



Il Sesto Senso

Oleksandr Nevskiy Oleg Sidorenko



Il Sesto Senso

“Il Sesto Senso” è un gioco cooperativo per 2-7 giocatori, in cui uno dei giocatori interpreta un Fantasma che vive in una villa disabitata. Gli altri giocatori interpretano dei Sensitivi, reclutati appositamente dal proprietario di questo antico maniero: il loro compito sarà quello di svelare il segreto della villa e portare la pace tra le sue mura. Durante la notte, infatti, chiunque risieda in questa misteriosa villa fa strani sogni...

Secondo un'antica leggenda, il Fantasma sarebbe il vecchio proprietario del maniero, punito, oltre 100 anni fa, per un orrendo crimine; si diceva, tuttavia, che fosse stato accusato ingiustamente. Entrando nei sogni degli ospiti della villa, il Fantasma sta ora cercando di svelare la verità su quanto avvenne allora: sarà compito dei Sensitivi rivivere gli eventi di quel giorno, svelando al mondo il vero colpevole. Se riusciranno nel loro compito, i Sensitivi otterranno un lauto compenso dal proprietario della villa, consentendo al Fantasma di ottenere la pace eterna e di lasciare la villa. Non hanno molto tempo, però: solo sette giorni!

MATERIALE DI GIOCO



84 Carte Sogno



54 Carte Sensitivo:

- 18 Carte Personaggio
- 18 Carte Luogo
- 18 Carte Oggetto



54 Carte Fantasma:

- 18 Carte Personaggio
- 18 Carte Luogo
- 18 Carte Oggetto



6 Sfere di Cristallo



Tabella Calendario e
Dischetto Segna Giorno



6 Plance Sensitivo



12 Carte Oujia



1 Schermo per il Fantasma



6 Pendole
Segna Progresso

PREPARAZIONE INIZIALE

In base al numero di giocatori ed al livello di difficoltà di gioco scelto, piazza il numero corrispondente di Carte Sensitivo (retro marrone), pescate casualmente, di ogni tipo ("Oggetto", "Luogo" e "Personaggio") a faccia in su al centro del tavolo, secondo quanto indicato dalla tabella riportata a lato.

giocatori	LIVELLO DI DIFFICOLTÀ			
	facile	normale	difficile	molto difficile
2*	4	5	6	7
3	5	6	7	8
4	6	7	8	9
5	7	8	9	10
6	8	9	10	11
7	9	10	11	12

OGGETTI, LUOGHI, PERSONAGGI

Nel giocare la prima partita, è consigliabile utilizzare il livello di gioco "Facile".

* La variante del gioco a due giocatori è descritta più in dettaglio alla fine del regolamento.



Esempio: in una partita a 4 giocatori con livello di difficoltà "Facile", avrai bisogno di 6 Carte Oggetto, 6 Carte Luogo e 6 Carte Personaggio. In una partita a 5 giocatori con livello di difficoltà "Difficile", avrai bisogno di 9 Carte Oggetto, 9 Carte Luogo e 9 Carte Personaggio.

Rimetti nella scatola le Carte Sensitivo rimanenti: non verranno utilizzate durante questa partita.

Piazza la Tabella Calendario sul tavolo, accanto alle Carte Sensitivo. Posiziona il Dischetto Segna Giorno sul numero 1 della Tabella Calendario (Lunedì).

Uno dei giocatori interpreterà il Fantasma, gli altri saranno i Sensitivi.

Ogni Sensitivo prende una Sfera di Cristallo, una Carta Ouija, una Plancia Sensitivo ed una Pendola di un colore a scelta. Le Ouija e le Plance Sensitivo vengono tenute di fronte ai giocatori durante l'intera durata della partita: aiuteranno il Fantasma ad identificare più facilmente ciascun Sensitivo.

Il Fantasma prende il mazzo delle Carte Sogno e le Ouija nei colori corrispondenti a quelli dei Sensitivi presenti nella partita in corso. Le Ouija vengono posizionate in modo tale da poter piazzare 1 Carta Personaggio, 1 Carta Luogo ed 1 Carta Oggetto sotto ad ognuna di esse.

Il Fantasma prende, dal mazzo delle Carte Fantasma (retro blu), le stesse Carte Personaggio, Luogo ed Oggetto dei Sensitivi, precedentemente poste sul tavolo.

Rimetti nella scatola le Carte Fantasma rimanenti: non verranno utilizzate durante

questa partita.

Il Fantasma mischia le sue carte in mazzi separati per tipo e le piazza casualmente a faccia in giù in gruppi di tre (1 Carta Personaggio, 1 Carta Luogo ed 1 Carta Oggetto) sotto le Ouija dei corrispondenti Sensitivi.

Rimetti nella scatola le Carte Fantasma rimanenti: non verranno utilizzate durante questa partita.

In questo modo, il Fantasma genera delle combinazioni che indicano chi si trovava nella villa (Personaggio), l'effettiva posizione (Luogo) di ciascuno e cosa ognuno stesse facendo (Oggetto) quando il crimine fu commesso. Saranno esattamente queste combinazioni a svelare il segreto, cioè il reale colpevole del delitto.

Dopo aver osservato le Carte Fantasma poste in gruppi di 3 sotto alle Ouija dei Sensitivi, il Fantasma non le svela ai Sensitivi: potrà riguardarle in qualsiasi momento, ma non può cambiarne l'ordine.

Il Fantasma pesca, quindi, le prime 7 carte dal mazzo delle Carte Sogno.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

L'intera partita dura al massimo 7 turni ed è divisa in 2 fasi:

- RICOSTRUZIONE DEGLI EVENTI
- RIVELAZIONE DEL VERO COLPEVOLE

RICOSTRUZIONE DEGLI EVENTI

Durante la fase di Ricostruzione degli Eventi, i giocatori cercano di determinare quali persone (Personaggi) si trovassero nella villa, dove (Luoghi) e cosa stessero facendo (Oggetti) al momento del delitto.

Durante la fase di Ricostruzione degli Eventi, ogni turno è costituito dalle seguenti sottofasi:

- SOGNO
- ONIROMANZIA
- SEGNI MISTERIOSI

SOGNO

All'inizio, il Fantasma indica cosa stesse facendo (Oggetto) il Personaggio quando fu compiuto il delitto. Quando ogni Sensitivo avrà indovinato l'Oggetto, il Fantasma gli indicherà il Luogo in cui il Personaggio si trovava. Infine,

il Fantasma indicherà chi (Personaggi) si trovasse nella villa al momento del crimine.

Il Fantasma analizza le carte disposte in gruppi di 3 sotto le Ouija dei Sensitivi, per poi scegliere una o più Carte Sogno dalla sua mano. Assegnerà queste ultime ad un Oggetto (poi Luogo ed infine Personaggio), mettendole davanti al Sensitivo corrispondente alla Ouija sotto il quale è posta la Carta (Oggetto, Luogo o Personaggio) a cui ha associato le Carte Sogno.

Il Fantasma non può indicare il Luogo o il Personaggio finché il Sensitivo non ha indovinato l'Oggetto; non può, inoltre, indicare il Personaggio finché il Sensitivo non ha indovinato il Luogo.

Nota: nella scelta delle Carte Sogno, il Fantasma non deve cercare necessariamente qualcosa che indichi in modo ovvio ed inequivocabile un determinato Oggetto, Luogo o Personaggio. Qualsiasi dettaglio, ogni piccolo oggetto o parte del Sogno manifestato possono rappresentare degli indizi. Nello stesso tempo, selezionare più Carte Sogno semplifica il processo di individuazione della soluzione corretta per i Sensitivi: dovranno solo trovare ciò che accomuna quelle carte.



Esempio: in questa illustrazione, il gomitolino potrebbe indicare la signora, i piatti il cuoco e l'insetto l'archeologo.



Considerate nel loro insieme, la carta dell'insetto insieme alle altre ad essa associate, indicano il Personaggio in modo più chiaro:

insetto, pennelli, piramide: l'archeologo



gomitolino: la signora



piatti: il cuoco

Dopo che il Fantasma ha manifestato il Sogno ad un Sensitivo, ripesca Carte Sogno per ristabilire la sua mano di 7 carte: il Fantasma, quindi, ha sempre a disposizione 7 Carte Sogno da cui scegliere per ogni Sensitivo. In ogni caso, il Fantasma non può aggiungere ulteriori Carte Sogno ad un Sensitivo che abbia già ricevuto Carte Sogno in questo turno.

A questo punto, il Fantasma sceglie il prossimo Sensitivo a cui manifestare uno o più Sogni (Carte Sogno), ponendole di fronte a lui.

Il Fantasma non è tenuto a manifestare Sogni ai Sensitivi in un ordine preciso (in senso orario o in qualsiasi altro ordine).

In base al livello di difficoltà del gioco, il Fantasma può scartare tutte e 7 le Carte Sogno durante la partita, mettendole nella pila degli scarti, per pescare 7 nuove Carte Sogno e metterle nella sua mano:

facile - una volta per turno

normale - tre volte in tutta la partita

difficile - una volta in tutta la partita

molto difficile - il Fantasma non può cambiare la sua mano di Carte Sogno

Dopo che a tutti i Sensitivi sono state date Carte Sogno, inizia la sottofase di Oniromanzia.



ONIROMANZIA

Nota: non appena ad un Sensitivo è stato manifestato un Sogno, tutti i Sensitivi possono immediatamente iniziare la sottofase di Oniromanzia.

I Sensitivi devono analizzare i loro Sogni, cercando di interpretare ciò che il Fantasma sta indicando. I Sensitivi prendono decisioni insieme, discutendo le loro interpretazioni, dandosi consigli a vicenda e proponendo soluzioni.

In questa fase del turno, il Fantasma **NON** deve aiutare i Sensitivi, né verbalmente, né facendo dei gesti: l'unico modo che il Fantasma ha per comunicare con i Sensitivi sono le Carte Sogno. Se questa regola dovesse venir meno, la partita

termina immediatamente, con la sconfitta dei giocatori.

Dopo aver parlato tra loro, ciascun Sensitivo piazza la sua Sfera di Cristallo sulla Carta che ritiene essere quella indicata dal Fantasma.

Nota: se più Sensitivi dovessero porre le loro Sfere di Cristallo sulla stessa Carta, è ovvio che ciò implica una decisione sbagliata da parte di almeno uno dei due, dato che ciascun Sensitivo ha una differente Carta da indovinare.

Dopo che tutti i Sensitivi hanno piazzato le loro Sfere di Cristallo sulle Carte presenti sul tavolo, inizia la sottofase Segni Misteriosi.



SEGNi MISTERIOSI

In questa sottofase, il Fantasma comunica ai Sensitivi se le loro decisioni riguardo alle carte da lui indicate sono giuste o sbagliate. Nel caso in cui la risposta dovesse essere esatta, il Fantasma rivela la Carta indovinata ed il Sensitivo che ha indovinato sposta la Pendola sulla sua Plancia Sensitivo sul successivo elemento da identificare.

Se la Carta Oggetto in questione è stata identificata correttamente, il Sensitivo prende la Carta dal centro del tavolo e la rimette nella scatola: non verrà più utilizzata durante questa partita. A questo punto, il Sensitivo scarta tutte le Carte Sogno che il Fantasma gli aveva consegnato, mettendole nel mazzo degli scarti. Nel prossimo turno, i Sensitivi che hanno indovinato l'Oggetto riceveranno Carte Sogno riguardanti il Luogo (e, successivamente, il Personaggio).

Se il Sensitivo ha interpretato male il Sogno, indicando la Carta sbagliata, non deve scartare le Carte Sogno che il Fantasma gli ha consegnato.

Nel prossimo turno, egli riceverà nuove Carte Sogno che faranno riferimento allo stesso Oggetto: il Sensitivo potrà, quindi, analizzare più Carte Sogno e cercare ciò che le unisce e che possa aiutarlo nella corretta identificazione.

Lo stesso processo avviene, più avanti nella partita, con le Carte-Luogo e Personaggio.

Dopo che tutti i Sensitivi sono venuti a conoscenza della correttezza (o meno) delle loro risposte, il turno termina ed i Sensitivi riprendono le loro Sfere di Cristallo.

Il nuovo turno inizia con la sottofase Sogno.

Sposta il Dischetto Segna Giorno sulla posizione successiva della Tabella Calendario.



Ciascun Sensitivo avrà svolto il suo compito riguardante la fase Ricostruzione degli Eventi nel momento in cui abbia scoperto tutti e tre gli elementi facenti parte della combinazione di Carte (Oggetto, Luogo, Personaggio) che gli era stata associata. Da ora in poi, fino alla fase Rivelazione del Vero Colpevole, ciascun Sensitivo che abbia indovinato le sue 3 Carte aiuta gli altri Sensitivi nell'individuazione delle loro Carte.

Quando tutti i Sensitivi avranno indovinato tutte le Carte (Oggetto, Luogo, Personaggio) delle loro combinazioni, rimuovi le restanti Carte Sensitivo dal tavolo e rimettile nella scatola: non verranno più utilizzate in questa partita. Si prosegue, a questo punto, con la fase finale: la Rivelazione del Vero Colpevole.



RIVELAZIONE DEL VERO COLPEVOLE

Dopo aver ricostruito un quadro completo degli eventi avvenuti nel giorno in cui il delitto fu commesso, i Sensitivi devono individuare il Vero Colpevole.

Adesso il Fantasma è ad un passo dalla sua tanto desiderata liberazione: egli sa, infatti, chi commise il crimine, dove si trovasse e cosa stesse facendo.

L'unica cosa che egli può fare ora è indicare correttamente il Personaggio colpevole ai Sensitivi.

Durante questa fase, ai Sensitivi verrà manifestato un Sogno Comune, in cui il Fantasma indicherà il Vero Colpevole.

La fase della Rivelazione del Vero Colpevole si articola in 3 sottofasi:

- SOGNO COMUNE
- ONIROMANZIA
- RIVELAZIONE DEL COLPEVOLE

SOGNO COMUNE

Il Fantasma determina il Vero Colpevole. Egli sceglie **tre Carte Sogno** dalla sua mano e le pone davanti ai Sensitivi: una carta indica il Personaggio, le altre due il Luogo e l'Oggetto. Il Fantasma non può in alcun modo (né parlando, né facendo gesti) indicare ai Sensitivi a quale elemento (Oggetto, Luogo o Personaggio) si riferisca ciascuna Carta Sogno!

Nota: il Fantasma deve indicare il Vero Colpevole, scegliendo, tra le Carte Sogno della sua mano, le più adatte alla combinazione Personaggio-Luogo-Oggetto in cui è presente il Vero Colpevole.

Nota: per evitare che il Fantasma riveli involontariamente, osservandone la carta corrispondente, il Vero Colpevole, il giocatore che lo interpreta dovrebbe cercare di osservare lentamente ed attentamente tutti i Luoghi e gli Oggetti di tutti i Personaggi rimasti di fronte ai Sensitivi, senza focalizzarsi solo su quelli del Vero Colpevole. In alternativa, il Fantasma può utilizzare le Carte Sensitivo precedentemente rimosse dal gioco, per osservarne con maggiore attenzione i particolari.

A questo punto, il Fantasma prende le Ouija dei Sensitivi e pesca tra queste, a caso, quella della combinazione Personaggio-Luogo-Oggetto in cui è presente il Vero Colpevole, rimettendo le altre nella scatola.

A questo punto inizia la sottofase di Oniromanzia.



SOGNO COMUNE - VARIANTE I

Per determinare il Vero Colpevole, il Fantasma mostra ai Sensitivi **un'unica Carta Sogno** tra quelle presenti nella sua mano, facendo riferimento unicamente al Personaggio (Vero Colpevole). Per ogni turno di gioco rimanente, il Fantasma aggiungerà una nuova Carta Sogno.

SOGNO COMUNE - VARIANTE II

Per determinare il Vero Colpevole, il Fantasma mostra ai Sensitivi **un'unica Carta Sogno** tra quelle presenti nella sua mano, facendo riferimento alla combinazione Personaggio-Luogo-Oggetto in cui è presente il Vero Colpevole. Per ogni turno di gioco rimanente, il Fantasma aggiungerà una nuova Carta Sogno.

ONIROMANZIA

Durante questa fase, i Sensitivi discutono insieme per determinare quale sia l'identità del Vero Colpevole. Dopo essere giunto ad una conclusione, ogni Sensitivo piazza la sua Sfera di Cristallo sul Personaggio che ritiene essere il Vero Colpevole.

Se nessuno dei Personaggi viene indicato dalla maggioranza dei Sensitivi, la discussione tra i giocatori deve andare avanti fino a che non si giunga ad una scelta di maggioranza.

La sottofase di "Rivelazione del Colpevole" ha inizio solo quando la maggioranza dei Sensitivi avrà individuato un Personaggio come Vero Colpevole.

RIVELAZIONE DEL COLPEVOLE

A questo punto il Fantasma rivela ai Sensitivi se la loro decisione è corretta.

Se i Sensitivi hanno individuato il Vero Colpevole, il Fantasma rivela la Ouija del Colpevole e la partita ha termine con la vittoria dei giocatori (vedi "Fine del Gioco").

Se i Sensitivi sono giunti alla conclusione sbagliata, tolgono la combinazione Personaggio-Luogo-Oggetto che avevano indicato e la rimettono nella scatola: queste carte non servono più in questa partita.

Se non state giocando con una delle due Varianti, il nuovo turno inizia con la sottofase di Oniromanzia. In caso contrario, il nuovo turno inizia con la sottofase Sogno Comune.

Sposta il Dischetto Segna Giorno in avanti di un giorno sulla Tabella Calendario.

Nota: se non state giocando con una delle due Varianti, il Fantasma non aggiungerà nuove Carte Sogno. La sottofase Sogno Comune viene eseguita una sola volta durante la partita: il resto della partita continua con la fase di Oniromanzia. In altre parole, i Sensitivi hanno un numero di tentativi di individuazione del Vero Colpevole pari al numero di giorni rimanenti al momento dell'ingresso nella fase finale di gioco ("Rivelazione del Vero Colpevole").



UTILIZZO DELLO SCHERMO PER IL FANTASMA

Per maggiore comodità, il giocatore che interpreta il Fantasma può utilizzare l'apposito Schermo. Potrà così tenere sempre d'occhio tutte le sue carte! Basterà utilizzare gli appositi scomparti e tenere lo Schermo aperto davanti a sé, in piedi sul tavolo. Potrete sempre vedere tutto ciò che vi interessa mentre i Sensitivi vedranno soltanto il dorso dello Schermo.

FINE DEL GIOCO

Se i Sensitivi hanno individuato correttamente l'identità del Vero Colpevole nei giorni loro concessi, la partita termina con la vittoria dei giocatori.

A questo punto, i Sensitivi ricevono la loro ricompensa dal proprietario della villa ed il Fantasma può finalmente riposare in pace, lasciando per sempre il maniero.

Se alla fine del turno il Dischetto Segna Giorno si trova sulla posizione 7 (Domenica) ed i Sensitivi non hanno ancora individuato il Vero Colpevole, la partita si conclude con la sconfitta dei giocatori.

Il tempo è finito e non siete riusciti ad individuare il Vero Colpevole! Il proprietario della villa è costretto ad ingaggiare un altro gruppo di Sensitivi, ma è pronto a concedervi un secondo tentativo: riprovateli!

VARIANTE PER 2 GIOCATORI

In una partita a 2 giocatori, uno interpreta il Fantasma e l'altro due Sensitivi. Quest'ultimo riceve due Sfere di Cristallo e due Carte Ouija di colore corrispondente. Il Fantasma genera due combinazioni Personaggio-Luogo-Oggetto.

In questo modo, nella fase "Ricostruzione degli Eventi", il Sensitivo deve individuare 2 Oggetti, 2 Luoghi e 2 Personaggi.



IOGAMES

Autori: Oleksandr Nevskiy e Oleg Sidorenko.

Illustrazioni: Igor Burlakov, Mariusz Gandzel e Karolina Wecka.

Realizzazione: © 2013, IGAMES, 29000, Ucraina, Khmelnytsky, POB 77.

Edizione italiana: © 2014, uplay.it edizioni

della DXP S.N.C. | IT01936340502 | 56021, Cascina (PI), Italia | Tutti i diritti riservati.

Traduzione, adattamento e impaginazione: Roberta Ascrizzi.

Sogno Comune: 1) IGAMES, 2) Portal Games, 3) Roberta Ascrizzi per uplay.it edizioni.

Scatola: Giovanni Messina. | **Layout, progettazione e sviluppo:** Francesco Messina e Valerio Cioni. **Revisione:** Salvatore Messina e Scilla Vitolo. | **Ringraziamenti:** uplay.it

edizioni ringrazia gli amici Ignacy Trzewiczek e Rafa Szyma per la collaborazione.