b>	<b>6</b>
<b>8</b>	<b>3</b>	<b>6</b>



# PREPARAZIONE CARTE PERSONAGGIO

## esempio (sei giocatori)

Separare le carte Puritano e Strega



Pesca 2 carte Strega e 5 Puritano a caso e rimuovi le altre carte dal gioco



Mescola assieme le carte Strega e Puritano pescate e distribuiscine una ad ogni giocatore



Rimuovi le carte che avanzano dal gioco

# PREPARAZIONE CARTE EDIFICIO ed EVENTO

Ogni carta Edificio ed Evento ha un numero nell'angolo in basso a destra per indicare se potrà essere usato durante la partita.

- Rimuovi qualsiasi carta Edificio e / o Evento che mostri un numero **maggiore** del numero di giocatori in gioco
- Mescola tutti gli Edifici rimanenti e posizionali a faccia in giù per creare il mazzo Edifici.
- Posiziona le carte Evento 'Pulizia' e 'Prova' a faccia in su in mezzo al tavolo.
- Mescola tutti gli eventi rimanenti e posizionali a faccia in giù per formare il mazzo Eventi.

---

## CARTE TURNO

Posiziona le carte Turno in una pila a faccia in su al centro del tavolo, dove siano visibili a tutti i giocatori.

Impila le carte in ordine con il Turno 1 in cima e il Turno 5 sul fondo.

---

## BADGE

Prendi un Badge per ogni giocatore in gioco e mettili in pila sul tavolo.

Rimetti tutti i badge inutilizzati nella scatola.

---

## CONNESTABILE

Consegnare il token Connestabile ed un badge al giocatore che più recentemente è stato accusato ingiustamente, sarà il primo Connestabile di questa partita e diversamente dai successivi **non** riceverà un Cubo Speranza.



# PREPARAZIONE CARTE EDIFICIO ed EVENTO esempio (sei giocatori)

Rimuovo gli Edifici ed Eventi per 7-8 giocatori



Mescolo gli Edifici  
e ne faccio un mazzo



Mescolo gli Eventi  
e ne faccio un mazzo



Metto sul tavolo gli  
Eventi Pulizia e Prova



# CARTE TURNO, BADGE e CONNESTABILE esempio (sei giocatori)

Impilo le carte turno ed i badge



Consegno il Connestabile ed un badge



Rimuovo i Badge in eccesso





# SVOLGIMENTO del GIOCO




Ogni turno del gioco si svolge seguendo le seguenti quattro fasi in questo preciso ordine:

1. Costruzione Edifici
  - A. Distribuire
  - B. Costruire
  - C. Scartare
2. Pescare Evento
3. Innescare Evento
4. Mescolare & Fine Turno

## 1 Costruzione Edifici

### A. Distribuire

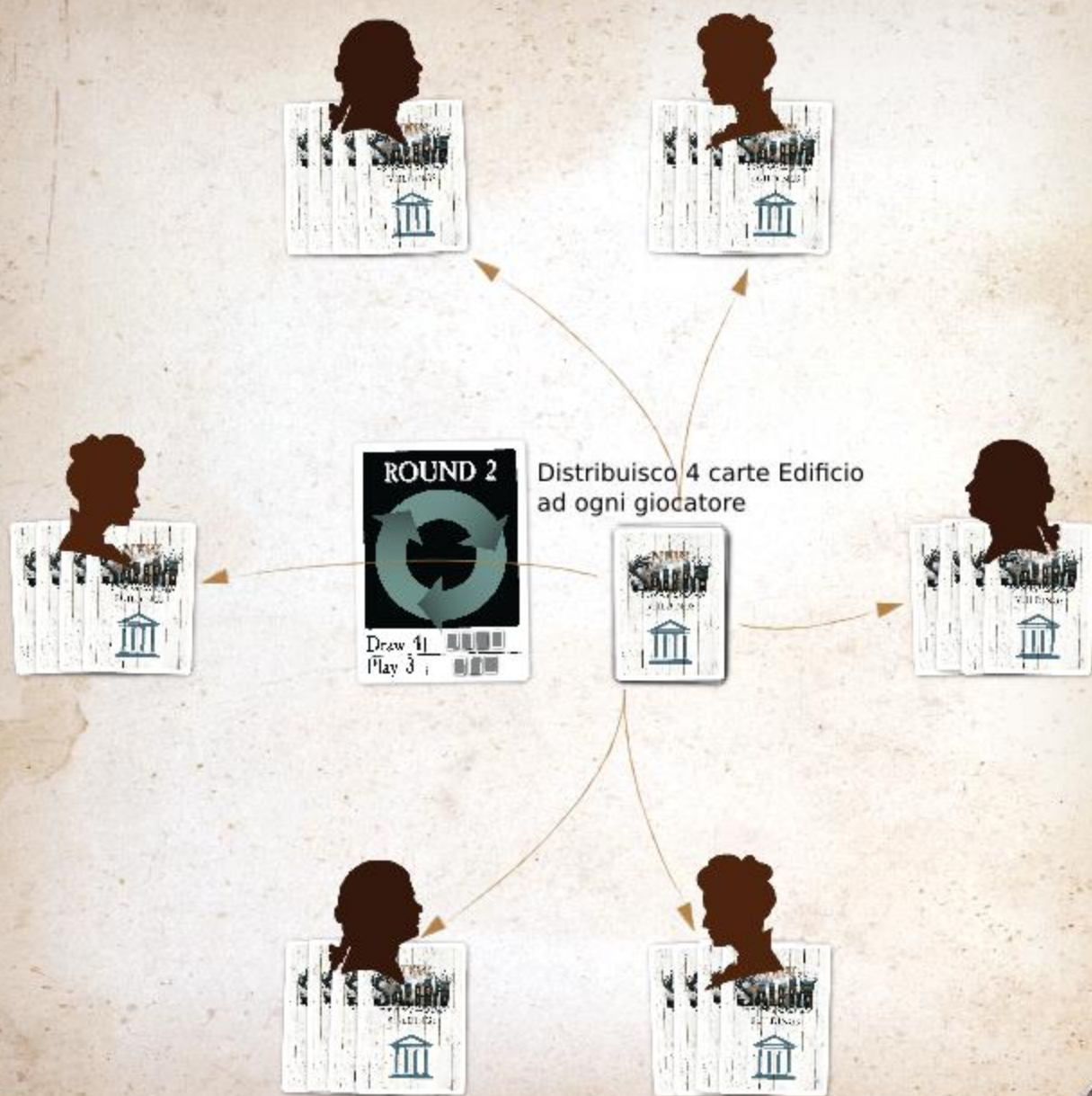
La tabella di seguito mostra quante carte Edificio devono essere distribuite ad un giocatore e quante ne deve giocare in base al turno corrente.

 Turno	 Edifici Distribuiti	 Edifici Giocati
1	3	2
2	4	3
3	5	4
4	4	3
5	3	2



# SVOLGIMENTO del GIOCO

esempio distribuzione (turno due)





# SVOLGIMENTO del GIOCO

Ogni turno del gioco si svolge seguendo le seguenti quattro fasi in questo preciso ordine:

- |                        |                           |
|------------------------|---------------------------|
| 1. Costruzione Edifici | 2. Pescare Evento         |
| A. Distribuire         | 3. Innescare Evento       |
| <b>B. Costruire</b>    | 4. Mescolare & Fine Turno |
| C. Scartare            |                           |

## 1 Costruzione Edifici

### B. Costruire

Ogni giocatore sceglie una carta Edificio dalla sua mano e la piazza a faccia in giù sopra la sua carta Personaggio, quando ogni giocatore ha fatto la sua scelta passa le carte rimanenti al giocatore alla sua sinistra, qualora quel giocatore non avesse fatto ancora la sua scelta posiziona le carte coperte sul bordo del tavolo tra i due giocatori.

Ogni giocatore rivela la propria carta e per ogni simbolo presente su di essa, corrispondentemente al suo significato, aggiunge un cubo della Speranza o della Disperazione all'edificio, oppure rimuove un cubo della Disperazione da qualsiasi Edificio.

I giocatori continuano a giocare carte Edificio in questo modo fino a che rimangono con con solo due carte in mano.



# SVOLGIMENTO del GIOCO

## esempio costruzione (turno due)

Ai giocatori 1 e 2 sono state distribuite tre carte Edificio. Il giocatore 1 sceglie una carta Edificio e la posiziona a faccia in giù sulla sua carta Personaggio (A). Il giocatore 2 sta ancora scegliendo la sua carta, quindi il giocatore 1 posiziona le sue due carte rimanenti lungo il bordo del tavolo tra lui e il Giocatore 2 (B). Il giocatore 1 poi raccoglie le due carte che gli sono state passate (C).



Quando ogni giocatore ha scelto una carta Edificio ed ha passato le carte rimanenti ad un altro giocatore, ognuno rivela la carta Edificio e aggiunge o rimuove Speranza o Disperazione in maniera appropriata.





# SVOLGIMENTO del GIOCO

Ogni turno del gioco si svolge seguendo le seguenti quattro fasi in questo preciso ordine:

1. Costruzione Edifici

A. Distribuire

B. Costruire

C. Scartare

2. Pescare Evento

3. Innescare Evento

4. Mescolare & Fine Turno

## 1 Costruzione Edifici

### C. Scartare

Quando i giocatori rimangono con solo due carte Edificio in mano devono scegliere tra una delle due seguenti opzioni:

- *Tenere una delle due carte e scartare l'altra*

#### **OPPURE**

- *Scartare entrambe le carte e pescarne un'altra dalla cima del mazzo Edifici*

Le carte Edificio scartate vanno messe sul fondo del mazzo Edifici e non devono essere viste dagli altri giocatori.

Quando tutti i giocatori hanno fatto la loro scelta, ognuno scopre la propria carta e aggiunge o rimuove Speranza o Disperazione in maniera appropriata come precedentemente.

## 2. Pescare Evento

Pesca una carta Evento dal mazzo degli Eventi e posizionala a faccia in su sopra il tavolo. Oltre agli Eventi 'Pulizia' e 'Prova' deve quindi esserci un evento scoperto per ogni turno giocato.



# SVOLGIMENTO del GIOCO

## esempio di scartare

Quando si hanno due carte edificio si può:

Tenere una carta e scartare l'altra



## OPPURE

Scartare entrambe le carte e pescarne una dal mazzo degli Edifici



## esempio di pescare (turno due)

Oltre a 'Prova' e 'Pulizia' ora dovrebbe esserci un evento scoperto aggiunto nel primo turno ed uno aggiunto nel secondo turno





# SVOLGIMENTO del GIOCO

Ogni turno del gioco si svolge seguendo le seguenti quattro fasi in questo preciso ordine:

1. Costruzione Edifici
  - A. Distribuire
  - B. Costruire
  - C. Scartare
2. Pescare Evento
3. Innescare Evento
4. Mescolare & Fine Turno

## 3. Innescare Evento Dare Speranza

In qualsiasi momento durante la fase Innescare Evento, anche dopo che uno o più Eventi sono stati attivati, qualsiasi giocatore diverso dal Connestabile può dare tutta o una qualsiasi quantità della sua Speranza al Connestabile. Il Connestabile deve accettare ogni Speranza che gli viene data. I giocatori non possono dare speranza a un giocatore che non è Connestabile.

## Avviare Eventi

Solo il Connestabile può avviare un evento. Quando si avvia un evento, attenersi alla seguente procedura:

- Rimuovi un numero di cubi Speranza dalle tue carte Edificio pari al costo dell'Evento e rimettili nella riserva.
- Leggi ed esegui il testo della carta Evento. Se la carta non ha un bordo rosso, posizionala a faccia in giù sul fondo del mazzo Eventi a meno che la carta stessa non specifichi per darla ad un giocatore. Pesca un nuovo Evento dalla cima del mazzo e posizionalo a faccia in su per sostituire l'Evento che è stato avviato.
- Scegli un nuovo giocatore per diventare il Connestabile. Non puoi scegliere un giocatore che ha un Badge o che è sotto l'effetto di 'Prova'. Dare il token connestabile al giocatore designato come nuovo Connestabile.
- Il nuovo Connestabile prende un Badge dal centro del tavolo e mette un cubo Speranza preso dalla riserva su di uno dei suoi Edifici. Se ogni giocatore ha ora un Badge o è sotto l'effetto di 'Prova', tutti i giocatori tranne il Connestabile rimettono i loro Badge al centro del tavolo. Il nuovo Connestabile può scegliere di iniziare un altro evento o terminare il turno.

## Fine Turno

Se il Connestabile ha abbastanza Speranza per innescare l'Evento più costoso, deve obbligatoriamente innescare un qualsiasi Evento non per forza il più costoso. Se ha meno Speranza dell'Evento più costoso, può decidere di terminare la fase e passare al turno successivo.





# SVOLGIMENTO del GIOCO

## esempio di innescare evento

*Il Giocatore 1 è il Connestabile e vuole mettere il Giocatore 2 in 'Prova'. Il giocatore 1 ha solo tre Speranze e 'Prova' ne costa quattro. Il giocatore 3 dà al giocatore 1 una Speranza.*



*Il giocatore 1 avvia l'Evento 'Prova' e lo dà al giocatore 2.*



*Il giocatore 1 consegna il token Connestabile ed un nuovo Badge al giocatore 3. Poiché ogni giocatore ora ha un Badge o una 'Prova' il giocatore 1 rimette il suo Badge al centro del tavolo.*





# SVOLGIMENTO del GIOCO

Ogni turno del gioco si svolge seguendo le seguenti quattro fasi in questo preciso ordine:

1. Costruzione Edifici
  - A. Distribuire
  - B. Costruire
  - C. Scartare
2. Pescare Evento
3. Innescare Evento
4. Mescolare & Fine Turno

## 4. Mescolare & Fine Turno

Quando il Connestabile decide che non avvierà altri eventi in questo turno, rimescola il mazzo Edifici.

Capovolgi la carta Turno in cima e posizionala a faccia in giù accanto alla pila di carte Turno.

Il gioco termina dopo la fase Innescare Evento del quinto turno.



# **FINE del GIOCO**

Il gioco termina dopo la fase Innescare Evento del quinto turno.

La quantità di Disperazione nel gioco determinerà se il vincitore sarà un Puritano o una Strega.

Il vincitore sarà il giocatore i cui edifici forniranno il maggior numero di punti.

*Ci sono quattro fasi per determinare il vincitore del gioco:*

1. Risoluzione delle Prove
2. Risoluzione dei Set di Edifici
3. Conteggio della Disperazione
4. Conteggio dei Punti



# FINE del GIOCO

Le seguenti quattro fasi determinano il vincitore del gioco:

1. Risoluzione delle Prove

2. Risoluzione dei Set di Edifici

3. Conteggio della Disperazione

4. Conteggio dei Punti

## 1 Risoluzione delle Prove

Alla fine del gioco, si verificano le prove. Tutti i giocatori rivelano le loro carte Personaggio.

- Per ogni **Strega** che **ha** una carta 'Prova', **rimuovi** 2 Cubi Disperazione dalla città.
- Per ogni **Strega** che **non ha** una carta 'Prova', **aggiungi** 2 Cubi Disperazione alla città.
- Per ogni **Puritano** che **ha** una carta 'Prova', **aggiungi** 2 Cubi Disperazione alla città.

## 2. Risoluzione dei Set di Edifici

Tutti i giocatori, inclusi quelli in prova, seguono i seguenti punti:

- Per ogni set completo formato da 3 Edifici unici della Morte, aggiungi 3 alla Disperazione della città.
- Per ogni set completo formato da 3 Edifici unici della Giustizia, rimuovi 3 dalla Disperazione della città.



# FINE del GIOCO

## esempio risoluzione delle prove

Ci sono un totale di sette cubi Disperazione sugli edifici di tutti i giocatori. Il giocatore 1 è una Strega ed ha una carta 'Prova', quindi vengono rimossi due cubi Disperazione. Il giocatore 2 è una Strega e non ha una carta 'Prova', quindi vengono aggiunti due cubi Disperazione. Il giocatore 3 è un Puritano ed ha una carta 'Prova', quindi vengono aggiunti altri due cubi Disperazione. Il giocatore 4 è un Puritano e non ha una carta 'Prova', ciò non provoca alcuna modifica.



## esempio risoluzione dei set di edifici

Il giocatore 1 non ha completato alcun Set di Morte o Giustizia. Il giocatore 2 ha completato il Set di Morte e aggiunge 3 cubi Disperazione alla città. I giocatori 3 e 4 hanno completato un set di Giustizia e ciascuno ha rimuove 3 cubi Disperazione dalla città.





# FINE del GIOCO

Le seguenti quattro fasi determinano il vincitore del gioco:

1. Risoluzione delle Prove
2. Risoluzione dei Set di Edifici

3. Conteggio della Disperazione
4. Conteggio dei Punti



## 3. Conteggio della Disperazione

Se ci sono abbastanza cubi Disperazione nella città alla fine della partita, vince la Strega con il maggior numero di Punti Vittoria.

Se in città non ci sono abbastanza cubi Disperazione, vince il Puritano con il maggior numero di Punti Vittoria.

Se ci sono abbastanza cubi Disperazione nella città per far vincere le Streghe, ma nessun giocatore è una Strega, tutti i giocatori perdono.

La tabella di seguito mostra il numero minimo di cubi Disperazione che devono essere presenti nella città alla fine del gioco per fare vincere una Strega.

 Numero di Giocatori	3	4	5	6	7	8
 Disperazione Necessaria alle Streghe per Vincere	6	8	10	12	14	16

## 4. Conteggio dei Punti

I giocatori guadagnano punti come segue:

- +1 punto per ogni edificio che corrisponde a uno dei tipi mostrati sulla propria carta personaggio.
- +2 punti per ogni Set completo di 3 Edifici unici di qualsiasi tipo, indipendentemente dal fatto che quel tipo di edificio sia presente sulla carta personaggio del giocatore

In caso di pareggio, vince il giocatore con più cubi Speranza. Qualora fossero ancora in pareggio dopo aver considerato i cubi Speranza, tutti i giocatori vincenti vincono.



# FINE del GIOCO

## esempio conteggio della disperazione

Ci sono un totale di 6 cubi Disperazione. Dato che ci sono quattro giocatori, il Puritano con il maggior numero di punti vincerà la partita. I giocatori 1 e 2 non possono vincere. Il giocatore 3 o il giocatore 4 potranno vincere la partita.



## esempio conteggio dei punti

Il giocatore 3 ottiene 2 punti per il suo Set Scambio (verde), altri 2 punti per il suo Set Morte (bianco), ed 1 punto per ogni Edificio Scambio (verde) e Finanza (giallo) poiché questi Edifici corrispondono ad uno dei tipi sulla sua Carta personaggio. Il giocatore 3 ha quindi 8 punti.



Il giocatore 4 ottiene 2 punti per il suo Set Istruzione (viola), altri 2 punti per il suo Set Morte (bianco), ed 1 punto per ogni Edificio Intrattenimento (rosso) e Finanza (gialla) poiché questi Edifici corrispondono ad uno dei tipi sulla sua Carta personaggio. Il giocatore 4 ha quindi 7 punti.



Vince il giocatore 3.



# Promemoria

Questa è una lista di domande frequenti e di regole che spesso vengono ignorate:

- Ogni volta che un giocatore riceve Speranza o Disperazione, deve metterla su uno dei suoi Edifici.
- Il Connestabile è **obbligato** ad innescare un qualsiasi Evento se ha abbastanza Speranza da poter iniziare l'Evento più costoso.
- Il Connestabile **può ricevere** Speranza, ma **non può dare** Speranza, inoltre **deve** accettare ogni speranza che gli viene data.
- Ogni volta che un Edificio viene preso o dato ad un altro giocatore, tutta la Speranza e la Disperazione presente su di esso segue l'Edificio e diventa del nuovo proprietario.
- Ogni volta che un Edificio lascia il gioco, tutta la Speranza e la Disperazione presente su quell'Edificio viene rimossa e rimessa nella riserva.
- Il mazzo Edifici ed il mazzo Eventi non hanno una pila degli scarti. Ogni carta che viene scartata viene messa sul fondo del suo mazzo corrispondente.
- Gli effetti dei Set Morte e Giustizia si verificano solo alla fine del gioco e **non** quando il set viene completato.
- È permesso parlare. **Puoi dire** qualcosa di falso o veritiero sulle carte Personaggio che hai visto, ma **non puoi mostrare** alcuna carta Personaggio a meno che un Evento specifichi di farlo.
- Puoi discutere (con sincerità o mentendo) riguardo al fatto che la tua Carta personaggio sia una Strega o un Puritano e/o su quali Set ti stai concentrando, ma non puoi parlare del disegno, del nome, della professione o dell'aspetto fisico del personaggio visibile sulla carta.



# Streghe per la Prima Volta





Di seguito sono riportati alcuni **suggerimenti per le Streghe** che puoi condividere se ci sono nuovi giocatori.

- **Non aggiungere troppa Disperazione all'inizio del gioco**, in quanto potresti essere scoperto e messo sotto l'effetto dell'Evento 'Prova'.
- **Non preoccuparti troppo di essere scoperto negli ultimi turni**. Questa è la tua occasione per aggiungere un sacco di Disperazione.
- Ricorda, anche i Puritani a volte giocano Edifici con Disperazione su di essi. Se ti chiedono il motivo per cui li hai giocati, puoi sempre affermare che **non c'erano carte buone da scegliere** o che **stai raccogliendo le carte che ti faranno guadagnare più punti**.
- **Accusa gli altri**, toglierai i riflettori da te stesso, e farai in modo che gli altri dubitino di qualcun altro, inoltre potresti persino far mettere sotto l'effetto dell'Evento 'Prova' un Puritano.
- **Il gioco non è finito se vieni messo sotto l'effetto dell'Evento 'Prova'**. Puoi comunque costruire Edifici che forniscono Speranza per impedire ai Puritani di giocarli, e puoi aggiungere più Disperazione alla fine del gioco se **costruisci un Set di Edifici Morte**.






# Riferimenti Rapidi

## Carte Personaggio & Disperazione

 Giocatori	3	4	5	6	7	8
 Streghe Carte Personaggio	2	2	2	2	3	3
 Puritani Carte Personaggio	4	4	4	5	6	6
 Disperazione necessaria ad una strega per vincere	6	8	10	12	14	16

## Costruzione Edifici

 Turno	1	2	3	4	5
 Edifici Distribuiti	3	4	5	4	3
 Edifici Giocati	2	3	4	3	2

## FASI

### TURNO

1. Costruzione Edificio  
(Distribuire, Costruire, Scartare)
2. Pescare Evento
3. Innescare Evento
4. Mescolare & Fine Turno

### FINE del GIOCO

1. Risoluzione delle Prove
2. Risoluzione dei Set di Edifici
3. Conteggio della Disperazione
4. Conteggio dei Punti