

UNDO

CAMBIATE IL DESTINO!

SPERANZE NAUFRAGATE - REGOLAMENTO

La tragica perdita di una persona amata porta con sé dolore e sgomento.

Siete Tessitori del Destino.

Avete il potere di mettere in pausa il tempo e saltare nei momenti salienti della vita delle persone defunte, per ritessere i fili del loro destino e impedirne la morte.

Potete modificare solo brevi momenti, ma con la logica e un po' di fortuna il vostro intervento dovrebbe bastare a cambiare gli eventi. In tal caso, le nuove azioni della vittima la condurranno lungo un percorso migliore.

Questa è una breve missione dimostrativa di **UNDO**. Diversamente da una normale missione, questa ha meno carte e alcune di esse devono essere ritagliate prima di giocare.

Prima di tutto, mettete da parte le 8 carte grandi che hanno un numero nell'angolo in alto a sinistra. Le successive 8 carte sono quelle da tagliare, lungo le linee tratteggiate: da ognuna di queste carte ricavate 4 carte piccole, per un totale di 32 carte piccole.

Importante: non girate le carte!

Dopo aver ritagliato le carte piccole, disponete le carte grandi, che sono dette **carte Storia**, in fila, in ordine, al centro del tavolo, senza guardarne il retro! Se non avete tanto spazio, potete anche disporle su più file.

Lasciate spazio attorno alle carte in modo che, sopra e sotto di esse, ci possa stare una carta piccola.

Per iniziare, girate ora la carta Storia n. 8, l'ultima della fila. Ci troverete maggiori informazioni sul momento del decesso.

Adesso leggete la carta Storia n. 8.

Ora prendete le carte piccole: piazzate le 3 carte con la Lente d'ingrandimento davanti a voi. Queste sono le **carte Lente d'ingrandimento**.

Le carte con lo sfondo spaziale, una lettera e un numero sono le **carte Destino**. Senza guardarne il retro, piazzatele tutte sopra la carta Storia n. 8.

Le 8 carte che restano hanno tutte una parola, o più, sul fronte. Queste sono le **carte Indizio**. Disponetele, sempre senza guardarne il retro, sotto le 8 carte Storia, una per carta. Fate attenzione a far combaciare il numero della carta Storia con il numero della carta Indizio (i numeri sono scritti in alto a sinistra).

Girate a faccia in su la carta Indizio **Forziere**, quella associata alla carta Storia n. 8, e leggete l'indizio.





1



397 anni fa
**ISOLE AZZORRE, OCEANO
 ATLANTICO SETTENTRIONALE**
 12 maggio 1614
 Di mattina

2



22 anni fa
**COVENTRY,
 GRAN BRETAGNA**
 3 ottobre 1989
 Di pomeriggio

3



6 anni fa
**LONDRA,
 GRAN BRETAGNA**
 11 marzo 2005
 21:03

4



5 anni fa
**LONDRA,
GRAN BRETAGNA**
20 febbraio 2006
10:38

5



3 anni fa
**SÃO JORGE,
ISOLE AZZORRE**
13 settembre 2008
11:32

6



4 giorni fa
**SÃO MIGUEL,
ISOLE AZZORRE**
12 luglio 2011
21:45

7



4 giorni fa
**SÃO MIGUEL,
ISOLE AZZORRE**
12 luglio 2011
22:32

88



Il momento del decesso
**DA QUALCHE PARTE NELL'OCEANO
ATLANTICO SETTENTRIONALE**

16 luglio 2011
9:59







SIETE PRONTI
PER ALTRE MISSIONI?



Risolvete questi casi della linea **UNDO**.

Viaggiate in Giappone, nell'antico Egitto
o nell'America degli anni '20
come Tessitori del Destino e cambiate
in meglio gli eventi del passato!

**Chiedete al vostro
negoziante di fiducia.**





In questo gioco siete tutti nella stessa squadra. Si gioca comunque a turni in senso orario. Potete sempre discutere ogni decisione in modo collegiale, ma l'ultima parola spetta al giocatore di turno. È sempre il giocatore di turno che sceglie la prossima destinazione del viaggio temporale, il cambiamento da apportare all'evento corrente, e se usare o meno una Lente d'ingrandimento.

Lo scopo del gioco è quello di capire cosa sia successo nella storia, e prendere decisioni su come fare per prevenirlo.

In questa breve missione girerete a faccia in su altre 5 carte Storia. Il gioco quindi finisce quando avrete girato 6 carte Storia in tutto, inclusa la carta Storia n. 8, che è già a faccia in su.

Scegliete chi inizia, poi decidete in quale momento della storia volete viaggiare per cominciare, cioè qual è la prossima carta Storia che volete rivelare.

Girate la carta Storia scelta e leggetela ad alta voce. Dopo aver letto, dovrete decidere come cambiare il corso degli eventi. Discutete su quale delle tre opzioni scegliere. Prendetevi tempo per formulare diverse ipotesi.

Per avere ulteriori indizi, potete usare una Lente d'ingrandimento, scartandola. Potete usarne fino a tre, ma solo una per turno.

Se usate una Lente d'ingrandimento ricevete un indizio a proposito della parola scritta in **grassetto** nel testo della carta Storia. Girate dunque la carta Indizio collegata alla carta Storia. Potete scegliere l'indizio della carta Storia del turno in corso, oppure uno di un turno precedente.

Dopo aver scelto una delle tre opzioni, cercate, nel mazzetto di carte Destino che sta sopra alla carta n. 8,

la carta corrispondente. Giratela e mettetela, scoperta, sopra alla carta Storia del turno in corso.

Per esempio, se avete scelto l'opzione B della carta Storia 5, cercate la carta Destino 5B, e piazzatela scoperta sopra alla carta Storia 5.

Se avete cambiato il destino in meglio, riceverete dei punti positivi. Se invece avete peggiorato le cose, riceverete dei punti negativi. Se ottenete uno zero, la vostra scelta non ha cambiato affatto il corso degli eventi e la storia della vittima è destinata a ripetersi.

Scartate, senza guardarle, le altre due carte Destino corrispondenti alla carta Storia (nel caso dell'esempio precedente, le carte 5A e 5C). Non vi serviranno.

Tocca al prossimo giocatore in senso orario.

Decidete qual è la prossima carta Storia che volete scoprire. Come al solito l'ultima parola spetta al giocatore di turno.

Ora continuate da soli. Riuscirete a cambiare il destino e a prevenire la morte della vittima?

Una volta che restano da scoprire solo 2 carte Storia, aprite l'altro file che avete trovato al link sul retro della carta di copertina.

Leggete la soluzione. Avete guadagnato punti a sufficienza per ritessere il destino con successo?

Attenzione! I cambiamenti che introdurrete avranno effetto, contemporaneamente, solo una volta che avrete finito di viaggiare nel tempo. Di conseguenza le vostre decisioni non hanno alcun potere sulle carte in gioco.

Buon viaggio nel tempo!

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, Ü-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 daVinci Editrice S.r.l. Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia. Tutti i diritti riservati.



1

397 anni fa
**ISOLE AZZORRE, OCEANO
 ATLANTICO SETTENTRIONALE**

12 maggio 1614
 Di mattina

“Avete perso il vostro coraggio, Capitano? State forse invecchiando?” sbotta il pirata, con l’arroganza tipica dei giovani. Il Capitano Boyers resta interdetto per un attimo. Ha solcato i mari per quasi trent’anni e ha anche una lettera di corsa emessa dalla Corona Inglese. Ma quella giovane testa calda ha tutta la ciurma dalla sua parte: a nessuno va giù di rinunciare al ghiotto bottino della **Santa Clara**.

Fate in modo che il Capitano Boyers:

- A) estraiga la pistola e spari al verme impertinente
- B) dia l’ordine di caricare le armi
- C) avverta l’equipaggio di prepararsi all’arrembaggio.



3

6 anni fa
**LONDRA,
 GRAN BRETAGNA**

11 marzo 2005
 21:03

Il giovanotto, in atteggiamento tenero, bisbiglia qualcosa all’orecchio di lei, poi tira fuori una scatoletta di velluto da dietro la schiena. Il cuore di Cinzia sembra scoppiare mentre la apre. Il **contenuto** la lascia a bocca aperta. Guarda il fidanzato, che sta aspettando trepidante. “Oh, tesoro...” mormora.

Fate in modo che Cinzia:

- A) gli getti le braccia al collo e lo baci con passione
- B) si ammiri allo specchio col contenuto della scatola
- C) abbia dei dubbi e gli chieda di restituire il dono.



REGOLE E SOLUZIONE

Queste carte sono preordinate.

Non guardatele e non mischiatele prima di giocare. Attenetevi sempre a quanto vi viene spiegato.

Per scaricare il regolamento e la soluzione di questo caso, visitate:



www.dvgiochi.com/download/Undo/Regolamento.pdf



www.dvgiochi.com/download/Undo/Soluzione.pdf

2

22 anni fa
**COVENTRY,
 GRAN BRETAGNA**

3 ottobre 1989
 Di pomeriggio

“Vuoi sempre giocare alla *caccia al tesoro*! Dissotterri tutta questa robbaccia e dici pure che è preziosa. Sono stufo!” la ragazzetta si lamenta col compagno di giochi. “Giochiamo alla *famiglia*, invece! Facciamo finta che eravamo sposati”, suggerisce emozionata.

Fate in modo che il **ragazzo**:

- A) acconsenta a fingere il “grande passo”
- B) corra a casa coi tesori e si metta a leggere un libro nella sua stanzetta
- C) continui a scavare per conto suo, in segno di sfida, sperando di trovare dell’oro.



5



3 anni fa
**SÃO JORGE,
 ISOLE AZZORRE**

13 settembre 2008
 11:32

Peter recupera la calma e segue il sub nel relitto. Si avvicina sempre di più al suo ex capo, senza essere notato. La sensazione di tradimento riaffiora, assieme ai **pensieri** di quella volta.

Ha un'idea da brivido... Peter trema di rabbia, estrae il coltello e taglia il tubo dell'erogatore d'aria dell'altro sub. Una miriade di bolle risalgono verso la superficie. Impietrito, Peter realizza cos'ha appena fatto.

Fate in modo che Peter:

- A) offra al rivale il proprio erogatore
- B) se ne vada indisturbato
- C) lo accoltelli, per assicurarsi che non lo tradirà una seconda volta.



4



5 anni fa
**LONDRA,
 GRAN BRETAGNA**

20 febbraio 2006
 10:38

"Perché, Peter, perché?" ripete John, scuotendo la testa, incredulo. Ora molte cose gli sono più chiare, ma di certo non le motivazioni del gesto di Peter. L'ha fatto per soldi? Per fargli uno scherzo di cattivo gusto? C'è Cinzia dietro tutto questo? Perché Peter abbia buttato alle ortiche la sua fulgida **carriera**, per John resta un mistero. Improvvisamente, John ha un'idea su come girare la situazione a proprio favore.

Fate in modo che John:

- A) si rivolga alla polizia
- B) abbia un confronto con Peter
- C) accusi Peter di aver commesso altri furti.



7



4 giorni fa
**SÃO JORGE,
 ISOLE AZZORRE**

12 luglio 2011
 22:32

Gregor rovista nella cassetta degli attrezzi in cerca del cacciavite adatto, quando qualcuno lo interrompe. "Dai Gregor, unisciti a noi... Non saremo mai più così giovani. Non io, quantomeno!" con un sorrisetto, la proprietaria della barca ancorata a pochi ormecci di distanza gli offre una birra. Gregor alza per un attimo gli occhi dal lavoro e riflette.

Fate in modo che Gregor:

- A) cerchi un regalo e si unisca alla festa
- B) termini la riparazione della radio e poi vada alla festa
- C) non vada alla festa e controlli che l'arpione sia a posto per il giorno dopo.



6



4 giorni fa
**SÃO MIGUEL,
 ISOLE AZZORRE**

12 luglio 2011
 21:45

"Solo un ultimo goccio..." bisaccia **Robinson Crusoe**. Mentre gli versa un altro bicchiere, il barista si chiede come questo habitué sia in grado di pagare per questo suo vizio. Come se non bastasse, attacca sempre la solita tiritera sulla sua scoperta. Quella di cui non può dire niente a nessuno.

D'un tratto, gli occhi di questo cliente *sui generis* si riempiono di lacrime, come mille altre volte prima di questa. "E va bene! Oggi ci metterò una pietra sopra" piagnucola rivolto al bicchiere. "Prenderò una barca e seppellerò quella dannata roba!". Poi alza il bicchiere, e fa: "Ma prima un ultimo sorso per un vecchio amico! Che riposi in pace!".

Fate in modo che il barista:

- A) versi a Robinson un ulteriore, abbondante bicchiere
- B) intavoli una conversazione con lui
- C) butti l'ubriaccone fuori dal locale.



1A: +2



8

Il momento del decesso
**DA QUALCHE PARTE NELL'OCEANO
ATLANTICO SETTENTRIONALE**

16 luglio 2011
9:59

Una barca a vela in avaria, arenata sugli
scogli...

Uno sguardo senza speranza che corre sul
mare infinito...

Acqua tutt'attorno, ma niente che possa
placare la sete. Si sforza di emettere una
risata infernale, con la gola riarsa.

È davvero la fine?

Un momento di riflessione... poi un calcio
deciso per spostare il **forziere**... Un momento
di sollievo... Un sussulto, il cappio che si
stringe, e l'oscurità che se lo porta via...

Finalmente, un piano che ha funzionato
come previsto.

Ahr, ahr...

Ora continuate a leggere le regole.



3C: +1

3A: -1

2B: -1

1C: +1

3B: 0

2C: 0

2A: +1

1B: 0

4B: +1

4A: 0

7A: 0

6C: 0

5A: +1

4C: -1

7C: +2

7B: +1

5C: -1

5B: 0

Al piccolo Peter piacciono tanto le storie di pirati che combattono per i tesori e per le belle ragazze.

La nave spagnola sta facendo ritorno dal Perù. Quasi certamente trasporta dell'oro.

6B: +2

6A: +1

Fino a ieri, Peter era un promettente studente e amico del professor John Milovic. Oggi invece è accusato di aver rubato un antico gioiello.

La scatola contiene un'antica collana. Cinzia è sicura che il corteggiatore non l'abbia comprata in gioielleria.

UNDO

CAMBIATE IL DESTINO!

Siete Tessitori del Destino, agenti temporali col potere di modificare la storia.

Siete in grado di viaggiare nel tempo, e di saltare nei momenti più importanti della vita delle persone per cambiarne la sorte.

Riuscirete ad alterare il corso degli eventi per evitare la loro morte?

Contenuto: 18 carte.



Pegasus Spiele



daVinci GIOCHI

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.

© MMXIX Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de.
Per l'edizione italiana daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia
Tutti i diritti riservati.



Il forziere è molto antico. Il prezioso contenuto è stato sparso per tutta la barca, con rabbia. Una pala giace lì accanto, inutilizzata.

Ora continuate a leggere le regole.



Lo staff gli ha dato questo soprannome per il suo strano modo di vestire e per le storie avventurose che racconta. Il suo vero nome è Peter.



Gregor è un tedesco sulla cinquantina che viaggia da solo. Denuncerà il furto della barca il giorno dopo.



All'inizio, il capo aveva rigettato le teorie di Peter bollandole come assurde. Poi aveva approfittato della detenzione di Peter per cercare il tesoro senza di lui.

