



CAMBIATE IL DESTINO!

[ATTENZIONE!
SPOILER.]

SPERANZE NAUFRAGATE - SOLUZIONE

I cambiamenti che avete apportato al passato hanno effetto tutti simultaneamente dopo il vostro ultimo salto nel tempo. Sarete riusciti a modificare la storia, e a evitare la morte della vittima?

Dopo che avete rivelato 6 carte Storia, sommate i punti delle carte Destino che avete girato. Controllate quanto siete stati abili nel ritessere le trame della storia.

Meno di zero punti: oh no, avete peggiorato le cose e reso la morte della vittima ancora più probabile.

0 - 2 punti: eravate sulla pista giusta, ma non siete riusciti a evitare la tragedia.

3 - 4 punti: eravate molto vicini, ma il destino è stato implacabile.

5 punti: congratulazioni! Siete riusciti a evitare la morte della vittima!

6 punti: avete capito la storia e impedito la morte della vittima con facilità.

7 punti o più: incredibile! Non solo avete ritessuto le trame del destino con abilità, evitando la morte della vittima, ma ne avete anche reso la vita migliore.

Volete sapere lo svolgimento della storia originale?

Se non siete stati in grado di prevenire la morte della vittima e volete giocare di nuovo, allora dovete ridividere le carte. In questo caso vi suggeriamo di non giocare subito un'altra partita. Lasciate che il destino e la vostra memoria si prendano una pausa e riprovate tra un po' di tempo.

La storia originale

Siamo in epoca coloniale, poco dopo la scoperta dell'America. Una nave spagnola, la Santa Clara, piena zeppa di tesori di ogni genere, viene attaccata dai pirati e affonda, prima che tutte le ricchezze che trasporta possano essere saccheggiate. Anni dopo, un giovane assistente universitario, Peter, innamorato dei pirati e delle loro imprese fin da piccolo, cerca di convincere il suo capo, il professor John Milovic, a mettersi in cerca del relitto. Ma John spegne sul nascere i sogni del giovane, bollando le sue teorie sul possibile ritrovamento del relitto come "pure fantasie".

Un giorno, Peter ruba un'antica collana della collezione dell'Università per far colpo sulla sua ragazza. Quando il suo mentore, John, lo viene a sapere, denuncia Peter alla polizia così da poter cercare il tesoro della Santa Clara da solo. A Peter viene inflitta una grave condanna che mette la parola fine alla sua carriera.

Peter cerca vendetta. Quando viene a sapere che John sta sfruttando le sue teorie per trovare la posizione esatta del relitto della Santa Clara, decide di proteggere il "suo" tesoro dal rivale. Quando il suo ex capo si immerge in cerca del relitto, Peter lo segue e gli taglia il tubo dell'erogatore, poi recupera il tesoro.

John annega. Negli anni che seguono, Peter è perseguitato dai sensi di colpa e dalla paura che l'omicidio venga scoperto. Inizia a bere, finché un giorno, in preda ai fumi dell'alcool, prende una decisione risolutiva: decide cioè di rubare una barca e di disfarsi del tesoro come avrebbe fatto un vero pirata, seppellendolo in un'isola disabitata. Quando poi si sveglia sobrio, si ritrova senz'acqua, con la radio rotta, e con la nave in avaria bloccata sugli scogli. Giorni dopo, senza speranza di essere salvato e quasi morto di sete, si suicida.

Se siete curiosi di sapere quali sono state le decisioni più importanti?

1A: se il Capitano Boyers avesse sparato al pirata spavaldo, la Santa Clara non sarebbe stata attaccata. La nave non sarebbe affondata e avrebbe fatto ritorno coi suoi tesori in Spagna.

6B: se il barista avesse parlato con Peter, quest'ultimo sarebbe stato contento di avere un amico con cui chiacchierare e non avrebbe intrapreso la sua strada senza ritorno.

7C: se Gregor fosse rimasto a bordo, Peter non avrebbe potuto rubargli la barca.

Speriamo che questo salto nel passato vi sia piaciuto e che, grazie ad UNDO, viaggerete ancora nel tempo per cercare di cambiare in meglio un altro destino.

Riconoscimenti

Autori: Lukas Zach e Michael Palm. **Illustrazioni:** Lea Fröhlich. **Design:** Jens Wiese e Jessy Töpfer.

Realizzazione: Klaus Ottmaier. **Traduzione e revisione:** Roberto Corbelli, Sabrina Carazzo.

Ringraziamenti: grazie a tutti i viaggiatori nel tempo e ai Tessitori del Destino che hanno testato il gioco per noi. Un grazie speciale va a Babs, Christiano, Demian, Florian, Nathan, Silas, Stoffel, Thilini, U-Säxle e Thomas Jahn, così affascinato dal primo UNDO che ha scritto la storia per questo caso.

© MMXIX Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de.

Per l'edizione italiana da Vinci Editrice S.r.l. Via S. Penna, 24 - 063132 Perugia. Tutti i diritti riservati.

