

ARUSPEX

PAREGGI

Carte: metti una delle tue carte Deus (a tua scelta) al centro del tavolo.

Scena: devi spostarti in un altro luogo nel corso della scena.

Narrazione: narra come la carenza di divertimento, entusiasmo e/o eccitazione nel luogo in cui sei attualmente ti spingono ad andartene. Descrivi il luogo in cui arrivi.

ACCUSATOR

Carte: prendi una carta Deus Miles, e metti la carta Deus Accusator nel centro del tavolo.

Scena: devi andare in un altro luogo.

Narrazione:

• **0 oppure 1 apparizione della carta Parcae:** fa presagire o preannuncia la minaccia rappresentata dallo Accusator e/o dai Miles. La loro presenza si fa sempre più oppressiva. Li vedi, anche se loro non vedono te. Oppure ti vedono ma riesci a sfuggirgli. Devi andare in un altro luogo: questo non è più sicuro.

• **2 o più apparizioni della carta Parcae:** descrivi come l'Accusator ti affronta, rivelando o dettagliando il tuo (vero o presunto) crimine.

AMANS

Carte: nessuna conseguenza.

Scena: devi andare in un altro luogo.

Narrazione: descrivi la tua fuga dall'Impero. Questa scena è il tuo Finale Amans.

BACCHUS

Carte: tieni la carta Deus Bacchus

Scena: rimani nel luogo in cui sei.

Narrazione: descrivi un escalation di decadenza in questo luogo. Bacchus rimane con te.

MILES

Carte: se hai la carta Deus Accusator mettila al centro del tavolo.

Scena: devi andare in un altro luogo.

Narrazione:

• **0 oppure 1 apparizione della carta Parcae:** fa presagire o preannuncia la minaccia rappresentata dall'Accusator e/o dai Miles. La loro presenza si fa sempre più oppressiva. Li vedi, anche se loro non vedono te. Oppure ti vedono ma riesci a sfuggirgli. Devi andare in un altro luogo, questo non è più sicuro.

• **2 apparizioni della carta Parcae:** affronti direttamente l'Accusator e/o i Miles. Ti catturano (o ti mettono in trappola) ma in qualche maniera riesci a sfuggirgli. Sei dolorante / ferito / pesto e/o hai perso qualcosa di prezioso. Se eri con l'Amans (nella storia) siete obbligati a separarvi (se hai la carta Deus Amans puoi tenerla)

• **3 o più apparizioni della carta Parcae:** descrivi la cattura del tuo personaggio. La tua scena successiva è il tuo Finale Miles.

MINERVA

Carte: Metti la carta Deus Minerva al centro del tavolo.

Scena: rimani nel luogo in cui sei.

Narrazione:

- Se (nella storia) sei già con il tuo Amans, narra come scopri qualcosa di nuovo su di lei/lui.
- In caso contrario, narra cos'è successo al tuo Amans. Hai una visione, o lo vedi da lontano, o qualcuno ti dà questa informazione.

PLUTO

Carte: prendi una carta Deus Miles e piazza la carta Deus Pluto al centro del tavolo.

Scena: devi spostarti in un altro luogo nel corso della scena.

Narrazione: descrivi una scena che si conclude con un crimine violento. Tu sei implicato, che tu vi abbia davvero partecipato o no. Devi allontanarti da questo luogo.

SATYRUS

Carte: nessuna conseguenza

Scena: devi andare in un altro luogo.

Narrazione: vai in un altro luogo e descrivi atti di decadenza sessuale che vi si svolgono.

VENUS

Carte: Se la carta Deus Amans è in gioco, prendila e metti Venus al centro del tavolo.

Scena: devi spostarti in un altro luogo nel corso della scena.

Narrazione: Se la carta Deus Amans non è ancora in gioco, ricordi qualcosa di dolce e tenero sul tuo Amans.

Altrimenti:

- Se (nella storia) sei già con l'Amans, narra come il vostro legame si rafforza.
- Altrimenti descrivi come una misteriosa donna o un bel giovane ti portano in un luogo dove trovi l'Amans.

VINUM

 **Se almeno una delle carte Umbra Vinum ha questo simbolo**

Carte: prendi una carta Deus dal centro del tavolo o, se non ce ne sono, da uno degli altri giocatori.

Scena: se vuoi puoi andare in un altro luogo.

Narrazione: Narra la presenza del personaggio (la carta Deus che hai scelto) nel luogo in cui ti trovi, e i dettagli di un picco di divertimento, entusiasmo e/o eccitamento. Puoi andare in un altro luogo se lo desideri.

Altrimenti

Carte: nessuna conseguenza.

Scena: rimani nel luogo in cui sei.

Narrazione: Descrivi un'escalation di decadenza.

INIZIO DEL GIOCO

Metti al centro del tavolo le seguenti carte Deus, scoperte.

- ♦ 1 x Bacchus
- ♦ 1 x Pluto
- ♦ 1 x Accusator
- ♦ (metà del numero dei giocatori, arrotondato per eccesso) x Satyrus
- ♦ (metà del numero dei giocatori, arrotondato per eccesso) x Miles
- ♦ 1 x Minerva
- ♦ 1 x Venus

Partendo dalla persona più giovane e procedendo in senso orario, ogni giocatore prende una di queste carte e la dà ad un altro giocatore, a sua scelta. Si prosegue il giro fino a quando tutti hanno avuto due carte Deus o finché non ci sono più carte sul tavolo. Fate attenzione che nessuno dia una carta a se stesso.

A quel punto ogni giocatore riceve una carta Deus Vinum.

Tutte le carte Umbra sono mescolate in un mazzo piazzato al centro del tavolo. Tieni da parte la carte Deus Amans, sarà messa insieme alle altre (eventuali) carte Deus rimaste al centro del tavolo solo dopo che sarà stata pescata per la prima volta la carta Parcae.

DURATA DEL GIOCO

Si può regolare in diversi modi la durata del gioco. Prima di iniziare si può decidere di:

- ♦ Dare esplicitamente una durata prefissata (esempio: "giociamo per due ore")
- ♦ Indicare un numero di volte in cui si può pescare la carta Parcae (esempio: "il gioco terminerà la sesta volta che qualcuno pescherà la carta Parcae")
- ♦ Giocare finché tutti hanno raggiunto la loro Scena Finale.

Il gioco termina in ogni caso quando tutti i giocatori hanno raggiunto la loro Scena Finale.

COSA FARE NEL PRIMO TURNO

Si gioca a turno in senso orario, partendo dal giocatore che conduce la vita più edonistica.

Quando è il tuo turno, presenta il tuo personaggio agli altri giocatori. Basta che rispondi alle seguenti domande per dar loro un'idea di chi sia (se hai bisogno di aiuto per decidere il nome, puoi trovare una lista di nomi su www.bacchanalia-thegame.com):

- ♦ Chi sei?
- ♦ Cosa vedi quando ti guardi allo specchio?
- ♦ Chi è il tuo amato/amata (il tuo Amans)?
- ♦ Da chi stai fuggendo? Di che crimine sei accusato?
- ♦ Chi ti accusa di questo crimine (il tuo Accusator)?
- ♦ Dove sei ora? Cosa stai facendo in questo momento? Ricorda che devi essere in un luogo a Bertinoro o nelle immediate vicinanze, e non devi essere in compagnia del tuo Amans in questo momento.

Sia l'Accusator che l'Amans sono personaggi che introdurrà e descriverai durante il gioco, ma dovresti delinearli almeno a grandi linee in un "brainstorming" fra giocatori, offrendo e ricevendo suggerimenti l'uno dall'altro.

Il primo giocatore che inizia deve includere nella sua descrizione della scena anche i primi segni del baccanale: musica, risate fragorose, gente che beve vino, e si bacia o danza nelle strade, e così via. Questa scena non conta come punto di partenza per il *una escalation di decadenza*.

COSA FARE NEI TURNI SUCCESSIVI

1 Narra l'arrivo di Bacchus nella tua scena

Se hai ricevuto la carta Bacchus durante il turno di qualcun altro (vedi il passo 6), all'inizio del tuo turno, prima di pescare le carte, narra brevemente come il dio si manifesta nel luogo dove si trova il tuo personaggio.

2 Pesca le carte

Prendi quattro carte Umbra dalla cima del mazzo al centro del tavolo. Se hai una carta "bloccata" (vedi il passo 7) prendi solo tre carte, fino ad ottenere comunque un totale di 4 carte Umbra. Se non ci sono abbastanza carte, rimescola la pila degli scarti in un nuovo mazzo.

Se viene pescata la carta Parcae, il giocatore continua il suo turno normalmente ma, dopo che ha finito e prima dell'inizio del turno del giocatore successivo, prende la pila degli scarti e la riunisce alle carte Umbra rimaste, rimescolandole insieme in un nuovo mazzo (con dentro di nuovo la carta Parcae).

La prima volta che viene pescata la carta Parcae, si prende la carta Deus "Amans" e si mette al centro del tavolo scoperta insieme alle altre carte Deus non assegnate. Tieni conto del numero di volte in cui la carta Parcae è stata pescata, cambia l'effetto di alcune Carte Deus Dominanti.

Dopo aver pescato le carte Umbra, confrontale con le tue carte Deus (che hai disposto scoperte sul tavolo di fronte a te).

3 Sacrifica vino a Minerva

Se hai la carta Deus Minerva, scarta immediatamente una carta Umbra Vinum fra quelle che hai appena pescato. Questa carta Vinum è semplicemente scartata non ha più alcun effetto nel resto del turno. Se non hai pescato carte Umbra Vinum, scarta la carta Deus Minerva rimettendola al centro del tavolo. Non puoi sacrificare a Minerva una carta "bloccata" (vedi passo 7)

4 Onora gli dei

Piazza ognuna delle quattro carte Umbra sopra la corrispondente carta Deus (se ce l'hai) in maniera da vedere chiaramente quante carte Umbra sono su ogni carta Deus.

Se hai due o più esemplari della stessa carta Deus, dividi le carte Umbra corrispondenti in maniera equa: cioè non puoi piazzare una seconda carta Umbra sopra una carta Deus (per esempio, una carta Deus Miles) se hai altre carte Deus Miles senza almeno una carta Umbra sopra. Vedi figura.

5 Trova il Deus che domina

Dopo aver sistemato le carte Umbra, guarda quale carta Deus ha il maggior numero di carte Umbra sopra. Quello è il *Deus Dominante* (lo indicheremo anche come "Deus che domina" o dicendo "domina Bacchus" o "domina Vinum").

- Se nessuna carta Umbra pescata corrisponde a una carta Deus posseduta, domina Vinum.
In caso ci siano due o più carte Deus con lo stesso numero di carte Umbra sopra:
- Vinum vince tutti i pareggi se hai almeno una carta Deus Satyrus
- Vinum perde tutti i pareggi in tutti gli altri casi
I pareggi fra carte Deus diverse dalla carta Vinum sono trattati come un caso a parte nell'Aruspex

6 Bacchus si muove nel Baccanale

Se hai la carta Deus Bacchus ma Bacchus non è il dio che domina, devi dare la carta Deus Bacchus a un altro giocatore. Durante il tuo turno, il giocatore che la riceve dovrà farti una domanda (vedi passo 7). Il giocatore che riceve la carta Deus Bacchus dovrebbe tenerla inchinata (ruotata di 90 gradi) finché non fa questa domanda, per ricordarsi di farla. (e nel suo turno dovrà descrivere l'arrivo di Bacchus come indicato nel passo 1).

Ricorda: dal momento in cui la carta Deus Bacchus è assegnata a un giocatore, non torna mai più al centro del tavolo. Se devi scartare la carta Deus Bacchus, la dai sempre a un altro giocatore.

7 Consulta l'Aruspex

Consulta l'Aruspex e segui le istruzioni sul significato di ogni dio che domina, incluso il caso di parità.

Prima di tutto, *segui le istruzioni del dio che domina* riguardo alle carte Deus da prendere, scartare o consegnare, ricordando che:

- Non puoi mai prendere, scartare o consegnare la carta Deus "Vinum". Quella che hai ricevuto all'inizio del gioco la conserverai fino alla fine.
- Se le istruzioni ti dicono di prendere una carta Deus, devi sceglierla fra le carte al centro del tavolo, se ce ne sono. Se non ci sono carte Deus al centro del tavolo, prendine una da un giocatore, a tua scelta.
- Se ci sono carte Deus al centro del tavolo, ma non quella che le istruzioni ti dicono di prendere, prendila da un giocatore che ce l'ha.

Poi, *narra una scena* che mostri cosa sta succedendo al tuo personaggio, seguendo le istruzioni dell'Aruspex. In certi momenti del gioco ti troverai probabilmente a narrare una scena che include un personaggio anche se non hai più la carta Deus corrispondente. Puoi far andare via questo personaggio, o puoi farlo rimanere, o fargli fare quello che vuoi, nei limiti delle istruzioni date dall'Aruspex.

L'unica eccezione è l'Amans: puoi farlo rimanere o farlo andare via nel tuo racconto (a meno che l'Aruspex non dica altrimenti) ma se vi separate, non potete riunirvi nuovamente se non hai la carta Amans o se non è indicato dall'Aruspex.

Puoi *conservare una carta Umbra* a tua scelta fino al tuo turno successivo girandola di 90 gradi e incorporando nella tua narrazione un personaggio *riconoscibile* o un luogo o un oggetto *particolare* descritto precedentemente da un altro giocatore. Non "un ragazzo", ma "il ragazzo dai capelli neri e la veste arancione", non "una fattoria" ma "la fattoria rossa con l'enorme quercia". Il personaggio, il luogo o l'oggetto

non devono essere ancora apparsi in una tua scena e non devono essere associati ad una carta Deus di qualcun altro (tipo soldati, satiri, etc.).

La carta che ha girato è detta "bloccata", e il girarla di 90 gradi serve a ricordarti di non scartarla (al passo 9) e che non puoi bloccarla nuovamente nel turno successivo, anche se continui a incorporare elementi. Non puoi avere più di una carta bloccata per volta. Nel turno successivo la carta bloccata sarà usata insieme alle tre carte Umbra pescate per determinare la carta Deus Dominante.

8 Bacchus ti dà qualcosa su cui riflettere

Se hai dato a qualcuno la carta Bacchus al passo 5, questo qualcuno ti farà una domanda durante il tuo turno. Questa domanda può riguardare i sentimenti e i pensieri del tuo personaggio, o dettagli del suo passato. Puoi rispondere direttamente ("Sta pensando a questo o quello/ Ha fatto questo o quello in passato") o narrare un episodio del suo passato.

9 Rimetti in ordine

Scarta tutte le tue carte Umbra (tranne l'eventuale carta "bloccata") nella pila degli scarti.

Il tuo turno è finito.

COSA PUOI FARE NEL TURNO DEGLI ALTRI

L'OCCHIO DELLA DEA

Se hai la carta Deus Minerva e qualcuno descrive una sequenza di eventi particolarmente eccessiva e decadente, puoi (se vuoi) donargli la carta Minerva in riconoscimento del fatto che la dea percepirebbe questa offesa e interverrebbe.

FAI DOMANDE

Anche se non ti è stata data la carta Deus Bacchus, puoi comunque fare domande al giocatore attivo. Sii cortese e non rubare la scena, ma se vuoi qualche chiarimento o maggiori dettagli, o se sei semplicemente curioso riguardo a qualche aspetto della storia, chiediglielo.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando tutti i giocatori raggiungono il loro Finale. Ci sono tre tipi di finali che si possono raggiungere seguendo le prescrizioni dell'Aruspex: il Finale Miles, il Finale Amans, e il Finale Improvviso.

Il Finale Improvviso avviene, a turno, per tutti i giocatori che non sono ancora usciti dal gioco (avendo ottenuto uno degli altri due Finali) quando si verifica una di queste condizioni.

- solo un giocatore è rimasto in gioco;
- solo due giocatori sono rimasti in gioco, e viene pescata la carta Parcae.
- viene raggiunto l'eventuale limite di tempo (se prefissato all'inizio)
- la carta Parcae viene pescata per il numero di volte deciso (eventualmente) all'inizio come termine del gioco.

FINALI

FINALE AMANS

Descrivi la tua fuga dall'Impero, e come tu e il tuo Amans raggiungete la salvezza. L'Accusator e i Miles non possono più raggiungervi.

FINALE MILES

In questo Finale, scarta l'eventuale carta "bloccata" se presente e pesca nuove carte Umbra, scartando quelle Vinum, finché non hai 4 carte Umbra. Poi narra il finale per il tuo personaggio in base a chi è il Deus Dominante:

- 1 se **Amans** o **Venus** sono il Deus Dominante, hai un lieto fine! Descrivi la tua fuga da Bertinoro e dall'Impero, con il tuo Amans.
- 2 In ogni altro caso, il tuo personaggio muore per mano dell'Accusator o dei Miles o per diretta conseguenza delle loro azioni. Se fra le carte Umbra pescate c'è la carta **Parcae**, puoi anche narrare come in un colpo di scena prima di morire elimini l'Accusator e/o salvi l'Amans.

FINALE IMROVVISO

Se hai solo la carta Deus Vinum, il tuo finale è il numero 3 della lista sottostante. In caso contrario, scarta l'eventuale carta "Bloccata" se presente e pesca nuove carte Umbra, scartando quelle Vinum, finché non hai 4 carte Umbra. Se una di queste è la carta Parcae, puoi narrare un colpo di scena e scegliere il tuo finale a piacere dall'elenco. Altrimenti, ogni carta Deus in tuo possesso corrispondente a una delle 4 carte Umbra che hai pescato può essere, a tua scelta, la carta Deus Dominante (non si conta più il numero delle carte Umbra corrispondenti, si sceglie liberamente una qualsiasi delle carte con sopra almeno una carta Umbra. Non ci sono quindi più pareggi)

Puoi scegliere (e narrare) un finale fra quelli possibili, secondo questo elenco.

- 1 se domina **Amans** o **Venus**, hai un lieto fine! Descrivi la tua fuga da Bertinoro e dall'Impero, con il tuo Amans;
- 2 se domina **Pluto**, il tuo personaggio muore come conseguenza diretta di un crimine o atto di violenza nel Bacchanale;
- 3 se domina **Bacchus** o **Satyrus**, sei perso per sempre nel Bacchanale, confuso fra i seguaci di Bacchus;
- 4 se domina **Minerva**, puoi decidere di liberarti dall'Accusator perdendo però l'Amans, o di salvare definitivamente l'Amans morendo per mano dei Miles o dell'Accusator;
- 5 se domina **Miles** o **Accusator**, muori per mano dell'Accusator o dei Miles, o per diretta conseguenza delle loro azioni.

DOPO LA TUA SCENA FINALE

Dopo aver narrato il tuo Finale, metti tutte le tue carte Umbra nella pila degli scarti. Se hai la carta Deus Bacchus, dalla ad un altro giocatore. Metti tutte le altre carte Deus in tuo possesso (eccetto Vinum) al centro del tavolo.

BACCHANALIA

Furor Immanis vini et Deorum

Bacchanalia is © 2012 by Paul Czege & Michele Gelli

Game Edition © 2012 Shadow di Michele Gelli

Game Design

Paul Czege, Michele Gelli

Project Management, Art Direction, Game Text

Claudia Cangini, Michele Gelli

Text Check

Paolo Bosi, Claudia Cangini, Michele Gelli,

Moreno Roncucci, Luca Velluttini

Meguey Baker (English)

Katharina Froehlich (German)

Ludovic Papais (French)

Graphic Design & Illustrations

Claudia Cangini

Playtesters

www.bacchanaliagame.com/#!/team

www.narrattiva.it

NARRA t TIVA

"Narrattiva" is a publishing label of Shadow di Michele Gelli

via Nicola Sacco 39, 47122 Forlì (FC) - ITALY

Fax: +39.0543.579934

www.studioshadow.it

Links

www.narrattiva.it/bacchanalia (Italian)

<http://www.bah-editions.fr/> (Français)

www.bacchanaliagame.com (Italian and English)

www.gentechegioca.it (Italian)

This page is freely photocopied for private use.