



Anno Domini

da 2 a 8 giocatori, a partire da 10 anni in su.

In ANNO DOMINI non è importante la conoscenza, ma sangue freddo e faccia tosta! Devi collocare nella linea del tempo una serie di eventi famosi o curiosi, cercando di essere il primo a finire le carte. E se ti sfugge l'anno? Nessun problema! Anche gli altri spesso sono costretti a tirare a indovinare. Nel gioco il bluff è importante quanto il sapere, poiché gli eventi più bizzarri e sconosciuti creano grattacapi a tutti. E se sei messo alle strette puoi sempre dubitare di chi fa finta di saperne più di te!

CONTENUTO

- **336 carte:** sul fronte è descritto un evento (lato in nero), e sul retro l'anno in cui è accaduto (lato colorato);
- queste regole.

PREPARAZIONE E SCOPO DEL GIOCO

Mischia le carte con il lato nero a faccia in su, in modo che nessuno veda il lato colorato. Ogni giocatore riceve 9 carte (se siete più di 6, ciascuno riceve solo 7 carte), e le appoggia sul tavolo sparse di fronte a sé, sempre con la parte nera a faccia in su. **L'anno sul retro è segreto per tutti!** (Quando muovi le carte, falle scivolare sul tavolo in modo che il retro non sia mai visibile.)

Metti le carte che avanzano al centro del tavolo come mazzo da cui pescare. Pesca la prima carta, sempre stando attento che nessuno veda il retro, posala al centro del tavolo, e leggi ad alta voce l'evento.

Lo scopo del gioco è essere il primo a liberarsi di tutte le proprie carte.

IL GIOCO

Il giocatore più giovane inizia. Al tuo turno, puoi fare una di queste due cose:

- 1) **continuare la linea del tempo:** scegli una delle tue carte, e posizionala dove pensi che sia avvenuto l'evento. Metti la carta più a sinistra dell'evento al centro se pensi che il

tuo si sia verificato prima; più a destra se pensi che si sia verificato dopo. Puoi anche inserire la carta tra due eventi, se pensi che il tuo sia avvenuto proprio tra quei due. Fai sempre attenzione a non cambiare l'ordine delle carte. Il gioco poi prosegue in senso orario, fino a che qualcuno non dubita;



2) **dubitare**. Se credi che nella linea del tempo ci sia un errore, invece di aggiungere una carta puoi dubitare. In questo caso **la mano termina**: volta tutte le carte della linea, è giunto il momento di scoprire gli anni sul retro!

- Se la linea del tempo è **giusta**, cioè se tutte le carte sono in ordine dalla più vecchia alla più recente, allora hai dubitato male! **Prendi due carte dal mazzo**, e piazzale davanti a te;
- Se invece la linea del tempo è **sbagliata**, cioè se una o più carte non sono nell'ordine giusto, chi ha giocato prima di te **prende tre carte dal mazzo**, e se le mette davanti. **Attenzione**: non importa quanti errori ci siano nella linea, ne basta anche uno solo. Non importa chi ha effettivamente sbagliato a piazzare la carta: è sempre il giocatore che ti precede a prendere le tre carte, anche se non è lui che ha commesso l'errore.

Dopo che la mano termina, tutte le carte della linea vengono scartate, e inizia una nuova mano. Pesca una nuova carta dal mazzo e mettila al centro del tavolo come partenza. Il primo a giocare è chi ha dubitato, se aveva ragione; altrimenti sarà il giocatore che segue. Il gioco continua come prima.

Eccezione: se sei tu a iniziare una nuova mano, e ti resta **una sola carta** da piazzare, allora pesca due carte dal mazzo invece di una, e cerca di piazzare tutte e tre le carte nell'ordine giusto. (Chi gioca dopo di te può sempre dubitare, vedi prossimo paragrafo.)



FINE DEL GIOCO

Vince chi per primo riesce a piazzare la propria ultima carta.

Attenzione: il giocatore successivo a chi piazza l'ultima carta ha la possibilità di dubitare. Se ha ragione, chi è stato dubitato pesca tre carte, e il gioco prosegue.

CONSIGLI TATTICI

- Mostrarsi fiduciosi è spesso d'aiuto, anche se non hai la più pallida idea... Il giocatore che segue ci penserà due volte prima di dubitare una carta che hai giocato con sicurezza, come se fosse una cosa scontata. Viceversa, puoi esitare, come se avessi un dubbio, quando sai esattamente dove posizionare una carta.
- Cerca sempre di farti un'idea dell'anno, ma ricorda che anche se la carta non è nella posizione giusta, è più importante che gli altri giocatori credano che lo sia. Gli altri stanno probabilmente tirando a indovinare tanto quanto te!
- Se ti senti perso, prova a dubitare: spesso ci sono eventi messi in modo sbagliato.
- Se ci riesci, tieni un evento di cui sei sicuro il più a lungo possibile. Potrai giocarlo come ultima carta.
- Gioca carte di cui non hai idea in linee del tempo piuttosto corte. Hanno più probabilità di essere giuste, e meno di essere dubitate.

NOTE

- *Anno*. Sulla carta è chiaramente espresso l'anno. Ulteriori informazioni, come mese e giorno, non hanno alcuna influenza sul gioco. Alcune carte indicano dei lassi di tempo come ad esempio 1903-1907 o 5° secolo a. C.
- *Secolo*. Il secolo è un lasso di tempo di 100 anni a partire dallo 01-01-01. Esempio: Il 20° secolo è iniziato nel 1901 e terminato nel 2000.
- *a.C.* Vuol dire avanti Cristo.
- *Circa*. Significa che non è possibile determinare con precisione l'anno dell'evento. In questo caso si accettano fino a cinque anni prima e cinque anni dopo. Esempio: nel caso di "Circa 1900", sono corretti tutti gli anni tra 1895 e 1905.
- *L'inizio dell'evento*. Salvo diversamente specificato, quello che conta è l'inizio dell'evento, e non il suo ripetersi nel presente e nel futuro. Esempi: "L'uomo sulla luna" fa riferimento al primo allunaggio dell'Apollo 11; una risposta come 2135 non è valida, dato che si fa riferimento proprio

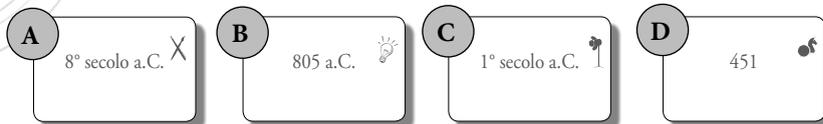
al primo allunaggio (non importa se in futuro ce ne saranno altri). “Il latte in polvere sul mercato” si intende l’anno del lancio sul mercato: il fatto che sia ancora in commercio non conta niente.

- **Simultaneità e sovrapposizione dei tempi.** La linea del tempo è considerata giusta nel caso in cui due o più eventi vicini siano simultanei, o il loro lasso di tempo si sovrapponga.

Esempi.



In questo caso la linea è giusta. “1990 circa” indica un lasso di tempo che va dal 1985 al 1995.



In questo caso la linea è sbagliata. B dovrebbe stare prima di A, dato che l’8° secolo a.C. va dall’anno 800 a.C. all’anno 701 a.C. Ricorda che gli anni prima della nascita di Cristo si contano a ritroso!



Anno Domini è un gioco espandibile. È possibile acquistare più argomenti che possono essere mescolati tra loro. Ogni nuovo set aumenta il divertimento: si raccomanda il mix selvaggio! E se siete più di 8, giocate in squadre!

01 - Sotto i riflettori

02 - Sport e svago

03 - Penne e pennelli

04 - Invenzioni e scoperte

05 - Avvenimenti bizzarri

06 - Scienza e natura

Ideazione: Urs Hostettler

Redazione: Roberta Barletta, Sabrina Carazzo, Roberto Corbelli, Barbara Ligi, Gianmaria Perugini, Barbara Rol, Andrés J. Voicu

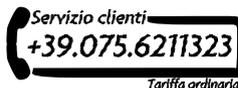
Illustrazioni: Simone Delladio, Laura Spianelli

Copyright © daVinci Editrice S.r.l. - Copyright © Fata Morgana Spiele. Tutti i diritti riservati per la versione italiana.

I dati presenti sulle carte provengono da varie fonti su Internet e siti istituzionali. Alcune fonti possono riportare dati diversi. Nella maggior parte dei casi è stata usata la media dei dati.



Publicato su licenza
di Fata Morgana Spiele
Berna, Svizzera.
www.fatamorgana.ch



dV Giochi
daVinci Editrice S.r.l.
Via Bozza, 8
I-06073 Corciano (PG)
www.dvgiochi.com

