

DARK TALES® LA SIRENETTA



*Quando la piccola sirena compì quindici anni ebbe il permesso di partire.
Nuotò verso il cielo che intravedeva sopra la sua testa.
Tra gli spruzzi di mille goccioline, uscì sulla superficie del mare e scorse
sul ponte di una magnifica caravella un principe giovane e bello...*

CONTENUTO

- Un mazzo di **26** carte:

• 24 carte da gioco

• 2 carte ambientazione per il gioco base: A6 e B6



- Un mazzetto di 20 carte: i patti con la Strega



- queste regole.

PREPARAZIONE

La preparazione e il gioco si svolgono come in Dark Tales tranne che per quanto segue.

Aggiungi le **carte da gioco** di questa espansione al mazzo base di Dark Tales. Il tempo di gioco si allunga leggermente. (Se desideri una partita più corta, rimuovi dal mazzo base 10 carte scelte a caso, purché tutte **diverse** tra loro, prima di aggiungere le carte dell'espansione.)

Aggiungi le **nuove carte ambientazione** base (A6, B6) a quelle del gioco base, prima di selezionare a caso le due per la partita. (Puoi usare queste carte ambientazione con qualsiasi partita di Dark Tales, non solo quando giochi con questa espansione!)

Mischia le carte del **patto con la Strega**, e mettile a faccia in giù come mazzetto da cui pescare, un po' distante dal mazzo di gioco. Le carte del patto con la Strega formano un mazzetto a sé e non vengono mai mischiate con quelle del gioco base (la dimensione diversa delle carte ti aiuta a tenerle separate).

I PATTI CON LA STREGA

Alcune carte mostrano questo nuovo simbolo:  il **patto con la Strega**. I patti con la Strega sono un modo ulteriore per fare punti vittoria, per pescare carte, e per ottenere altri benefici: ma tutto ha un prezzo!

I patti sono tenuti in un mazzetto a parte. I patti non sono mai influenzati dalle carte da gioco (ad es. quelle che ti dicono di pescare carte, di contare le carte in mano, ecc.), a meno che non mostrino uno di questi simboli:



Pesca I patto con la Strega: quando giochi una carta con questo simbolo, **devi** (a meno che non sia diversamente specificato) pescare I patto con la Strega. Questo è l'**unico modo** per pescare i patti con la Strega. Puoi avere un qualunque numero di patti.



Scarta I patto con la Strega: quando giochi una carta con questo simbolo, **puoi** (a meno che non sia diversamente specificato) scartare I tuo patto con la Strega.



Nome

Descrizione

Illustrazione

Prima condizione:
per il giocatore di turno

Seconda condizione:
per tutti i giocatori

Punti vittoria a fine partita
Se resta in mano

I patti sono tenuti separati dalle carte da gioco. Non fanno parte della tua vera mano, fatta di carte da gioco, e non vengono mai aggiunti al mazzo da gioco o a i suoi scarti. I patti scartati vengono messi in una propria pila degli scarti. Se il mazzetto dei patti è terminato, rimischia i patti scartati per formare un nuovo mazzetto.

Durante la fase 2 del tuo turno, **invece di usare un effetto della carta Ambientazione A**, puoi giocare 1 patto con la Strega, mettendolo negli scarti.

Per giocare un patto, **devi rispettare la prima condizione** sopra la freccia; ottieni così il bonus indicato sotto la freccia. **Rispettare questa condizione è obbligatorio**: se non la puoi rispettare, **non puoi giocare il patto**. Se non puoi prendere tutti i bonus, invece, puoi comunque giocare il patto (ad esempio se devi pescare 1 carta dal mazzo, ma il mazzo è finito).

Dopo aver risolto la prima condizione del patto, passa alla **seconda condizione**: questa **vale per tutti i giocatori**. Ogni giocatore in senso orario a partire da te (te compreso), **sceglie se** rispettare la seconda condizione, ed ottenere il bonus ad essa associato, oppure no. La seconda condizione è sempre **facoltativa**.

Esempio. È Notte, e nella fase 2 del tuo turno giochi Il Fetido Intruglio, mettendolo negli scarti dei patti. Giochi quindi 1 Drago dalla mano e, dopo averne risolto l'effetto, prendi l'ultima Moneta d'Oro dalla riserva (avresti diritto a 2 Monete, ma ne è rimasta solo 1). Poi riveli dalla mano 1 Orco e fai 1 PV. Tocca ora agli altri giocatori, in senso orario, scegliere se rivelare 1 Mostro dalla mano e fare 1 PV, oppure no. Dopo aver finito di risolvere il patto, passi alla fase 3, in cui giocherai al solito un carta, ecc.

Nota che: 1) se non avessi potuto giocare 1 Mostro dalla mano (prima condizione), non avresti potuto giocare il patto; e che 2) il Drago che giochi per il patto non conta come la carta che devi giocare nella fase 3.



Attenzione: ogni patto che hai in mano alla fine della partita **ti fa perdere 3 Punti Vittoria**.



Note

- Quando un patto ti dice di pescare una carta dal mazzo, si intende dal mazzo da gioco.
- Quando un patto ti dice di rivelare una carta, la carta va mostrata e poi resta in mano.
- Ricorda che nonostante per comodità puoi tenere i patti in mano, essi **non fanno parte** della tua mano, fatta delle normali carte da gioco, e quindi **non contano** al fine di determinare la fine della partita, di quante carte hai in mano, ecc.
- La *Strega* (del gioco base) non impedisce di pescare patti!
- Il patto *Al settimo cielo* non ha una seconda condizione per tutti i giocatori. Anche se hai più Principi e femmine in gioco, fai il **bonus** una sola volta.

NOTE ALLE CARTE

Naufragio.

Puoi scegliere il Mostro oppure il Maschio oppure ancora la Femmina che hai in mano e metterlo/a in gioco davanti a te, anche se non ha l'icona 🧑. Nel momento in cui la carta entra in gioco non ne attivi alcun effetto né ne ottieni i punti vittoria; però se la carta ha effetti continuativi questi si attivano normalmente (ad esempio, se hai messo in gioco un *Vecchio saggio* ottieni i punti a fine turno, se è giorno).



Sirenetta.

Solo se il Principe non è nella pila degli scarti puoi prenderlo da un altro giocatore che lo ha in gioco davanti a sé.



Strega del mare.

Ricorda che "tutti i giocatori" include anche te, per cui peschi un totale di 2 patti prima di poterne scartare 1.



Gioca con le altre espansioni disponibili:



BIANCANEVE



CAPPUCETTO ROSSO



CENERENTOLA

DARK TALES® - LA SIRENETTA

Ideazione: Pierluca Zizzi - Sviluppo: Martino Chiacchiera, Roberto Corbelli, Sergio Roscini - Illustrazioni: Dany Orizio



Copyright © MMXVII
da Vinci Editrice S.r.l.
Via C. Brozza, 8
06073 - Corchiano (PG)
Tutti i diritti riservati.

Seguici su:



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

Servizio clienti:
+39.075.6211323

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, Sabrina Caruzzo e Paolo Chiorri.