

Testo: il testo completo della carta che descrive nel dettaglio l'effetto di gioco.

Dove va: questa icona rappresenta dove va a finire la carta una volta giocata:



scarta la carta nella pila comune degli scarti.



Tieni la carta a faccia in su davanti a te. Potrebbe avere effetti continuativi che si applicano ogni turno - (es.: Vecchio saggio) oppure no (es.: Orco). La carta è tua ed è considerata "in gioco".



Metti la carta in una zona comune al centro del tavolo. Le carte nella zona comune stanno separate; per praticità, puoi tenere carte uguali impilate sfalsandole leggermente. Le carte nella zona comune sono considerate "in gioco", ma non appartengono a nessuno.

Set e molteplicità: è un codice composto da una o più lettere (oppure da un simbolo) e un numero.

Lettera/e: B: sta per set "Base" (nelle espansioni potrai trovare un codice diverso); questo ti aiuterà quando dovrai separare le carte di set diversi.

Numero: indica quante carte di quel tipo sono presenti nel mazzo.

I SIMBOLI SULLE CARTE



Punti vittoria (PV)



Carta



Giorno



Scarta



Notte



Gioca subito



Se... allora



E, oppure



Oggetto



Tutti i giocatori



Pesca



Effetto continuo

Note alle carte:

Drago / Orco / Principessa: puoi prendere carte nella zona comune, o davanti a te o un altro giocatore.

Signore oscuro: non viene considerato "in gioco" quando si contano i punti.

Strega: non puoi più pescare carte; alcune carte però hanno una formulazione diversa (Principessa, Alleata Segreta, ecc. dicono *prendi una carta in gioco o guarda e aggiungi*) per cui l'effetto si applica anche se hai la Strega in gioco.

Zingara: anche tu mostri le tue carte. Una volta terminato l'effetto ognuno riprende in mano le proprie carte. Fai sempre 1 PV, e aggiungi 1 PV per ogni Luogo rivelato (es.: se vengono rivelati 3 Luoghi, fai 4 PV in totale).

Le carte ambientazione



Le carte con la "A" hanno effetto durante la partita:

- A1 – La battaglia delle lande dimenticate;
- A2 – Stregonerie al crepuscolo;
- A3 – La prova dei cavalieri.

Le carte con la "B" hanno effetto a fine partita:

- B1 – L'esercito di ferro;
- B2 – Il tesoro del drago;
- B3 – La forgia di Sua Maestà.

Ogni combinazione A + B genera il titolo della fiaba oscura che giochi: basta leggere le due parti assieme unite da una "e". Ad esempio, se giochi A3 e B2, il titolo è: "La prova dei cavalieri e il tesoro del drago".

Puoi solo contare e scartare oggetti che possiedi, a meno che non sia diversamente specificato. Ad es., "un Mostro" significa un Mostro che hai davanti a te, mentre "un qualunque Mostro in gioco" significa tuo, nella zona comune o di fronte a un altro giocatore (ma non negli scarti o in mano).

E il gioco non finisce qui:
vivi i più grandi classici delle fiabe con le espansioni (numero 1: Biancaneve).



Dark Tales™

Ideazione: Pierluca Zizzi
Sviluppo: Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Artwork: Dany Orizio



Un ringraziamento a tutti i play-tester, ai loro gruppi di gioco, e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti. Un ringraziamento speciale a Paolo Bachiorri, Paolo Chiorri e il suo gruppo di gioco, Martino Chiaochiera e Francesco Moca.

Per domande, commenti e suggerimenti:
www.dvgiochi.com - info@dvgiochi.com

Servizio clienti
+39.075.6211323
Tariffa ordinaria

Seguici su:



Copyright © MMXIV
daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
06073 - Corciano (PG)
Tutti i diritti riservati.



C'era una volta il classico lieto fine: "...e così il valoroso principe sconfisse il drago malvagio e salvò la sua bella principessa!"

Ma nel paese di Dark Tales non va sempre così, e non tutti vivono felici e contenti. Nel fitto del bosco puoi incontrare inquietanti creature che rifuggono la luce, pronte a tradire i loro simili con oggetti incantati e potenti maledizioni. Scegli con cura i tuoi accompagnatori e servitori, sfrutta al momento giusto le loro intriganti abilità e vivi le trame delle tue fiabe oscure!

CONTENUTO

- Un mazzo di 54 carte:
 - 48 carte da gioco;
 - 6 carte ambientazione (3 × A, 3 × B);
- 20 oggetti (tessere ottagonali):
 - 8 monete d'oro;
 - 4 spade;
 - 4 armature;
 - 4 bacchette magiche;
- 66 gettoni punti vittoria in vari tagli;
- queste regole.



PREPARAZIONE

Prima della prima partita rimuovi con cura i segnalini dalle fustelle.

Separa le carte da gioco dalle carte Ambientazione. Mischia le carte Ambientazione A e B separatamente, poi pesca a caso una carta A e una carta B. Rimuovi le altre dal gioco. Metti queste due carte scoperte sul tavolo, in modo che siano visibili a tutti. La carta A ti dice quali oggetti possono essere giocati durante la partita, e con quali effetti; la carta B ti dice quali oggetti vengono contati e valutati alla fine del gioco. (Trovi maggior informazioni in Le carte ambientazione.)

Prendi il mazzo da gioco. Metti una carta Notte in gioco al centro del tavolo a faccia in su. Mischia il resto del mazzo, dai 3 carte a ogni giocatore, coperte. Posa il mazzo accanto alla

Notte. Ogni giocatore prende in mano le proprie carte. (Maggiori informazioni in *Le carte*.)

Metti gli **oggetti** (le tessere) a faccia in su in delle pile, separati per tipo. Tieni i **punti vittoria** in un mucchietto a portata di tutti. Il numero di oggetti in dotazione è inteso come limite: non puoi prendere un oggetto se non è disponibile nella riserva. Il numero di punti vittoria invece non è inteso come limite: nell'improbabile caso che finiscano, usa dei sostituiti.



IL GIOCO

Il proprietario del gioco inizia; oppure tirate a sorte.

Si gioca a turno, in senso orario. Durante il tuo turno devi giocare, in ordine, le seguenti fasi:

1. Pesca una carta;
2. Gioca un oggetto (facoltativo);
3. Gioca una carta.

1. Pesca una carta

Pesca la prima carta del mazzo e aggiungila alla tua mano. Se il mazzo è finito non peschi: vedi *Fine della partita*.

2. Gioca un oggetto (facoltativo)

In questa fase puoi giocare un oggetto, rimettendolo nella riserva. Applica quindi gli effetti indicati sulla carta A.

Nota: dal momento che questa fase viene prima di 3. *Gioca una carta*, non puoi giocare oggetti presi nel turno in corso grazie alla carta che giochi.

Esempio. C'è in gioco la carta ambientazione "La battaglia delle lande dimenticate" e in questa fase hai davanti a te una spada. Puoi giocarla, rimettendola nella riserva, per scartare un qualunque Mostro in gioco (davanti a te, nella zona comune o davanti a un altro giocatore) e fare così 3 Punti Vittoria. Nota che se non ci sono Mostri in gioco, non puoi giocare la spada.

3. Gioca una carta

In questa fase **devi** scegliere una carta dalla mano e giocarla. Segui il testo della carta e le icone per determinare i punti che vale, dove finisce (negli scarti, in mezzo al tavolo, davanti a te) e il suo effetto nel gioco. (Vedi *Le carte*, più avanti.)

Ogni carta può essere giocata in qualunque situazione; ma devi cercare di seguirne il testo nel modo più completo possibile.

Esempio. Il testo del Drago dice: "Scarta 1 Luogo e 1 Maschio in gioco. Fai 2 PV per ogni carta scartata.". Puoi giocare il Drago anche se non c'è né un Luogo né un Maschio in gioco, e fai 0 punti. Oppure puoi giocarlo quando ci sono solo Luoghi (o solo Maschi): devi scartarne uno e fai 2 punti. Se in gioco ci sono Luoghi e Maschi, devi scartarne uno per tipo e fare così 4 punti.

Tieni gli **oggetti** che prendi **scoperti** davanti a te.

Tieni i **punti** che ottieni **coperti** in un mucchietto davanti a te. Puoi sempre cambiare i punti in modo appropriato: per esempio, cinque gettoni da 1 punto in uno da 5 punti.

Una volta giocata una carta, il tuo turno termina. Il gioco prosegue con il giocatore alla tua sinistra.

Esempio. Giochi un Mago, mettendolo al centro del tavolo, e riveli perciò la prima carta del mazzo: è un Incantesimo che giochi subito, mettendolo negli scarti, per prendere un oggetto dalla riserva. Scegli la Bacchetta Magica (che potrai giocare dal turno seguente). Prendi in totale 3 Punti Vittoria dalla riserva (2 per il Mago, 1 per l'Incantesimo) e li aggiungi a quelli coperti davanti a te. Il tuo turno termina.



FINE DELLA PARTITA

Quando il mazzo è finito, nessuno pesca più carte. Si continua a giocare finché uno dei giocatori, all'inizio del proprio turno, non ha più carte in mano. A quel punto la partita termina (senza che quel giocatore esegua il proprio turno).

Si applicano ora gli effetti indicati sulla carta ambientazione B.

Infine, tutti i giocatori rivelano i propri punti: chi ne ha di più, vince!

I casi di parità si risolvono contando chi ha la somma più alta di carte in mano e oggetti. In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.

Esempio. In gioco c'è la carta ambientazione "L'esercito di ferro". Concludi la partita con: Creatura della notte, 2 spade, 1 bacchetta, 3 monete, 2 carte in mano e 31 Punti Vittoria in gettoni. Grazie alla coppia spada + Creatura fai 3 punti (l'altra spada e la bacchetta non valgono punti). Con 3 monete + 2 carte in mano = 5 ti classifichi secondo (ipotizziamo che il giocatore che si classifica primo abbia un totale di 6) e fai altri 5 punti. Il tuo punteggio finale è quindi 31 + 3 + 5 = 39.



LE CARTE

Regola d'oro: ogni volta che una carta contraddice il testo del regolamento, la carta ha la precedenza.

Le carte da gioco



Nome: il nome completo della carta. Alcune carte fanno riferimento ai nomi.

Illustrazione: è una rappresentazione artistica della carta. Non ha valore ai fini del gioco.

Fascia riassuntiva: qui trovi i punti che vale la carta, e un riassunto dell'effetto. Questo riassunto può non essere completo: serve solo come promemoria generale per cosa fa la carta. Non è necessario imparare le icone che trovi qui. Fai sempre riferimento al testo sulla carta. Prendi i punti vittoria indicati in gettoni e mettili coperti davanti a te.

Cosa: questa icona specifica il tipo di carta (molte carte fanno riferimento al tipo):

