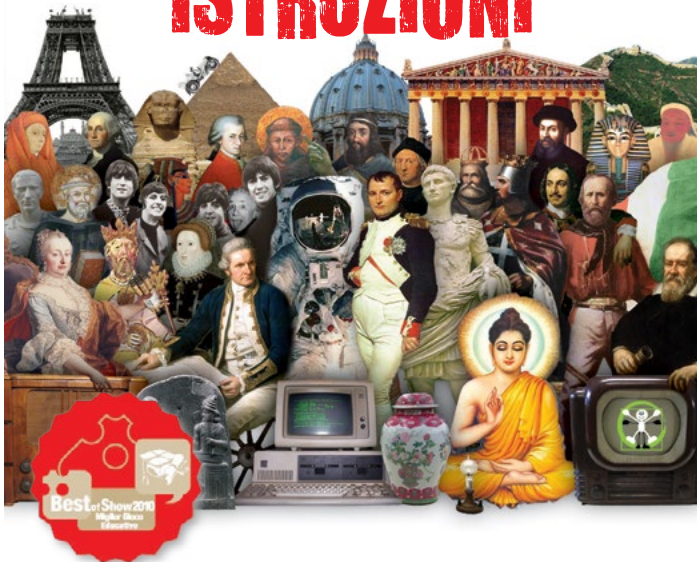


# È TUTTA UN'ALTRA STORIA! ISTRUZIONI



Moltissimi anni fa, durante l'ultima post-glaciazione, il livello dei mari salì "rapidamente" di molti metri (per alcuni esperti fino a 120!) cambiando radicalmente i confini delle terre emerse, e fortissimi terremoti scossero la terra causando, probabilmente, l'inabissamento di alcuni territori o perfino continenti. Di qualsiasi civiltà esistita fino ad allora non abbiamo traccia. Da questi eventi derivano i miti del "diluvio universale" presenti in tutte le tradizioni del mondo.

**È TUTTA UN'ALTRA STORIA!** inizia proprio dal "diluvio universale" e presenta in un unico coloratissimo colpo d'occhio tutti i Personaggi e gli Eventi della Storia fino ai giorni nostri... con uno sguardo curioso al futuro!

## CONTENUTO DEL GIOCO

- 📖 1 tabellone di gioco suddiviso in 8 Epoche storiche, di 8 diversi colori, nelle quali sono posizionati tutti i relativi Personaggi ed Eventi
- 📖 95 carte rappresentanti, rispettivamente, 44 Personaggi e 51 Eventi
  - 🕒 le carte hanno sul fronte il colore dell'Epoca del Personaggio o Evento, la sua immagine e il corrispondente simbolo
  - 🕒 le **Carte Ambivalenti** hanno le scritte in GIALLO e, scritto molto in piccolo dentro il simbolo, il Personaggio o Evento del **Futuro**
  - 🕒 sul retro della carta sono indicati i **punti salienti** della storia di quel Personaggio o Evento e la sua localizzazione geografica
- 📖 10 carte obiettivo, ciascuna con la traccia di una STORIA, che coinvolge 5 tra Personaggi ed Eventi
- 📖 115 carte domanda: 50 "per i più piccoli", pensate per accompagnare i bambini alla scoperta della Storia, 50 "per i più grandi" e 15 carte con le "domande Futuro"
- 🕒 1 lente di ingrandimento: lo speciale "**visore ludo-temporale**" per visualizzare i Personaggi e gli Eventi del Futuro
- 🕒 1 freccia girevole da applicare al centro del tabellone di gioco
- 🕒 4 pedine in legno colorate
- 🕒 questo foglio istruzioni con le regole del gioco

## LE REGOLE DEL GIOCO IN OTTO SEMPLICI PASSI

1. Guardate il tabellone. Sono visibili **8 grandi Epoche** della STORIA (distinte con i colori) e le tracce degli **EVENTI** (☉ all'esterno del cerchio) e dei **PERSONAGGI** (☿ all'interno) più significativi, a cominciare dal Diluvio Universale e il Re Babilonese Hammurabi per finire con il primo uomo sulla Luna e la nascita di Internet. A ogni icona raffigurata sul tabellone corrisponde anche una carta. Se osservate con attenzione vedrete che il nome di alcuni personaggi ed eventi è scritto in giallo, sia sul tabellone sia sulle carte: questi sono i personaggi e gli eventi **AMBIVALENTI**, che "nascondono", cioè, una **seconda identità**, legata al **Futuro**, che si riesce a leggere solo usando la lente di ingrandimento, anzi... il **visore ludo-temporale**!

2. Applicate la freccia sul tabellone di gioco e appoggiate il visore ludo-temporale nell'apposito spazio. Poi dividete le carte personaggi ed eventi nei differenti colori e disponete gli **8 mazzetti** nei corrispondenti spazi sul tabellone, con il fronte visibile. Notate che esistono **8 tipi di personaggi** (regine, re, condottieri, imperatori, artisti, religiosi, viaggiatori e scienziati)



e **8 tipi di eventi** (guerre, scoperte, invenzioni, sistemi, fondazione di città, costruzione di monumenti, eventi naturali e scoperte di materiali).



Oltre alle carte con personaggi ed eventi troverete anche le carte **DOMANDA**, a loro volta da dividere nei **tre mazzi delle domande** per i più piccoli (azzurro), per i più grandi (grigio), e per viaggiare nel Futuro (giallo). Infine vi sono le dieci carte **OBIETTIVO**: **pescatene una ciascuno** e mettete tutte quelle inutilizzate nella scatola.

3. Studiate il vostro obiettivo senza svelarlo agli altri giocatori. Per vincere dovete conquistare **5 carte evento o personaggio** con i simboli corrispondenti ai 5 indicati nel vostro obiettivo, e **una di queste cinque deve essere una carta ambivalente**. Per conquistare una carta dovete muovervi in un'Epoca in cui vi sia un'icona del tipo di evento o personaggio che vi serve, e poi dovete essere fortunati nell'esito della freccia girevole, e abili nel rispondere a eventuali domande! Ma andiamo con ordine...
4. All'inizio della partita girate la freccia (non importa chi lo fa per primo), scegliete una delle pedine e posizionatele nell'**Epoca indicata dalla freccia**. Come bonus di partenza pescate anche la prima carta in cima al mazzetto dell'Epoca indicata dalla coda della freccia (fa parte del vostro obiettivo? Bel colpo! Non fa parte?... conservatela perché potrà esservi utile durante il gioco come "merce di scambio" o come carta da usare quando viaggiate nel Futuro). Dopo che tutti i giocatori hanno posizionato la pedina e preso la carta bonus, inizia il giocatore che si trova nell'Epoca più recente, e il gioco prosegue poi in senso orario.
5. Nei successivi turni di gioco dovete fare semplicemente due cose. La prima è di **spostarvi di un'Epoca avanti oppure indietro** rispetto a quella in cui vi trovate... e naturalmente vi conviene muovervi nella direzione dei simboli del vostro obiettivo. Poi, come seconda cosa, dovete **girare la freccia che vi indica l'azione da svolgere**, che è sempre una tra le seguenti: **scegli una carta, scegli un evento, scegli un personaggio, scarta una carta, scambia una carta, toglie una carta, viaggia e pesca**, oppure **jolly domanda**. I dettagli delle diverse azioni sono spiegati sul retro di questo foglio in un apposito capitolo. Attenzione, perché **alcune azioni** vi richiederanno di rispondere prima a una **domanda**.
6. Quando siete vicini al risultato finale (avete almeno 4 delle 5 carte richieste dal vostro obiettivo, e ne avete 1 o 2 di riserva per la permanenza nel Futuro) siete pronti per viaggiare nel Futuro! Al vostro turno **provate a entrare nel Futuro** rispondendo a una domanda dal mazzo delle carte Futuro (giallo): se non sapete rispondere o se rispondete male avete perso il turno, che passa al giocatore alla vostra sinistra, ma niente paura, potrete tentare nuovamente al turno successivo...
7. Se invece avete risposto correttamente potete entrare nel Futuro! Poiché **ogni turno passato nel Futuro "cancella" un evento o un personaggio del passato**, per prima cosa scartate una delle vostre carte, rimettendola nel corrispondente mazzetto sul tabellone, e poi prendete il visore ludo-temporale, posizionando la vostra pedina sullo spazio giallo sottostante. Girate quindi la freccia consapevoli che nel Futuro tutte le azioni fanno riferimento non più a una specifica Epoca, ma agli eventi e ai personaggi del Futuro: quelli con la scritta in giallo. Eseguite l'azione e...
8. ... **avete vinto** se, al termine del vostro turno di gioco nel Futuro, **avete tutte le 5 carte del vostro obiettivo** e almeno una di queste è una carta ambivalente. In questo caso alzatevi in piedi e declamate a gran voce la storia descritta dal vostro obiettivo, avendo cura di far valere al Futuro la carta con la scritta in giallo (puntate il visore ludo-temporale sul simbolo). Un esempio? *Fu al tempo dell'eruzione del Vesuvio che il saggio Imperatore Barbarossa ebbe l'ordine di custodire il prezioso multicoso (!!!!!)... allora la perfida Regina Cleopatra per impossessarsene scatenò la Rivoluzione Francese!* È tutta un'altra Storia! Non credete???

## LE OTTO POSSIBILI AZIONI DEL TURNO DI GIOCO

👉 Le tre azioni **SCEGLI UNA CARTA**, **SCEGLI UN EVENTO** 🌀 e **SCEGLI UN PERSONAGGIO** 🐜 sono simili e ti consentono di scegliere, rispettivamente, una qualsiasi carta, una carta evento o una carta personaggio, ma solo tra le carte evento o personaggio del mazzetto dell'Epoca in cui ti trovi. Se la freccia indica **DOMANDA** devi però prima rispondere correttamente a una domanda

👉 L'azione **SCARTA UNA CARTA** ti obbliga a scartare una carta tra quelle in tuo possesso, e in particolare dell'Epoca in cui ti trovi, se ne hai (rimettendola in fondo al corrispondente mazzetto dell'Epoca). Se la freccia indica **DOMANDA** puoi "salvare" la tua carta rispondendo correttamente a una domanda

👉 **VIAGGIA E PESCA** ti consente di viaggiare in un'altra Epoca, anche lontana, e di prendere la prima carta in cima al mazzetto di quell'Epoca. Se la freccia indica **SCEGLI** puoi spostare la tua pedina nell'Epoca che vuoi (purché diversa da quella in cui ti trovi), mentre se indica **FRECCIA** devi girare di nuovo la freccia, che ti indicherà l'Epoca in cui viaggiare

👉 **SCAMBIA UNA CARTA** ti richiede, se la freccia indica **PASSA**, di passare una carta a tua scelta al giocatore alla tua sinistra, ricevendone a tua volta una dal giocatore alla tua destra (chi non ha carte da scambiare non partecipa al "giro"). Se invece la freccia indica **BARATTA** puoi proporre scambi di carte alla pari agli altri giocatori, che sono liberi di accettare oppure no

👉 **TOGLI UNA CARTA** ti consente di "rubare" una carta a un avversario: se la freccia indica **ATTACCO** devi prima rispondere correttamente a una domanda, ma poi puoi scegliere sia l'avversario sia la carta; se invece la freccia indica **DIFESA** devi scegliere quale carta togliere a quale avversario, che tuttavia la può salvare rispondendo correttamente alla domanda (relativa all'Epoca della carta contesa)

👉 **JOLLY DOMANDA UNO** è la più vantaggiosa tra tutte le azioni perché, se rispondi alla domanda, puoi scegliere l'azione che vuoi tra tutte quelle disponibili (ad esempio SCEGLI UNA CARTA oppure VIAGGIA E PESCA)

👉 **JOLLY DOMANDA TUTTI** amplia l'opportunità del Jolly anche ai tuoi avversari: viene letta una domanda Futuro a cui tutti i giocatori, in senso orario lasciando te per ultimo, danno una risposta (è consentito che uno o più giocatori diano la stessa risposta). Dopo la tua risposta la carta domanda viene girata per leggere la risposta corretta, e tutti coloro che l'avevano indicata hanno diritto al Jolly (un'azione a scelta), nello stesso ordine con cui si è risposto alla domanda.

## DOMANDE FREQUENTI E... RISPOSTE

**D** È possibile che più giocatori partano dalla stessa Epoca storica?

**R** Certamente può accadere che la sorte indichi una stessa Epoca iniziale per due o più giocatori. Nel caso si tratti anche dell'Epoca più recente, il privilegio di iniziare la partita spetta al giocatore più giovane.

**D** È possibile spostarsi di più di un'Epoca in uno stesso turno?

**R** Sì, è possibile facendo "rimbalzare" la vostra pedina, anche più di una volta, su quella (o quelle) di uno o più giocatori che si trovino in Epoche precedenti o successive a quella in cui vi trovate.

**D** È possibile passare dall'Epoca "Civiltà Antiche" all'Epoca "Età Contemporanea" e viceversa?

**R** No, non è possibile perché il Futuro costituisce una barriera insormontabile, in entrambe le direzioni.

**D** È possibile rifiutarsi di cedere o di scambiare una carta quando un altro giocatore ce lo chiede?

**R** È possibile solo se quella carta fa parte un tris: una combinazione di tre carte uguali per simbolo (es: tre regine) oppure per colore (es: tre carte dell'Epoca "Impero Romano"). In questo caso puoi decidere se privartene, rompendo di fatto il tris, oppure no

**D** Chi deve leggere la domanda?

**R** La domanda viene sempre letta dal giocatore alla destra del giocatore di turno, che pesca la prima carta dal mazzo, azzurro o grigio a seconda dell'età del giocatore. Il giocatore legge anche le tre possibili risposte e, dopo aver verificato la correttezza della risposta data, ripone la carta sul fondo del mazzo. Qualora vi sia un "quinto giocatore" che operi in qualità di moderatore, sarà sempre lui a leggere tutte le domande.

**D** Tra le 8 domande di ogni carta, quale deve essere letta?

**R** Ogni carta contiene una domanda per ciascuna delle otto Epoche storiche: ti viene letta la domanda con il triangolino del colore dell'Epoca in cui ti trovi. Se stai viaggiando nel Futuro, allora giri la freccia per determinare il colore della domanda.

**D** Dopo aver letto la domanda, si leggono sempre le tre risposte?

**R** No, per le domande Futuro, se la domanda è rivolta a un "più grande", le tre risposte non vengono lette. In tutti gli altri casi vengono sempre lette le tre possibili alternative.

**D** A cosa servono le informazioni sul retro delle carte?

**R** Quando una carta viene vinta o persa nel corso di un'azione, prima di passare il turno si consiglia di leggerne sul retro uno dei punti salienti. Prestate attenzione! Può essere un valido aiuto per qualche successiva domanda...

**D** A cosa serve viaggiare nel Futuro?

**R** Viaggiare nel Futuro è necessario per poter vincere la partita. Infatti, solo quando sei nel Futuro, poiché sei in possesso del visore ludo-temporale, puoi leggere la storia facendo valere una tua carta ambivalente come personaggio o evento del Futuro!

**D** Come cambia lo svolgimento dell'azione se mi trovo nel Futuro?

**R** Supponiamo che ad esempio si tratti dell'azione **SCEGLI UN EVENTO**: non devi scegliere la carta evento da uno solo degli 8 mazzetti, ma la puoi scegliere dal mazzetto che vuoi, purché sia una carta ambivalente.

**D** È possibile conquistare la carta di un evento o di un personaggio ambivalente quando si è nel passato?

**R** Certamente. Fintanto che ti trovi nel passato le carte ambivalenti valgono come eventi o personaggi del passato, mentre diventano eventi o personaggi del Futuro quando stai viaggiando nel Futuro.

**D** Cosa succede se un giocatore entra nel Futuro mentre un altro giocatore già si trova nel Futuro?

**R** Se il giocatore di turno entra nel Futuro rispondendo correttamente a una Domanda Futuro, il giocatore che vi si trovava viene **risucchiato in un vortice temporale** e torna nelle Epoche del passato, e precisamente nell'Epoca da dove è partito il giocatore di turno. Il giocatore che è stato estromesso dal Futuro dovrà successivamente superare una nuova prova per poter tornare nel Futuro.

**D** Cosa succede se mi trovo nel Futuro ma, al mio turno di gioco, non riesco a vincere la partita?

**R** All'inizio del tuo prossimo turno di gioco scarti una nuova carta (poiché ogni turno passato nel Futuro "cancella" un evento o un personaggio del passato) e giri la freccia per determinare l'azione da compiere. Se riesci a conquistare la carta che ti serve, hai vinto!

**D** È possibile interrompere volontariamente un viaggio nel Futuro?

**R** Certo. Lo speciale meccanismo cronologico consuma un personaggio o un evento del passato per ogni turno di gioco trascorso nel Futuro. Può quindi essere opportuno interrompere il viaggio nel Futuro quando il numero delle carte a tua disposizione non ti consente più di realizzare il tuo obiettivo di gioco. In questo caso all'inizio del tuo turno giri la freccia per determinare l'Epoca da cui ricominciare il tuo viaggio nella Storia, alla conquista di nuove carte.

**UN GIOCO DI  
GRAFICA DI  
ILLUSTRAZIONI DI  
PRODOTTO DA**

Emanuele Pessi e Marco Ippolito  
Roberta Biasci  
Rossano Gambirasio  
CreativaMente srl  
via Alessandro Volta, 69  
20863 Concorezzo (MB)



[www.creativamentesrl.it](http://www.creativamentesrl.it)