Acqua Tofana
ALBERTO MORETA
Tradotto da:
Valentina Ottomano
2 Giocatori
Età 10+
10 min.

2 Giocatori | Età 10+ | 10 min.

"Italia, XVII secolo. Giulia Tofana è una famosa cosmetologa che produce e vende in segreto un veleno letale. Vende questi veleni sotto forma di boccette di profumo a mogli maltrattate che desiderano liberarsi dei mariti. L'antidoto sarà abbastanza forte?"

Componenti

- 18 carte. Ognuna mostra il **veleno** sul fronte e l'**antidoto** sul retro.
- 1 segnalino *Dose iniziale*.

Veleno

Antidoto

Segnalino
Dose iniziale

Puoi leggere il manuale sullo smartphone scansionando il seguente codice:

Preparazione

1. Mescolate le 18 carte e distribuitene 9 a caso a ciascun giocatore.
2. Decidete chi giocherà come **Veleno** e chi come **Antidoto** (potete lanciare il segnalino per decidere).
3. Collocate le 9 carte della vostra mano in modo da mostrare la vostra scelta (**Veleno** o **Antidoto**).
4. Chi ha scelto **Veleno** prende il segnalino *Dose iniziale*.

Obiettivo del gioco

Per vincere, alla fine della partita dovete avere più carte visibili degli altri nell'area di gioco.

Come si gioca

1. La persona che ha scelto il ruolo Veleno **inizia a giocare** collocando una delle sue carte al centro dell'area di gioco.

2. **Colloca il segnalino *Dose iniziale* al centro della carta giocata.** Servirà per gli spareggi (pagina 7).

3. **Giocate a turno una carta dalla vostra mano nell'area di gioco** seguendo le regole di piazzamento (pagina 4).

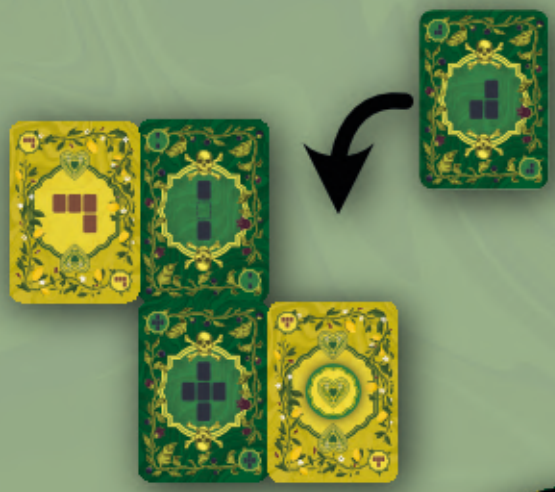
4. Quando giocate la carte **dovete applicare l'effetto della figura rappresentata sulla carta.** A tale scopo, girate tutte le carte che coincidono con la figura rappresentata nell'area di gioco. **La carta giocata non si gira.**

   La carta con il segnalino *Dose iniziale* viene girata come le altre (esempio a pag. 5).

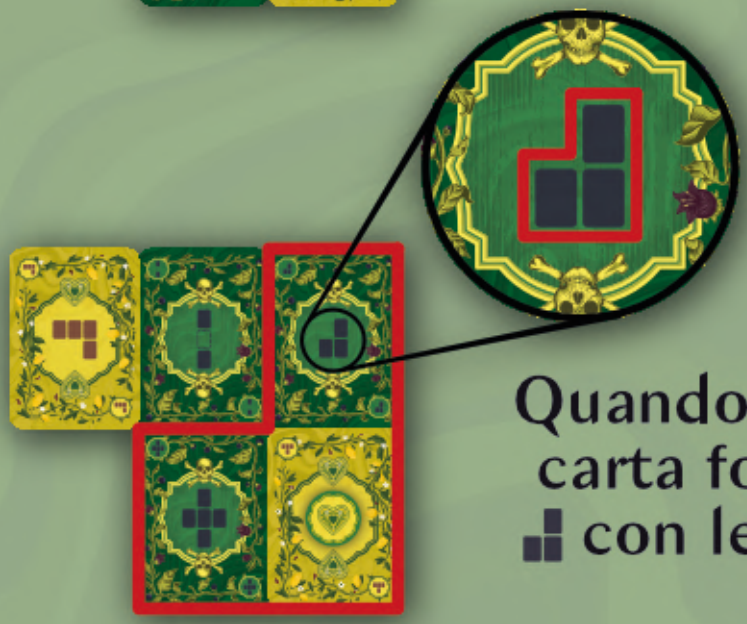
Regole di piazzamento

- La prima carta deve essere collocata al centro dell'area di gioco. (Durante la partita, questa carta può cambiare posizione).
- Le carte seguenti devono essere piazzate in modo ortogonale e adiacenti almeno a un'altra carta. Ciò significa che non possono essere giocate in diagonale se toccano solo l'angolo di un'altra carta.
- Le carte in gioco devono formare una griglia 4x4, quindi non potranno essere piazzate più di quattro carte in qualsiasi fila o colonna.
- Se quando dovete collocare una carta non è possibile formare la figura con le carte in gioco, passate il turno senza girare nessuna carta.

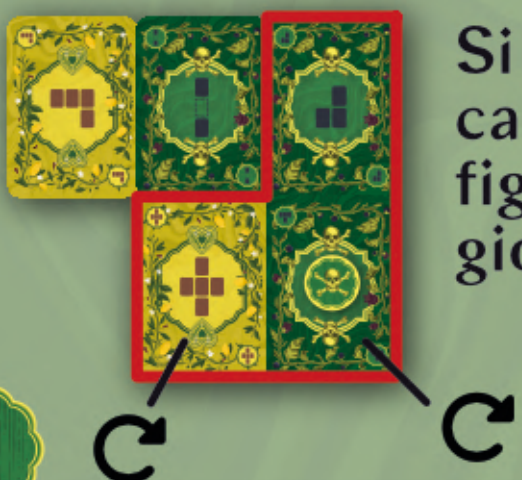
Esempio di un turno in una partita iniziata:



Nel vostro turno, giocate una delle carte della vostra mano nell'area di gioco.



Quando giocate questa carta formate la figura con le carte dell'area di gioco.



Si girano quindi tutte le carte incluse nella figura, tranne la carta giocata.

Chiarimenti

- Le carte si giocano sempre con lo stesso orientamento.
- La carta giocata dovrà far parte di una delle posizioni della figura nell'area di gioco.
- Se la figura della carta giocata compare più volte nell'area di gioco, dovrete scegliere una delle opzioni. Vale a dire, l'effetto della figura si applica una sola volta.
- Le figure delle carte che già si trovano nell'area di gioco non hanno alcun effetto. Non si verificano neanche reazioni a catena.
- Le figure e si applicano ignorando la carta (o spazio vuoto) adiacente e girando la seguente carta. Vale a dire, è come se "saltassero" uno spazio.

Fine della partita

Il gioco termina quando si gioca l'ultima carta che completa un quadrato 4x4 e si applica il relativo effetto (se possibile).

Successivamente, contate le carte del vostro tipo visibili nell'area di gioco. Chi ha più carte vince la partita.

Alla fine della partita vi rimarrà una carta in mano. Queste carte non hanno nessun effetto durante la partita in corso, anche se potete usarle per cominciare una nuova partita.

Spareggi

Se contando le carte si arriva a uno spareggio, vince chi controlla la carta dove si trova il segnalino *Dose iniziale*.

Modalità di gioco

Le regole di questo manuale spiegano come giocare al gioco base. Tuttavia, Aqua Tofana offre varie modalità alternative per migliorare l'esperienza di gioco.

Potete trovare e proporre altre modalità di gioco nel Web:
www.moretagames.es/aqua-tofana/

Contro la violenza maschilista

Aqua Tofana è solo uno dei tanti spazi di azione in una linea ancestrale di resilienza e lotta delle donne contro il patriarcato.

Mentre la cultura occidentale rendeva invisibili e condannava le donne a un ruolo secondario, queste ultime hanno sempre cercato formule per resistere alla pressione.

Quando la pressione si trasforma in violenza fisica, psicologica, sul lavoro, nello svago, in famiglia e così via, la sorellanza e le reti comunitarie sono ancore di salvataggio.

Se stai vivendo situazioni di violenza, sappi che c'è qualcuno che può aiutarti. E se sei tu a esercitare violenza contro le donne, sappi che qualcuno ti fermerà.

Per tutte le donne che hanno lottato e hanno perso la vita, oggi siamo Aqua Tofana.

– Circolo Femminista dell'Associazione Agua de Mayo
@circulo_feminista_adm

Seconda edizione: febbraio 2024

Riconoscimenti

Design del gioco e illustrazioni: Alberto Moreta

Tradotto da: Valentina Ottomano

Sacchetti di tela: Irene del Barrio

Stampa delle carte e delle regole: a3design.es

Segnalino Dose iniziale: pinbrogames.com

Questo gioco non sarebbe stato possibile senza l'aiuto di:
Alba Martínez, Rocío Martín, Raúl Moreta, Miguel Martínez, Irene López, Sara Ortega, Carlos Cristobal, Lorelay Labrador, Ana M. Gómez, María López, Gema Flores, Nieves Zaballos, Jaime Pérez, Elena Granda, Óscar Pita, Anicka Chiwerto, Joseba Saenz de Navarrete, Andrés Bernardos, Miriam Bouzo, Luis de Santiago, Ana García, Fernando Olid, César Lázaro, David Vilches, Héctor Jiménez, Marcos Muñoz, Javier Paredes, Ismael Pantaleón, Jesús Villasevil, Enrique Gutierrez, José M. Picón, Gabriel Buendía, Sejo Mora.

Licenza

Questo gioco è distribuito su licenza **CC BY-SA 4.0**.

Altre informazioni su:
creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es

Puoi scaricare, modificare e contribuire al gioco alla pagina:
moretagames.es/aqua-tofana

Carta riassuntiva

- Distribuisci 9 carte a ciascun giocatore.
- Colloca le carte nella mano girate dallo stesso verso (**Veleno** o **Antidoto**).
- Chi gioca il ruolo **Veleno** inizia la partita collocando una delle sue carte al centro dell'area di gioco e ci mette sopra il segnalino *Dose iniziale*.
- In ordine di turno, i giocatori collocano una carta dalla propria mano nell'area di gioco.
- Gira tutte le carte dell'area di gioco per formare la figura della carta che hai appena giocato.
- Quando si completa la griglia 4x4, vince chi ha più carte del tipo indicato nell'area di gioco. In caso di pareggio, vince chi controlla la carta con il segnalino *Dose iniziale*.