

SALEM 1692

4-12 GIOCATORI

20-40 MINUTI

14+ ANNI

REGOLE SPECIALI
PER 2-3 GIOCATORI



DELUXE

PANORAMICA



L'anno è il 1692 nella città di Salem, Massachusetts. Il male è in agguato e tu sei convito che alcuni tuoi concittadini siano Streghe! Durante il gioco pescherai e giocherai carte per accusare i giocatori di cui non ti fidi e aiuterai coloro che ritieni siano dalla tua parte. Quando il mazzo si esaurisce e viene rivelata la carta Notte, le Streghe tenteranno di uccidere un giocatore innocente.

Le Streghe (coloro che hanno posseduto in qualsiasi momento del gioco una carta prova Strega - Tryal) vincono quando hanno ucciso tutti i Cittadini.

I Cittadini (coloro che non hanno mai avuto una carta prova Strega) vincono se riescono a rivelare tutte le carte prova che riportano "Strega".

Durante il gioco, quando viene pescata la carta Cospirazione e ci si scambia una carta prova, qualcuno di cui ti fidi potrebbe diventare una Strega nel pieno della partita. Agisci in fretta o presto sarai tu l'unico puritano decente in una città invasa dal male!

CONTENUTO



15 Carte
Municipio



59 Carte Da
Gioco Salem



15 Carte
Nere e Personaggio



Clessidra da
30 Secondi



39 Carte
Prova



12 Scellini



5 Segnalini
In Legno



Miniatura
del
Martelletto

SET UP

1. Seleziona il giocatore più esperto di Salem: egli sarà il **banditore cittadino** (Town Crier). Egli dirigerà le fasi di apertura e chiusura degli occhi durante il turno della Notte. *Se il gruppo non ha mai giocato a Salem o è composto da molti giocatori, è consigliato usare un **moderatore** al posto del banditore cittadino. Il moderatore faciliterà il gioco e non è considerato un giocatore. C'è anche un'applicazione gratuita "Salem 1962 Moderator" per iOS.*
2. Usa la tabella in basso per comporre il mazzo delle carte prova. In base al numero di giocatori, prendi il numero appropriato di cittadini (non Streghe), Streghe, Ministri (Constable) e personaggi speciali. *Le carte prova Speciali includono il **ciarlatano** (Charlatan), il **becchino** (Gravedigger), l'**inquisitore** (Inquisitor), il **magistrato** (Magistrate) e il **borseggiatore** (Pickpocket). Mescola queste cinque carte e aggiungi il numero indicato senza rivelare quelle scartate. Ciò significa che non saprai con certezza quali prove speciali sono presenti in gioco.*

GIOCATORI	2-3*	4	5	6	7	8	9	10	11	12
NON UNA STREGA	16	16	20	24	29	26	29	23	26	29
STREGA	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
MINISTRO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
SPECIALI	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4

*1-2 Giocatori Fantasma saranno aggiunti per le partite da 2-3 giocatori. Dopo aver letto le regole standard, guarda le ulteriori regole per 2-3 giocatori a pagina 18.

3. Posiziona le carte prova non utilizzate nella scatola. **Mescola il mazzo di carte prova e distribuiscile uniformemente a faccia in giù** a ogni giocatore.
Ciascun Giocatore guarda di nascosto le proprie carte e le posiziona poi in fila a faccia in giù di fronte a sé. **Se ricevi una carta "Strega" sei una Strega per tutta la partita. Se ricevi la carta "Ministro", durante la fase della Notte sarai un Ministro solo se, in quel momento, la possiedi ancora.** Egli tenterà di salvare un giocatore durante la Notte. E' possibile che una Strega sia anche il Ministro. Le carte Speciali verranno descritte successivamente.
4. Mischia le **carte Municipio** (Town Hall) e danna una a ciascun giocatore a faccia in su. Leggi l'abilità del tuo personaggio al resto del gruppo. Se ci sono sette o meno, puoi dare a ciascun giocatore due personaggi e, dopo aver letto l'abilità, egli ne dovrà scegliere uno e rimettere l'altro nella scatola.



5. Rimuovi la **carta Notte** dal mazzo di gioco.

Dopo aver mescolato il mazzo da gioco, dai a ciascun giocatore tre carte. Se un giocatore riceve la **carta Cospirazione**, viene rimessa nel mazzo e riceve una nuova carta. Dividi il mazzo in due, inserisci e mescola la carta Notte nel mazzo inferiore. Riunisci i due mazzi e posizionalo al centro del tavolo.



6. Posiziona la **miniatura del martelletto, le monete e i segnalini in legno** al centro del tavolo. Prendi le **carte nere (Frame)** corrispondenti ai personaggi in gioco e crea un mazzo; posizionalo al centro dell'area di gioco. Rimetti nella scatola le carte nere non utilizzate. *Se usi il moderatore, non avrai bisogno delle carte nere e le potrai rimettere nella scatola.*



7. E' **l'alba**. L'alba avviene solo all'inizio del gioco. Durante l'alba, le Streghe danno segretamente il **segnalino del Gatto Nero** a un giocatore qualsiasi. Questo consente alle Streghe di riconoscerci e gli consente di dare un segnalino dannoso, il Gatto Nero, a qualsiasi giocatore all'inizio del gioco. Le Streghe possono assegnare questo segnalino anche a una di loro per allontanare ogni sospetto.



SE USI IL MODERATORE

Il moderatore coordinerà le azioni dei giocatori utilizzando la sezione ALBA a pagina 12.

SE USI IL BANDITORE CITTADINO

Il banditore cittadino posiziona il segnalino del Gatto Nero al centro (così è facilmente raggiungibile da tutti i giocatori), e fa chiudere gli occhi a tutti i giocatori. Successivamente, invita tutte i giocatori che sono in possesso delle carte Strega ad aprire gli occhi e di posizionare il segnalino Gatto Nero di fronte a qualsiasi giocatore (anche il banditore cittadino, a meno che sia una Strega, dovrà tenere gli occhi chiusi).

Il banditore cittadino farà il conto alla rovescia partendo da dieci, lentamente e molto chiaramente, chiederà alle Streghe di chiudere i loro occhi, e poi inviterà tutti i giocatori ad aprire i loro occhi.

Il giocatore che riceverà il Gatto Nero dovrà tenerlo di fronte a sé. Una volta in gioco, il segnalino del Gatto Nero verrà trattato come ogni altro segnalino, e potrà essere rimosso da carte maledizione e
4 riassegnato con carte benedizione (guarda la sezione "token" a pagina 9).

Consulta i Suggerimenti avanzati a pagina 17 per idee su come mascherare il rumore.

Come Giocare

Il giocatore che ha ricevuto il segnalino Gatto Nero inizia per primo. Si procede in senso orario.

DURANTE IL TUO TURNO:

Puoi scegliere una delle due azioni:

PESCARRE DUE CARTE E FINIRE IL TUO TURNO

se peschi una carta NERA viene rivelata e giocata subito

OPPURE

GIOCA ALMENO UNA CARTA

puoi giocare un numero qualsiasi di carte su qualsiasi giocatore



Le carte **VERDE** sono scartate dopo l'uso.

Le carte **ROSSE** rimangono in gioco di fronte al giocatore fino a che non viene raggiunto il numero di 7 di accuse. Il giocatore che gioca la settima accusa sceglie una carta prova di fronte all'accusato e la rivela. Tutte le carte di fronte all'accusato vengono scartate.

UN GIOCATORE VIENE ELIMINATO QUANDO:

TUTTE LE SUE CARTE PROVA SONO STATE RIVELATE

OPPURE

UNA DELLE SUE CARTE PROVA RIVELATE DICE "STREGA"

OPPURE

VIENE ELIMINATO DURANTE LA NOTTE DALLE STREGHE

Quando un giocatore viene eliminato, scarta tutte le carte e rimette i segnalini in suo possesso al centro del tavolo. Rivelerà il resto delle sue carte prova a faccia in giù, ma non è obbligato a dire al resto del gruppo se ha mai avuto una carta Strega durante il gioco.

C'è una piccola probabilità che un giocatore eliminato possa essere rianimato e rientrare in gioco a causa dell'effetto della carta prova becchino. Per questa ragione, si consiglia a tutti i giocatori eliminati di continuare a tenere gli occhi chiusi durante le fasi della Notte. I giocatori che hanno acquisito nuove informazioni dopo la loro eliminazione non possono essere rianimati.

FINE DEL GIOCO E CONDIZIONI DI VITTORIA:

I CITTADINI VINCONO

Quando viene rivelata l'ultima carta prova Strega. Non è strettamente necessario che vengano uccise tutte le Streghe, ma solo che vengano rivelate tutte le carte prova Strega.

LE STREGHE VINCONO

Quando eliminano tutti i cittadini
oppure
L'ultimo giocatore rimasto è stato una Strega (in questo caso perde anche lui)

Carte da Gioco Nere

Quando una carta nera viene pescata, viene subito rivelata e si applicano subito i suoi effetti.



COSPIRAZIONE

La cospirazione fa sì che le carte prova passino da un giocatore all'altro, aumentando potenzialmente il numero di streghe nel gioco!

Quando la carta cospirazione viene pescata:

1. Il giocatore che l'ha pescata rivela una carta prova posizionata di fronte al giocatore con il segnalino del Gatto Nero. Se il segnalino al momento non è posizionato davanti a nessun giocatore, salta questo punto.
2. Tutti i giocatori scelgono contemporaneamente una carta prova non rivelata dal giocatore alla propria sinistra e la aggiungono alle altre carte prova in suo possesso. Tutti i giocatori guardano la carta prova ricevuta, la mescolano con le altre, e le riposizionano a faccia in giù formando una riga di fronte a sé. Le carte prova precedentemente rivelate non possono essere spostate con la cospirazione.
3. Se ricevi una carta "Strega", sei ora una Strega, alleata con il resto della squadra delle Streghe. Se perdi una carta prova Strega, rimani comunque una Strega durante la Notte e rimani alleata con la squadra delle Streghe.

Se ricevi la carta Ministro, sei ora il Ministro e puoi posizionare la miniatura del martelletto durante la Notte. Se perdi la carta Ministro, non lo sei più, e non aprirai gli occhi durante la fase del Ministro durante la Notte.



NOTTE

Durante la Notte, le Streghe cercheranno di eliminare un giocatore (o le Streghe possono organizzare l'eliminazione di una di loro per allontanare i sospetti), e il Ministro cercherà di salvare un altro giocatore prima che venga eliminato. Se il Ministro è anche una Strega, può intenzionalmente decidere di salvare la persona sbagliata.

A differenza dell'Alba, il Gatto Nero non è coinvolto nella Notte. Se qualcuno è già stato eliminato, si consiglia di fargli fare il moderatore invece di usare il banditore cittadino.

SE USI IL MODERATORE

Il moderatore coordinerà le azioni dei giocatori utilizzando la sezione NOTTE a pagina 13.

SE USI IL BANDITORE CITTADINO

1. Posiziona le carte nere (Frame) (corrispondenti ai personaggi ancora in gioco) a faccia in su formando un mazzo. Posiziona questo mazzo perpendicolarmente sopra il mazzo di gioco. Questo permetterà alle Streghe di prenderlo più facilmente.
2. Il banditore cittadino fa chiudere gli occhi a tutti i giocatori.
3. Il banditore cittadino chiederà alle Streghe di aprire i loro occhi, sceglieranno una carta nera (Frame), la metteranno a faccia in giù lontana dalle altre carte nere (indicando così il giocatore che vogliono eliminare) e posizioneranno il resto delle carte nere a faccia in giù in un altro mazzetto. Il banditore cittadino farà il conto alla rovescia partendo da 20, e poi chiederà alle Streghe di chiudere gli occhi (il banditore dovrebbe tenere gli occhi chiusi a meno che non sia una strega).
4. Il banditore cittadino chiederà al Ministro di aprire gli occhi e posizionerà la miniatura del martelletto vicino a un altro giocatore, indicando così il giocatore che vuole salvare. Il Ministro non può assegnare il martelletto a sé stesso. Il banditore cittadino farà il conto alla rovescia a partendo da 10, e poi chiederà al Ministro di chiudere gli occhi (il banditore dovrebbe tenere gli occhi chiusi a meno che non sia il Ministro).

5. Il banditore cittadino chiederà a tutti di aprire gli occhi. Qualsiasi giocatore può decidere di “confessare” rivelando una delle sue carte prova in cambio dell’immunità dall’uccisione delle Streghe. I giocatori devono scegliere di confessare prima della fine di una clessidra.

6. Viene rivelata la carta nera che era stata scelta dalle Streghe.

Il giocatore con la carta Municipio del personaggio corrispondente viene eliminato e gira tutte le carte prova rimanenti, a meno che:

**QUEL GIOCATORE ABBA RICEVUTO IL
MARTELLETTO DAL MINISTRO**

OPPURE

**QUEL GIOCATORE ABBA DECISO DI
“CONFESSARE” PRIMA CHE VENGA RIVELATA
LA CARTA**

OPPURE

**QUEL GIOCATORE HA IL SEGNALINO ASILO DI
FRONTE A SE’**

Dopo che la Notte si è conclusa, metti da parte la carta Notte dal mazzo di gioco, mescola le carte rimanenti e le carte della pila degli scarti. Dividi il mazzo in due, inserisci e mescola la carta Notte nel mazzo inferiore. Riunisci i due mazzi e posizionalo al centro del tavolo.

Scellini



Se qualcuno gioca una carta moneta durante il proprio turno deve dare uno scellino (moneta) a ciascun giocatore.

Durante il proprio turno, un giocatore con uno scellino può spenderlo (riposizionando la moneta al centro del tavolo da gioco) per vedere in segreto una carta prova non rivelata di qualsiasi giocatore. Se un giocatore ha più scellini può spenderli per vedere più carte prova (una per moneta) dello stesso giocatore o di giocatori diversi.

Spendere scellini non conta come azione del turno, quindi un giocatore che usa gli scellini poi potrà pescare o giocare carte durante il turno.

Subito dopo che gli scellini vengono spesi, il/i giocatore/i che hanno mostrato una/più carta/e prova devono mescolare le loro prove non rivelate prima che il gioco riprenda.

Segnalini

Un segnalino non assegnato può essere dato a qualsiasi giocatore quando viene giocata una carta benedizione, oppure può essere rimosso da un qualsiasi giocatore quando viene giocata una carta maledizione. Fino a che il giocatore avrà il segnalino, subirà i seguenti effetti:



ASILO

Il proprietario è immune dall'eliminazione durante la fase della Notte.



GATTO NERO

Ogni volta che viene pescata la cospirazione, il giocatore che la pesca sceglie una carta prova da mostrare del giocatore che ha davanti il Gatto Nero.



COMBINAZIONE (2)

Se entrambi i segnalini combinazione sono assegnati e uno dei due viene eliminato, anche l'altro giocatore con il segnalino combinazione viene eliminato. Il segnalino combinazione non ha effetto quando rimangono solo due giocatori.



PIETA'

Il proprietario per mostrare una carta prova ha bisogno del doppio delle carte accusa (generalmente questo implica che ci vogliono 14 accuse invece che 7).

Carte Prova Speciali

Le carte prova Speciali non implicano lealtà alla fazione delle Streghe o dei cittadini, ma possono rappresentare un vantaggio per il proprietario. Il potere di ciascuna carta prova Speciale viene attivato appena viene rivelata la carta (di solito dopo essere stato accusato dagli altri giocatori). Se la carta prova Speciale viene passata a un altro giocatore con la cospirazione, si perde anche il diritto di usare l'abilità speciale. Solo l'attuale proprietario della carta può usare l'abilità una volta rivelata.

Se il giocatore eliminato (e la sua eliminazione non determina la fine del gioco) eseguirà la/e sua/e azione/i speciale/i prima di uscire dal gioco. Ciò include anche il caso in cui una Strega venga scoperta e debba scoprire il resto delle sue carte prova. Le carte prova Speciali non possono essere rivelate per una confessione (vedi punto 5 della Notte a pagina 8).

CIARLATANO

Quando viene rivelato, il ciarlatano prende una carta prova da tre giocatori, le mischia e ne ridà una a ciascun giocatore. Può selezionare sé stesso come uno dei tre giocatori. Il ciarlatano non fa nulla se ci sono solo due giocatori rimasti.

BECCHINO

Quando viene rivelato, il becchino fa rivivere una carta prova girandola da faccia in su a faccia in giù. Potrebbe non far rivivere una delle sue carte prova. Il giocatore a cui viene girata la carta deve mescolare immediatamente le carte prova a faccia in giù. Un giocatore che è stato eliminato può essere riportato in gioco in questo modo, purché non abbia aperto gli occhi durante la fase della Notte mentre era eliminato. Le carte delle Streghe e le carte prova Speciali possono essere ripristinate.

INQUISITORE

Quando viene rivelato, l'inquisitore deve immediatamente rivelare una carta prova appartenente a qualsiasi altro giocatore nel gioco. Tutte le accuse già presenti su quel giocatore non vengono scartate.

MAGISTRATO

Quando viene rivelato, il magistrato prende qualsiasi segnalino (pietà, asilo, gatto nero, combinazione) da qualsiasi giocatore (incluso sé stesso) o dal centro e lo assegna a un qualsiasi altro giocatore.

BORSEGGIATORE

Quando viene rivelato, il borseggiatore ruba le carte dalla mano del giocatore accusatore e le aggiunge alla sua mano. Sarah Good non è immune a questo potere.

Le 5 Leggi Di Sal em



1. Se non diversamente specificato, non puoi mai dare una carta, segnalino o martelletto a te stesso. Non puoi mai giocare una carta di modo che ti influenzi (ad esempio non puoi assegnarti alibi o obbligare qualcuno a darti il segnalino pietà).
2. Quando giochi una carta, una volta che viene lasciata andare, non può essere ripresa. Se un giocatore dimentica di usare la propria abilità speciale durante il proprio turno...peggio per lui!
3. Se un giocatore ritarda, gira la clessidra. Quando la sabbia si esaurisce, termina il suo turno. Se non ha giocato nessuna carta, può pescare due carte e finire il suo turno.
4. Un giocatore può guardare le proprie carte prova in qualsiasi momento. Le carte prova devono essere mescolate dopo la cospirazione e dopo che sono state guardate con gli scellini.
5. Quando un giocatore è eliminato, può avere tre "ultime parole" prima di diventare muto. I giocatori morti non possono parlare o fare intendere indizi di gioco.

ORA SEI PRONTO PER GIOCARE!

Traccia per il Moderatore e Alba

“Tutti i giocatori chiudano gli occhi.”

Assicurati che tutti i giocatori abbiano gli occhi chiusi.

“Streghe, per favore, aprite gli occhi e indicate un giocatore a cui dare il segnalino del Gatto Nero. Potete indicare voi stesse.”

Assicurati di vedere chi viene indicato dalle Streghe.

“Streghe, per favore, chiudete gli occhi.”

Assicurati che le Streghe abbiano chiuso gli occhi.

“Tutti, per favore, aprite gli occhi.”

Posiziona il segnalino del Gatto Nero davanti al giocatore indicato dalle Streghe.



Traccia per il Moderatore Notte

“Tutti i giocatori chiudano gli occhi.”

Assicurati che tutti i giocatori abbiano gli occhi chiusi.

“Chi ha una carta Strega, o la ha avuta, per favore, apra gli occhi e mi indichi un giocatore da uccidere. Potete indicare anche una di voi.”

Assicurati di aver visto e di ricordarti chi è stato indicato dalle Streghe.

“Streghe, per favore, chiudete gli occhi.”

Assicurati che le Streghe abbiano chiuso gli occhi.

“Ministro, per favore, apri gli occhi e indicami un giocatore che vuoi proteggere a cui dare la miniatura del martelletto. Non puoi indicare te stesso.”

Posiziona la miniatura del martelletto di fronte al giocatore che il Ministro indica.

“Ministro, per favore, chiudi gli occhi.”

Assicurati che il Ministro abbia chiuso gli occhi.

“Tutti quanti aprite gli occhi. Prima di rivelarvi chi è stato ucciso, qualsiasi giocatore può “confessare”. Ciò significa che ognuno di voi può girare una delle sue Carte Prova in cambio di immunità dalla morte per questa Notte. Avete tempo per “confessare” fino alla fine della sabbia della clessidra. .”

Capovolgi la clessidra. Una volta scaduto il tempo, comunica il personaggio ucciso dalle Streghe. Quel giocatore è morto a meno che non abbia ricevuto il Martelletto dal Ministro, abbia scelto di Confessare, o abbia la carta dell'asilo davanti a se'. Metti la carta notte a parte e mescola con le carte rimanenti del mazzo e la pila degli scarti. Dividi il mazzo a metà e mescola la carta Notte con la metà inferiore. Posiziona il mazzo completo al centro del tavolo e continua a giocare da dove hai lasciato..

Nozioni Fondamentali

Legge se sorgono domande

CARTE DA GIOCO NERE



Se una carta nera viene pescata, conta come una delle due carte da pescare nel proprio turno. Se viene pescata fuori dal turno (a causa di un'abilità di un personaggio), viene immediatamente risolta e poi si continua a giocare da dove si era lasciato. Se viene pescata quando è rimasta solo una carta nel mazzo puoi pescare una seconda carta quando la Notte è finita. Dato che la notte è mescolata nella parte inferiore del mazzo, in alcuni casi la fase di cospirazione non verrà svolta (se è nella metà inferiore dopo la carta Notte).

GATTO NERO



Contrariamente alla Prima Legge di Salem, le Streghe possono assegnarsi il Gatto Nero durante la fase dell'Alba per sviare i sospetti. Dopo l'Alba, il Gatto Nero diventa come qualsiasi segnalino: può essere scartato da una maledizione o assegnato con una benedizione (se è al centro). Se il proprietario del Gatto Nero pesca la carta cospirazione, può scegliere quale delle sue carte prova rivelare, incluso una carta prova Speciale. Se rivela una carta prova Speciale, l'abilità viene attivata. Nelle partite a 2-3 giocatori, se la carta cospirazione viene rivelata o scartata da un fantasma, il proprietario del gatto nero decide quale carta prova rivelare.



MINISTRO

Il Ministro non può mai assegnare a sé stesso la miniatura del martelletto. Se il Ministro è anche una Strega, è un Ministro cattivo e può usare il suo potere per aiutare le Streghe. Se la carta Ministro viene rivelata, quel giocatore non viene eliminato ma il ruolo del Ministro non viene più usato nella partita.



MARTHA COREY

Se Martha ha ereditato l'abilità speciale di John Proctor, Martha e John guardano le carte che ricevono dal giocatore morto e a turno prendono le sue tre carte, a partire da John. Se Martha ha usato l'abilità di Cotton Mather e Cotton Mather è stato eliminato, le carte accusa di fronte a lei valgono immediatamente tre.



COMBINAZIONE

Un giocatore non può ricevere il secondo segnalino combinazione se ne ha già uno. Se uno dei giocatori con il segnalino combinazione viene eliminato durante la Notte, entrambi vengono eliminati, anche se ha confessato o è stato salvato dal Ministro.

Se il giocatore è combinato con Mary Warren quando lei viene eliminata, quel giocatore viene eliminato anche se la combinazione non ha effetto su Mary.

Se la combinazione porta alla sconfitta di entrambe le squadre, solo il giocatore eliminato perde (non il giocatore combinato).



CARTE ROSSE

Le carte rosse vengono posizionate sul giocatore, non di fronte a una certa carta prova. Se il numero di accuse giocate è maggiore di quelle richieste per rivelare una carta prova, non vengono conservate per la rivelazione della prossima carta prova (per esempio, se hai giocato una carta accusa da tre su qualcuno con sei accuse, le due accuse in eccesso vengono scartate una volta mostrata la carta prova). Se hai abbastanza accuse per rivelare due carte prova dello stesso giocatore, rivelane una alla volta.



RAPINA

Come implicito nella Prima Legge di Salem, un giocatore non può utilizzare mai una carta rapina per spostare le proprie carte o per ricevere carte extra. Può coinvolgerne solo altri due giocatori, (cioè, prendere le carte da un giocatore e darle ad un altro). Pertanto, quando rimangono solo due giocatori, la rapina non può essere giocata. Nelle partite a 2-3 giocatori, le carte rubate possono essere date a un fantasma.



CEPPO

Quando giocata, la carta ceppo rimane davanti al giocatore fino a che non ha saltato il turno. Successivamente può essere scartata. Se un giocatore riceve due carte ceppo, salterà due turni di fila.



THOMAS DANFORTH & GEORGE BURRUGHS

Se Thomas sta accusando George, avrà bisogno di 7 accuse per rivelare una carta prova di George (o 14 se George ha la pietà). Contro gli altri giocatori, se George ha il segnalino pietà, ha bisogno di 16 accuse per rivelare una sua carta prova. Se attacca qualcuno con il segnalino pietà, Thomas ha bisogno di giocare 12 accuse per rivelare una carta prova.



TITUBA

Quando usa la sua abilità, Tituba può spostare qualsiasi carta nel mazzo, incluso la cospirazione e la Notte. Quando viene pescata la Notte, svolgila come di consueto e ricomponi il mazzo come sempre. Tituba può riorganizzare il mazzo e pescare due carte nello stesso turno.



CARTE STREGA

Un giocatore può avere più di una carta Strega. Se ne viene rivelata una, può dire al gruppo che ne ha un'altra e il gioco continua fino a che non viene scoperta la seconda carta della Strega o fino a che le Streghe non elimineranno tutti i cittadini (normalmente se un giocatore ha una carta Strega viene eliminato quando viene rivelata).



PIETA'

Se perdi il possesso del gettone pietà, il tuo il normale requisito dell'accusa è immediato restaurato. Se ora hai piu' accuse del necessario, scartale tutte e il giocatore che ha rimosso la pietà se scegli una delle tue carte di prova da rivelare.

Regole Avanzate & Suggerimenti

PER MASCHERARE I MOVIMENTI DURANTE LA NOTTE E ALBA

Fai rumore mentre le Streghe stanno facendo il loro sporco lavoro. Alcuni buoni modi per farlo: sbatti i tuoi piedi, batti con una mano sul tavolo, accendi musica raccapricciante, ronzio, ecc. Prima che inizi la Notte, tutti i giocatori possono alzarsi in piedi di modo che tutti abbiano facile accesso alle carte nere (Frame).

Dopo che il primo giocatore muore, lascia che diventi il Moderatore, abbandonando la modalità con il Banditore. Ciò mantiene coinvolto il giocatore morto e si nascondono meglio i movimenti.

PER RENDERE IL GIOCO PIU' DIFFICILE

Quando viene pescata la carta cospirazione, le carte prova sono di solito prese dal giocatore alla propria sinistra. Per aumentare la difficoltà, prendere una carta prova dal giocatore alla tua sinistra, metti questa carta al centro, fai mescolare le carte al Banditore/Moderatore, il quale distribuirà una carta prova a ciascun giocatore. Questo renderà più difficile rintracciare la diffusione delle Streghe.

Puoi anche usare 2 carte Strega in partite da 4-5 giocatori e 3 carte Strega in partite da 6-12 giocatori.

PER EVITARE PARTITE TROPPO CORTE

Quando un giocatore ha quattro o cinque carte prova rimanenti, indicane due (quando normalmente ne dovresti rivelare una). Il giocatore accusato può scegliere quale carta prova rivelare. La loro reazione e concentrazione possono dare qualche indizio!

PER RENDERE IL GIOCO PIU' FACILE PER I CITTADINI

Quando un giocatore viene eliminato, deve rivelare onestamente se ha mai avuto una carta Strega durante la partita.

PER AGGIUNGERE IL TUO PICCOLO TOCCO

Crea il tuo gettone! Raccogli qualsiasi piccolo oggetto "stregato" e decidi con il tuo gruppo di gioco quale abilità o ostacolo rappresenta. Come gli altri gettoni, può essere assegnato con carte benedizione o rimosso con maledizione carte. Alcune idee sono: bloccare l'abilità speciale di un personaggio, aumentare o diminuire il potere di pesca di 1 carta, diminuire il necessario accuse a metà, essere immune dagli scellini, ecc. Fateci sapere cosa vi viene in mente!

Regole Per Partite a 2-3 Giocatori

INTRODUZIONE

Per la maggior parte, le partite a 2-3 giocatori vengono giocate normalmente quindi per favore leggi prima tutte le regole standard. Poi segui le seguenti regole.

SET UP

Se ci sono 2 giocatori, aggiungi 2 giocatori "Fantasma" e posizionali a sinistra di ogni giocatore. Se ci sono 3 giocatori, aggiungi 1 giocatore "Fantasma" e posizionalo a sinistra del giocatore più giovane. I fantasmi e i giocatori iniziano ciascuno con 5 carte prova (guarda la tabella a pagina 3) e una carta Municipio. Le abilità dei personaggi non sono da utilizzare per le partite a 2-3 giocatori.

DURANTE IL TUO TURNO

In aggiunta alle due azioni disponibili (pescare due carte o giocare un numero qualsiasi di carte), i giocatori possono:

Guardare una carta prova appartenente a un fantasma, poi rimescolare le carte prova di quel fantasma e le riposiziona sul tavolo. Ogni volta che fai questo scarta due carte dalla cima del mazzo. Esegui la cospirazione o la Notte se vengono scartate.

DURANTE IL TURNO DEL FANTASMA

I fantasmi non hanno carte in mano, ma ogni volta che è il turno di un fantasma semplicemente scarta una carta dalla cima del mazzo nella pila degli scarti. Se scarti una carta nera, risolvi immediatamente.

COSPIRAZIONE

La cospirazione si svolge come di consueto, ma se un fantasma deve prendere una carta da te, il tuo vicino di destra sceglierà quale carta dovrai passare. Al termine della cospirazione, ricordati di mischiare le carte prova del fantasma.

ALBA E NOTTE

Prima dell'Alba e della Notte, mescola le carte nere (Frame) corrispondenti alle carte Municipio dei personaggi in gioco e crea un mazzetto a faccia in giù e lo posiziona sul tavolo. Il banditore cittadino chiede a tutti i giocatori di chiudere i loro occhi e poi chiede alle Streghe di mettere la carta nera del personaggio che vogliono uccidere in fondo al mazzetto. Se il fantasma è l'unica Strega, il giocatore ucciso sarà quello che casualmente è finito in fondo al mazzetto. Prima di aprire gli occhi, il banditore cittadino può muovere il mazzetto delle carte nere mentre mantiene gli occhi chiusi (per mascherare il movimento del mazzetto vicino alla Strega).

Confessioni, asilo e il Ministro possono proteggere i giocatori dalla Notte. A differenza delle regole normali, il Ministro può decidere di non posizionare il martelletto (può implicare che un fantasma è il Ministro). Il Ministro può decidere di posizionare il martelletto su sé stesso nelle partite a 2-3 giocatori.

MONETE, SEGNALINI E CARTE PROVA SPECIALI

Gli scellini possono essere usati per rivelare una carta prova di un giocatore o di un fantasma. Se si visualizzano le carte di un fantasma con gli scellini, non è necessario che vengano scartate carte dal mazzo; una volta viste, le carte prova devono essere rimescolate. I fantasmi possono avere segnalini. Se un fantasma ha una carta prova Speciale, questa non ha effetto neanche se viene rivelata.

VINCERE LA PARTITA

I CITTADINI VINCONO

Quando viene rivelata la carta prova Strega.

LE STREGHE VINCONO

Quando tutti i giocatori o fantasmi sono eliminati

oppure

tutti i giocatori sono diventati delle Streghe (in questo caso l'ultimo giocatore a diventare Strega perde)

Storia

Dopo che alcune giovani ragazze iniziarono ad essere incolpate di avere incontri con il diavolo, la città di Salem fu rapidamente inghiottita nei processi (notare l'ortografia antica) e nelle "confessioni" di Stregoneria. Una volta che tutto è stato detto e fatto, più di 150 persone furono accusate di stregoneria. Diciannove persone sono state impiccate come streghe, una veniva pressata morte, e almeno cinque degli imputati sono morti in carcere.



ABIGAIL WILLIAMS - BAMBINA (11)

Abigail, la nipote di Samuel Parris, era una delle prime ragazze che accusarono gli altri di stregoneria. Ha affermato di avere attacchi epilettici e dolori pizzicanti inflittile dalle streghe.

Due delle prime persone ad essere accusate da Abigail lo furono Sarah Good e Tituba.



ANN PUTNAM - SCOLARETTA (13)

Ann apparteneva alla potente famiglia Putnam ed è stata una delle prime accusatrici della città. Alcuni credono che i suoi genitori, Thomas e Ann, l'hanno costretta ad accusare le persone con cui erano in conflitto. Nel 1706 Ann si scusò pubblicamente per il suo ruolo nei processi alle streghe.



COTTON MATHER - MINISTRO (29)

Cotton era uno dei più importanti ministri nel New England al tempo dei Processi alle Streghe. Molti lo incolpano di aver posto le basi dell'estremismo e di consentire l'uso di "prove spettrali" contro gli imputati.

Cotton è diventato un autore importante e scienziato.



GILES COREY – PROPRIETARIO FONDIARIO (71)

Giles è stato accusato di stregoneria insieme a sua moglie Martha Corey. Giles si rifiutò di confessare o negare la sua colpa, ed è stato quindi sottoposto alla punizione della pressatura. Piuttosto che parlare, Giles è morto dopo due giorni di schiacciamento con una grossa pietra.



GEORGE BURROUGHS – UOMO FORZUTO (40)

George, un ecclesiastico, è stato accusato di stregoneria in parte a causa delle sue imprese di forza (tipo sollevare un moschetto con un dito) che erano difficili da giustificare senza l'assistenza del diavolo. Mentre veniva impiccato, recitò la preghiera del Signore, una cosa che era presumibilmente impossibile da fare per le streghe.



JOHN PROCTOR - FATTORE (60)

John era un uomo di grande reputazione. In origine, sua moglie Elizabeth fu accusata. John la difese ed esprime incredulità verso le accuse delle ragazze. Per questo, Abigail Williams lo ha accusato di violenza e di averla obbligata a toccare il libro del diavolo. John fu impiccato nell'Agosto del 1692.



MARTHA COREY - SARTA (72)

Martha, sposata con Giles, era un membro della chiesa ed era contraria ai processi. In tribunale, i bambini hanno imitato i suoi movimenti e hanno affermato che Martha li controllava. Per questo motivo, Martha fu impiccata nel Settembre 1692.



MARY WARREN - DOMESTICA (17)

Mary era una serva di John e Elizabeth Proctor. È stata una delle prime in città ad accusare altri di stregoneria, affermando di aver avuto visioni del fantasma di Giles Corey. Alla fine, fu arrestata per aver praticato la stregoneria, confessò, ma non fu mai impiccata.



REBECCA NURSE - CASALINGA (71)

Rebecca era una delle più anziane e rispettate persone accusate di stregoneria. 39 membri della comunità hanno firmato una petizione per la sua liberazione dal carcere. Rebecca fu infine impiccata, ma venne ricordata per aver avuto un comportamento straordinariamente dignitoso sul patibolo.



SAMUEL PARRIS - PASTORE (39)

Samuel Parris era il pastore principale della città di Salem. Prima dei processi alle streghe, cercava "comportamenti iniqui" nella sua congregazione e fece soffrire i membri della Chiesa. Il suo atteggiamento ha contribuito all'atmosfera sospetta e tesa in città.



SARAH GOOD - MENDICANTE (39)

Sarah era una mendicante senz'atetto, e forse venne accusata di stregoneria a causa della cattiva reputazione. Tra l'altro era accusata di respingere molte delle "aspettative puritane" della città. Sarah fu impiccata nel Luglio 1692.



THOMAS DANFORTH - GIUDICE (69)

Thomas è stato uno dei giudici dei molti dei processi che si sono svolti a Salem. Thomas disapprovava le prove e potrebbe aver contribuito a porre fine ad esse.



TITUBA - NARRATRICE (35)

Tituba era una schiava di Samuel Parris e fu la prima persona ad essere accusata di stregoneria in quanto aveva incantato le fanciulle del paese con racconti mitici. Nonostante la sua confessione, Tituba non è mai stata impiccata e alla fine è stata rilasciata dal carcere.



WILL GRIGGS - MEDICO (47)

Griggs era incaricato di trovare e determinare quanto potente fossero le streghe. Dopo la sua diagnosi, gli accusati finivano a processo, spesso venivano giudicati colpevoli e giustiziati.



WILLIAM PHIPS - GOVERNATORE (42)

Sir William Phips era un costruttore navale di Boston prima di trovare un tesoro in un galeone spagnolo sommerso. Phips ha usato i suoi soldi e le sue conoscenze per diventare il primo governatore nominato regalmente nella baia del Massachusetts. Phips formò, e successivamente sciolse la Corte delle Streghe di Salem.



1ST DELUXE PRINTING

Facade Games

CREDITS

Rules & Gameplay: Travis Hancock

Graphic Design: Holly Hancock

Illustrations: Sarah Kestel



Salem 1692 is part of the Dark Cities Series! Each game in the series comes packaged in a magnetic book box, focuses on a particular city and year from history, and includes a dark, secretive, or mysterious element in its gameplay.

We are already hard at work on the next volume! You can learn more about the Dark Cities Series and add existing volumes to your collection by visiting us at www.facadegames.com



HATE READING RULES?

WATCH THIS SHORT TUTORIAL VIDEO INSTEAD.

Video reflects standard edition rules.