

I NODI DELL'INVISIBILE

Regolamento del gioco da tavolo

(Per 4 giocatori · durata: 15 round · età consigliata 10+)

1. Il gioco in breve

Quattro personaggi si muovono tra i 20 territori di due mondi collegati dal Ponte di Luce. Ognuno riceve **un ruolo segreto** con una propria via alla vittoria: c'è chi deve fuggire, chi deve dare la caccia, e chi deve solo... far passare il tempo. Si vince completando la propria missione segreta, smascherando quella degli altri, o resistendo fino alla fine dei 15 round.

2. Componenti

- 1 **Tabellone** con 20 territori (Mondo Visibile e Mondo Invisibile collegati dal Ponte di Luce il cui passaggio avviene tra i territori Laboratorio e Varco)
- 4 **carte Ruolo**: Elia Galvani (Cercatore), Federico (Antagonista), Sofia (Sospettata), Leonardo Galvani (Disperso)
- 16 **carte Obiettivo**, 32 **carte Imprevisto**, 24 **carte Enigma**
- 19 **carte Territorio** (una per ogni territorio, escluso il Ponte di Luce)
- 1 **dado del turno** a 10 facce: 0, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5
- 1 **dado degli scontri** a 6 facce: 0-5
- 4 **segnalini giocatore**, 4 **gettoni lucchetti**, 1 **segnaturni**, 1 **blocchetto schede segnaeffetto**.
- 1 **Plancia delle Tracce** (composta da 12 postazioni per le tessere traccia, 4 per luogo chiave)
- 48 **Tessere Traccia** con dorso identico: per ciascun giocatore un **set identico** di 12 tessere (3 per ognuna delle quattro identità + 9 «falsa pista»)

3. Preparazione

- Mescolate e distribuite **una carta Ruolo coperta** a testa. Guardatela in segreto.
- Distribuite una scheda segna effetto obiettivo e una matita
- Distribuite **una carta Obiettivo coperta** a testa: è la vostra prima missione.
- Mescolate le **carte Territorio del Mondo Visibile** e distribuitene una coperta a testa (Tutti i giocatori devono tenerla coperta per l'intera partita). Per la maggior parte dei giocatori non ha alcun uso, serve soltanto a **Leonardo Galvani** perché è la destinazione segreta della sua fuga (vedi §11). Le carte rimaste, riunite a quelle del Mondo Invisibile, formano il mazzo dei Territori, che resta accanto al tabellone (serve per l'Eco Ingannevole, §9).
- In ordine di turno, ogni giocatore **sceglie il territorio di partenza** tra: Scuola, Biblioteca, Casa di Federico, Bosco di Sotto (uno per giocatore). Quel territorio è la vostra **base**.
- Poi ruotate le ruote del Segnaturni per indicare il valore 01.
- Si gioca in senso orario.

4. Il turno di gioco

Al tuo turno puoi scegliere **una** di queste due opzioni:

A) Tira il dado del turno e applica il risultato:

- **[0] -> Imprevisto** non ti muovi, peschi la prima carta Imprevisto e ne applichi subito l'effetto.
- **[1, 2, 3, 4] -> Movimento** ti sposti in **un territorio adiacente** a tua scelta (il valore del dado non conta come distanza: il passo è sempre uno).
- **[5] -> Obiettivo** se possiedi **meno di 3** carte Obiettivo, peschi una nuova carta Obiettivo (e non ti muovi). Se ne hai già 3, il 5 vale come un normale movimento di un territorio.

B) Analizza un'area (invece di tirare il dado): scegli un territorio **adiacente** alla tua posizione e guardi in segreto la **tessera Traccia** che vi si trova, poi la rimuovi dal tabellone (vedi §10). L'analisi consuma l'intero turno (non tiri il dado e passi la mano al giocatore successivo).

Quando tutti e quattro hanno giocato, il segnaround avanza di 1. (Facoltativo: 40 secondi a turno con clessidra o timer, come nel gioco digitale.)

Note: Gioco strettamente collegato al libro "Elia Galvani e i nodi dell'invisibile" – Tutti i diritti sono riservati

5. Movimento e territori

- Non ci si può fermare né passare per un territorio **bloccato** (segnalato dal lucchetto). Il blocco dura il numero di **giri completi** indicato con apposito cartellino e poi il lucchetto si toglie.
- Un territorio **protetto** (Campo di Forza) è accessibile, ma chi vi si trova non può essere attaccato (soltanto lui sa di essere protetto perché possiede una carta imprevisto che lo indica, chiaramente se vuole utilizzarla per difendersi la deve mostrare prima di tirare il dado).
- Entrare in un territorio **occupato da un altro giocatore** provoca un **incontro** (§7): non è mai una mossa "normale".

6. Il Ponte di Luce

Il Ponte collega **Laboratorio** e **Varco** (l'ingresso al Mondo Invisibile). Per attraversarlo, al posto del movimento dichiari l'attraversamento e **un altro giocatore pesca una carta Enigma e legge le opzioni** senza mostrare la carta o rilevare la risposta esatta indicata con fincatura sulla carta stessa.

Il giocatore risponde cercando di risolvere l'enigma. Può accadere che:

- **Risponde in modo esatto** : il giocatore attraversa e si ferma sull'altra sponda. Se l'altra sponda è occupata, scatta un incontro (§7) con chi la occupa.
- **Risponde in modo errato** : il giocatore resta sulla sponda da cui proviene. L'enigma usato si scarta.

Se il Ponte è **bloccato** (lucchetto), non si può tentare di attraversarlo finché il blocco non scade.

7. Incontri: Combattere o Identificare

Quando entri nel territorio di un altro giocatore, scegli tu (l'attaccante):

- COMBATTERE** — Entrambi tirate il dado degli scontri (0–5):
 - Se il difensore ha una carta imprevisto con lo Scudo, la scarta e lo scontro è annullato.
 - Se l'attaccante estrae un valore più alto: i giocatori si scambiano le posizioni. La battaglia vinta conta per gli obiettivi del tipo "Vinci una battaglia in...".
 - Pareggio o il difensore estrae un valore più alto: il difensore tiene la posizione (e questo vale come battaglia vinta *nel suo territorio*); tu torni da dove venivi.
- IDENTIFICA** — Dichiarare ad alta voce chi credi che sia il difensore (uno dei 4 nomi). Poi entrambi tirate il dado degli scontri e può succedere che:
 - **Vinci il tiro e hai indovinato** : il difensore è eliminato (segnalino al cimitero). Se hai eliminato Leonardo Galvani — o se Leonardo era già fuori gioco e sei Elia o Sofia — hai vinto la partita.
 - **Vinci il tiro ma hai sbagliato l'identificazione** : sei tu a essere eliminato (il giocatore attaccato deve dichiarare se l'identificazione è corretta oppure no ma non rilevare la propria identità nel caso si mancata identificazione).
 - **Perdi o pareggi il tiro** : l'identificazione fallisce senza risposta; torni alla tua base (se è libera; altrimenti resti dove sei) e salti i prossimi 3 turni.

8. Obiettivi e Poteri

Gli obiettivi si completano automaticamente appena la condizione si verifica (a fine movimento, dopo uno scontro, ecc.). Quando completi un obiettivo, scarta la carta e **scegli uno dei 5 Poteri**. Ogni potere è utilizzabile **una sola volta a partita per giocatore** (segnate i poteri usati nella scheda obiettivo):

- Doppio passo:** — Muoviti due volte di seguito in territori adiacenti.
- Immunità:** — Prendi un gettone Scudo (annulla il prossimo scontro subìto) e un gettone Risonanza (annulla il prossimo Imprevisto che peschi).
- Blocca il Ponte:** — Metti il lucchetto sul Ponte di Luce per 3 giri completi.
- Blocca un giocatore:** — Un giocatore a tua scelta salta il suo prossimo turno.
- Scambio di posizione:** — Scambia la tua pedina con quella di un giocatore a tua scelta.

Dopo il potere (tranne il Doppio passo, che è esso stesso movimento) il tuo turno **termina**. Limite di mano: massimo 3 obiettivi.

9. Imprevisti

Si pescano **estraendo il valore 0 tirando il dado al proprio turno (non in battaglia)** e si applicano subito, seguendo il testo della carta. Per gli effetti che durano nel tempo usate i **gettoni effetto** come promemoria: dado +2, movimento +1, dado invertito (0↔5, 1↔4, 2↔3), Scudo, Risonanza (annulla-imprevisto), movimento bloccato. I blocchi di territorio da Imprevisto durano i **giri completi** indicati (lucchetto sul territorio). La carta *Eco Ingannevole* si gioca così: cerca nel **mazzo dei Territori** la carta del territorio **vuoto** che scegli, prendila e tienila **coperta** davanti a te; all'inizio del tuo prossimo turno **rivelala** — se il territorio è ancora libero, ti ci teletrasporti; se nel frattempo è stato occupato, l'eco fallisce. In entrambi i casi la carta torna poi nel mazzo dei Territori mischiandoli.

10. Tracce e Analisi

Ogni ruolo ha **tre luoghi chiave** legati alla sua storia:

- **Cercatore:** Laboratorio, Scuola, Torre di Cristallo
- **Antagonista:** Mondo Riflesso, Varco, Nodo S-04
- **Sospettata:** Biblioteca, Casa di Sofia, Stanza del Silenzio
- **Disperso:** Stazione Radio, Osservatorio Dismesso, Nodo Finale

All'inizio della partita ogni giocatore riceve un **set identico** di 12 tessere Traccia: 3 per **ognuna** delle quattro identità e 9 «**falsa pista**» (dorso identico per tutti). I set sono uguali apposta: anche vedendo la scorta di un avversario non si scopre nulla. Teneteli davanti a voi, coperti.

Le tessere **non si mettono sul tabellone** ma sulla **Plancia delle Tracce**, che ha una casella per ciascuno dei 12 luoghi chiave. Se **termini il turno** (anche nel caso di uno scambio) in uno *qualsiasi* dei 12 luoghi chiave, e non vi hai ancora lasciato un gettone in questa partita, **devi** posarne uno coperto nella casella corrispondente al tuo turno nella Plancia: devi inserire quello della **tua identità** se il luogo è un tuo luogo chiave, una **falsa pista** in tutti gli altri casi.

Ogni giocatore lascia al massimo un gettone per luogo, quindi una casella della plancia traccia può contenere fino a 4 gettoni (le caselle sono numerate da 1 a 4 rappresentante il turno di gioco dei singoli giocatori). Il piazzamento è obbligatorio e deve essere collegato al proprio turno di gioco (il primo giocatore metterà la tessera nella casella 1 del luogo corrispondente nella plancia, il secondo giocatore nella casella 2 e così via)

Con l'azione **Analizza** (§4B) scegli un luogo chiave **adiacente** alla tua posizione, guardi **in segreto** una tessera della casella relativa al luogo analizzato e la riposizioni nella plancia: ogni tessera con un'identità ti dice che quel personaggio è passato di lì mentre una falsa pista non dà alcuna informazione. È il modo principale per raccogliere indizi prima di rischiare un'Identificazione ma va utilizzato in modo ragionato per evitare di perdere tempo prezioso utile al raggiungimento della vittoria.

11. La Radio e la missione di Leonardo

Solo **Leonardo Galvani** usa la propria carta Territorio: è la sua **Stazione Radio personale**, la destinazione della fuga. Raggiunta la stazione radio deve mostrare la carta Territorio agli altri giocatori e dichiarare la propria vittoria.

Gli altri giocatori tengono la propria carta Territorio coperta per tutta la partita (così nessuno sa chi la sta davvero usando).

12. Come si vince

La partita termina immediatamente quando si verifica una di queste condizioni:

- **Vince Leonardo Galvani** se raggiunge la sua Stazione Radio dopo aver visitato la Torre di Cristallo
- **Vince Elia o vince Sofia** se elimina Leonardo identificandolo (§7) (vince chi l'ha identificato). N.B.; Se Leonardo è uscito di scena in altro modo, Elia o Sofia vincono identificando correttamente un qualsiasi altro giocatore.
- **Vince il giocatore residuo** se resta **un solo giocatore** in gioco.
- **Vince Federico** se il segnaturni supera il valore **15**: N.B.; se Federico è stato precedentemente eliminato, la partita finisce **senza vincitore**.