

**BLACK  
ORCHESTRA**



# Preparazione

- 1 Collocare la tessera Hitler e le cinque tessere delegato sul tabellone nelle loro caselle di partenza, abbinando le icone sulle tessere alle icone corrispondenti sul tabellone.
- 2 Mescolare le tessere oggetto e collocarne una a faccia in giù su ogni casella con un quadrato nero, come mostrato nell'immagine a fianco.
- 3 Decidere il livello di difficoltà della partita: facile, normale o difficile. In base al livello scelto, collocare il cubetto rosso Supporto Militare sul valore appropriato dell'indicatore del Supporto Militare di Hitler: 2 per il livello facile, 3 per il livello normale e 4 per il livello difficile. Prendere la tessera difficoltà corrispondente al livello di difficoltà scelto e collocarla sull'indicatore del Supporto Militare di Hitler seguendo le indicazioni riportate dietro alla tessera stessa.
- 4 Suddividere le carte evento in 7 mazzi a faccia in giù, in base al numero di stadio. Mescolare singolarmente ogni mazzo, pescare 2 carte dalla cima di ognuno e rimetterle nella scatola: queste carte non verranno utilizzate in questa partita. Le carte rimesse nella scatola non devono essere rivelate. Collocare i 7 mazzi a faccia in giù al di sopra degli spazi preposti nella parte superiore del tabellone.
- 5 Comporre il mazzo cospiratore mescolando assieme tutte le carte cospiratore e collocarlo a faccia in giù a fianco dello spazio preposto nella parte sinistra del tabellone.
- 6 Comporre il mazzo interrogatorio mescolando assieme tutte le carte interrogatorio e collocarlo a faccia in giù a fianco dello spazio preposto nella parte sinistra del tabellone.
- 7 Collocare tutti e dieci i dadi a portata di mano dei giocatori.
- 8 Ogni giocatore sceglie una scheda cospiratore (due schede per la partita in solitario), più una pedina e due cubetti dello stesso colore di quest'ultima.
- 9 Ogni giocatore colloca i propri cubetti sulla sua scheda nel modo seguente: 1 cubetto sul livello Cauti dell'indicatore della motivazione e 1 cubetto sul livello Medio dell'indicatore del sospetto.
- 10 Tutti i giocatori collocano le loro pedine nella casella **STAZIONE FERROVIARIA** di Berlino. Il giocatore che indossa più capi di colore nero effettua il primo turno. L'operazione è pronta a partire!



# Concetti Chiave

Questi concetti basilari utilizzati in *Black Orchestra* sono il fondamento per imparare a giocare:

## Vincere e Perdere

C'è un solo modo di vincere la partita: **assassinare Hitler avendo successo in un tentativo di complotto. Per avere successo, un giocatore tirando i dadi deve ottenere sia un numero di risultati ☉ pari o superiore al valore indicato a fianco del cubetto rosso sull'indicatore del Supporto Militare di Hitler, che un numero di risultati ♠ inferiore al numero delle ♠ presenti sotto al livello attuale sul suo indicatore del sospetto.** (Vedi *Vittoria!* a pagina 12.)

Tuttavia, ci sono *tre* modi nei quali i cospiratori perdono la partita:

- ☠ Se tutti i giocatori sono in prigione, **la partita è persa.**
- ☠ Se non è possibile pescare una carta evento quando richiesto, **la partita è persa.**
- ☠ Se l'evento dello Stadio 7 Documenti Compromettenti viene pescato\*, **la partita è persa.**

\*Facoltativamente, questa carta può essere rimossa. Vedi *Documenti Sorvegliati* a pagina 12.

Se **in qualsiasi momento** una qualsiasi di queste condizioni si verifica, la partita è persa immediatamente. (Vedi *Sconfitta* a pagina 12.)

## Risolvere gli Effetti

Se il testo di un effetto contraddice il testo del regolamento, il testo di quell'effetto ha la precedenza. Se è possibile applicare sia il testo sulla carta che il testo del regolamento, vengono applicati entrambi.

Quando si risolvono gli effetti sulle carte, risolvere il testo in ordine dall'alto verso il basso applicando il maggior numero di effetti possibile. Quando si risolve un qualsiasi tiro di dadi, risolvere prima tutti i risultati ♠, poi tutti i risultati ☉ e infine qualsiasi risultato 1 2 o 3.

Se il testo dell'effetto o degli effetti riportato su una carta non può essere risolto, viene ignorato. Se non si è in grado di applicare un effetto (come per esempio quello di aumentare il livello dell'indicatore del sospetto che si trovi già su Estremo), questo non impedisce di applicare altri effetti presenti sulla carta. A meno che non sia diversamente specificato, è possibile usare un effetto su sé stessi.

**CARTE INTERROGATORIO** | Una delle eccezioni a questa regola riguarda le carte interrogatorio. Vedi a pagina 9 per i dettagli sulla risoluzione degli effetti delle carte interrogatorio.

## Scegliere tra Più Opzioni

Se viene richiesto di compiere una scelta tra due o più opzioni valide, come per esempio una carta evento che muova Hitler o un delegato nella casella del "cospiratore più vicino", il giocatore attivo sceglie quale opzione risolvere.

## Motivazione e Sospetto

I due indicatori chiave che ogni giocatore deve tenere sotto controllo sulla propria scheda cospiratore durante la partita sono quello della **motivazione** e quello del **sospetto**.

### MOTIVAZIONE

La **motivazione** indica quanto un cospiratore sia dedito alla causa e influisce sul numero di carte che può possedere nei dossier, sull'uso della sua capacità speciale e sulla possibilità di ordire tentativi di complotto. La scheda cospiratore elenca il beneficio ottenuto a ogni livello di motivazione, mantenendo anche i benefici di qualsiasi livello inferiore.

All'inizio della partita, il livello dell'indicatore della motivazione è impostato su Cauto, comportando quindi un Limite di Dossier di 2 carte. Una volta che il livello sarà aumentato a Scettico, il Limite di Dossier sarà pari al valore corrispondente indicato sulla scheda cospiratore.

Una volta raggiunto il livello di motivazione Determinato, diventa possibile utilizzare la capacità cospiratore indicata nella casella a destra sulla scheda cospiratore.

Quando l'indicatore della motivazione si trova sul livello Devoto, è possibile tentare complotti contro Hitler utilizzando un'azione. Alcuni complotti particolarmente pericolosi, tuttavia, richiedono il livello di motivazione Temerario per essere tentati.


### SOSPETTO

Il sospetto indica quanta attenzione attirano i cospiratori durante le operazioni sotto copertura. All'inizio della partita, il livello dell'indicatore del sospetto è impostato su Medio.

I cospiratori il cui indicatore del sospetto si trovi su livelli più alti avranno più difficoltà a evitare di essere scoperti mentre tentano un complotto. L'indicatore del sospetto sulla scheda cospiratore mostra il numero di ♠ che porteranno inevitabilmente al fallimento del complotto.

Quando una carta evento **Raid della Gestapo** viene pescata, tutti i cospiratori il cui indicatore del sospetto si trovi sul livello Estremo vengono arrestati. (Vedi *Raid della Gestapo* a pagina 9.)

## Supporto Militare di Hitler

L'indicatore del Supporto Militare di Hitler rappresenta la forza crescente e il successivo declino della terrificante macchina da guerra del Reich. Esso determina l'obiettivo di un tentativo di complotto, ovvero quanti risultati  devono essere ottenuti perché il complotto abbia successo. Eventi e altri effetti di gioco contribuiranno all'ascesa e alla caduta del Supporto Militare di Hitler durante la partita, quindi intuire il momento maggiormente propizio per la riuscita di un complotto rappresenta una delle sfide chiave che i cospiratori dovranno affrontare.

Il valore di partenza del Supporto Militare è determinato dal livello di difficoltà scelto: 2 per il livello facile, 3 per il livello normale e 4 per il livello difficile. Il valore del Supporto Militare non potrà mai scendere sotto a quello di partenza, anche nel caso in cui un effetto dovesse indicare il contrario. Allo stesso modo, il valore del Supporto Militare non potrà mai essere maggiore di 7.

## Dossier

Quando un giocatore pesca delle carte cospiratore, le colloca a faccia in su davanti a sé, in un'area chiamata dossier. Le carte cospiratore possono essere conservate in un dossier oppure scartate, ma non potranno mai essere tenute in mano o giocate al di fuori del dossier. Gli eventuali effetti continuativi di una carta si applicano soltanto finché la carta si trova in un dossier, mentre le carte con effetti che vengono risolti utilizzando un'azione vengono scartate dal dossier dopo che l'effetto è stato risolto.

## Oggetti

Le tessere oggetto integrano i complotti e abbassano il livello di sospetto quando sono consegnate ad alcune città. Gli oggetti raccolti vengono collocati nei riquadri oggetto nell'angolo in basso a sinistra della scheda cospiratore. Ci sono tre copie di ogni oggetto e le lettere in fondo alla tessera oggetto corrispondono alle lettere del complotto nel quale l'oggetto può essere usato.

(Nota: per evitare confusione con il numero 1, non esiste alcun Complotto 1.)

## Dadi

Il numero dei dadi è limitato a quelli inclusi nel gioco.



DOSSIER

## Limite di Dossier e di Oggetti

Il numero dei giocatori di una partita concorre a determinare il numero massimo di carte che è possibile conservare nel dossier e il numero massimo di oggetti che è possibile trasportare:

### LIMITE DI DOSSIER ▶

1-2 giocatori: 6 carte  
3-4 giocatori: 5 carte  
5 giocatori: 4 carte

### LIMITE DI OGGETTI ▶

1-2 giocatori: 4 oggetti  
3-5 giocatori: 3 oggetti

È possibile pescare carte cospiratore o raccogliere tessere oggetto anche quando è già stato raggiunto il proprio Limite rispettivamente di Dossier e di Oggetti, a patto che si scartino immediatamente gli elementi in eccesso fino a tornare entro il rispettivo Limite (anche se non si sta giocando il proprio turno). È consentito scartare la carta appena pescata o l'oggetto appena raccolto.

Quando il livello dell'indicatore della motivazione di un cospiratore è impostato su Cauto, il suo Limite di Dossier è di 2 carte, prescindere dal numero di giocatori. Una volta che il livello sarà aumentato a Scettico, il Limite di Dossier sarà pari al valore corrispondente indicato sulla scheda cospiratore. Se il livello scende a Cauto e nel dossier sono conservate più di due carte, scartare carte fino a tornare entro il nuovo Limite di Dossier.

# Panoramica del Gioco

Il giocatore che indossa più capi di colore nero è il giocatore attivo e inizia la partita. Da ora in poi i giocatori svolgeranno i turni in senso orario.

Nel proprio turno, effettuare i passi seguenti in ordine:

- 1 | Controllare le penalità di Hitler e dei delegati.
- 2 | Eseguire un massimo di 3 azioni.
- 3 | Pescare 1 carta evento.

## 1. Controllare le Penalità di Hitler e dei Delegati

Se un giocatore inizia il suo turno nella stessa casella di Hitler e/o di uno qualsiasi dei suoi cinque delegati, i loro occhi scrutatori e la loro intimidatoria presenza mandano a monte tutti i suoi piani, ed egli subisce le penalità corrispondenti:

<b>HITLER</b>	Diminuisce di 1 il proprio livello di motivazione.
<b>HESS</b>	Scarta 1 carta dal suo dossier.
<b>GOEBBELS</b>	Non può utilizzare la propria capacità cospiratore in questo turno.
<b>BORMANN</b>	Non può utilizzare l'azione Cospirare in questo turno.
<b>HIMMLER</b>	Aumenta di 1 il proprio livello di sospetto.
<b>GOERING</b>	Scarta 1 oggetto che sta trasportando.

È possibile subire più penalità nel proprio turno, scegliendo l'ordine nel quale le penalità vengono subite.

Le penalità vengono subite solo se Hitler o un delegato si trovano nella casella del giocatore all'inizio del suo turno. Non si subiscono penalità abbandonando o muovendosi in una casella con Hitler o un delegato su di essa.



**Esempio:** All'inizio del turno del Giocatore 1, Hitler e Bormann si trovano anch'essi a Norimberga, quindi il Giocatore 1 diminuisce il suo livello di motivazione di 1 e non può usare l'azione Cospirare in quel turno. Il Giocatore 2 inizia il suo turno a Praga e si muove a Norimberga. Anche se Hitler e Bormann si trovano lì, il Giocatore 2 non subisce penalità visto che non ha iniziato il suo turno in quella casella.

## MOVIMENTO DI HITLER E DEI DELEGATI

Quando una carta evento o una carta interrogatorio richiede a Hitler o a un delegato di muoversi, essi devono terminare quel movimento in una casella diversa da quella da cui si muovono, a prescindere dal fatto che in quest'ultima casella si trovino uno o più cospiratori; i cospiratori che si trovano nella casella di Hitler o di un delegato che sta per muoversi vengono ignorati al fine di determinare quale sia la casella del cospiratore più vicino.

Questa regola si applica solo quando Hitler o un delegato si muovono. Per tutte le altre applicazioni riguardanti l'espressione "il cospiratore o i cospiratori più vicini" in relazione a Hitler o a un delegato, i cospiratori nella stessa casella vengono considerati i cospiratori più vicini.



**Esempio:** L'evento dello Stadio 3 Visita di Hitler richiede ai giocatori di muovere Hitler nella casella del cospiratore o dei cospiratori più vicini. In questo caso, il Giocatore 1 viene ignorato e Hitler si muove verso il (successivo) cospiratore più vicino, il Giocatore 2.

## 2. Eseguire un Massimo di 3 Azioni

Dopo aver subito eventuali penalità da Hitler o dai delegati, eseguire un massimo di 3 azioni. La stessa azione può essere eseguita più volte (a eccezione di **Cospirare**, che può essere eseguita solo una volta per turno).

Spendendo 1 azione è possibile eseguire 1 tra le seguenti opzioni:

### AGIRE

Risolvere un effetto preceduto dal simbolo ➡ su una carta contenuta nel dossier oppure sulla propria scheda cospiratore.

**EFFETTI ⚡** | Un effetto preceduto dal simbolo ⚡ non richiede di spendere 1 azione per essere risolto. Gli effetti ⚡ possono essere risolti in qualsiasi momento, anche durante il turno di un altro giocatore.

### RACCOGLIERE UN OGGETTO

Prendere una tessera oggetto *rivelata* nella propria casella e aggiungerla alla propria scheda cospiratore.

### COSPIRARE

È possibile eseguire l'azione **Cospirare** solo 1 volta per turno.

Il giocatore prende un massimo di 3 dadi e spende 1 azione per ogni dado preso, poi tira tutti i dadi presi in questo modo e risolve i risultati ottenuti nel seguente ordine:

- Per ogni risultato 🎲 ottenuto, aumentare di 1 il livello di sospetto del giocatore e di tutti gli altri cospiratori nella sua casella.
- Collocare ogni dado che mostra un risultato ⊕ sull'indicatore del Dissenso. (Quando sono presenti 3 dadi sull'indicatore del Dissenso, seguire le indicazioni nel box sottostante "indicatore del Dissenso" prima di proseguire.)
- Ottenere in questo turno un numero di azioni pari alla somma dei risultati numerici sui dadi rimasti (sommando inoltre eventuali azioni inutilizzate in questo turno).

**INDICATORE DEL DISSENSO** | Ogni dado che mostra un risultato ⊕ tirato durante l'azione **Cospirare** viene collocato sull'indicatore del Dissenso nella parte superiore del tabellone. Quando 3 dadi si trovano sull'indicatore del Dissenso, il giocatore attivo sceglie e applica immediatamente 1 tra gli effetti seguenti:

- **Aumentare di 1 il livello di motivazione di un cospiratore.**
- **Diminuire di 1 il valore del Supporto Militare di Hitler.** (Il valore del Supporto Militare non può scendere sotto quello di partenza.)

Dopo avere risolto l'effetto scelto, rimettere nella riserva tutti i dadi presenti sull'indicatore del Dissenso, poi collocare sull'indicatore del Dissenso qualsiasi dado tirato rimanente che mostri un risultato ⊕. I dadi rimangono sull'indicatore del Dissenso tra un turno e l'altro e non possono essere usati in alcun altro modo mentre si trovano lì.

### CONSEGNARE UN OGGETTO

Di tanto in tanto, i cospiratori avranno bisogno di continuare a portare avanti le loro attività quotidiane allo scopo di sviare i sospetti. Alcune caselle sono caratterizzate da un testo di "consegna" che indica il tipo di oggetto da consegnare per diminuire il sospetto.

Una volta che la tessera oggetto originariamente collocata su quelle caselle viene rimossa, un giocatore può consegnare a quella città l'oggetto indicato nel riquadro per diminuire il suo livello di sospetto dell'ammontare indicato. Gli oggetti consegnati vengono scartati e collocati nella pila degli scarti degli oggetti.

Se il beneficio è indicato come "distribuito", il giocatore attivo distribuisce il beneficio tra i cospiratori nella maniera che preferisce, a prescindere dalla casella in cui si trovano. I giocatori che si trovano in **PRIGIONE** non ricevono alcun beneficio.

### DOSSIER

Pescare 1 carta dalla cima del mazzo cospiratore e aggiungerla al proprio dossier a faccia in su, rispettando il proprio Limite di Dossier. (Vedi *Motivazione e Sospetto* a pagina 4.)



**ILLEGALE**

Le carte cospiratore con questo simbolo sono **illegali**. Conservare nei propri dossier queste carte potenti ma rischiose potrebbe attirare attenzioni indesiderate dalla Gestapo. (Vedi *Raid della Gestapo* a pagina 9.)

Alcune carte cospiratore sono **complotti**, necessari per tentare di assassinare Hitler. (Vedi *Complotti* a pagina 10.)

Molte carte cospiratore vengono scartate dopo che il loro effetto è stato risolto. Collocare le carte cospiratore scartate in una pila degli scarti a faccia in su a fianco del mazzo cospiratore; quando il mazzo cospiratore termina, mescolare le carte cospiratore scartate per comporre un nuovo mazzo cospiratore a faccia in giù.

### MOVIMENTO

Muovere dalla casella attuale a una casella collegata.

**Caselle Valide:** Ogni casella sul tabellone (ad esclusione di Berlino) riporta un valore numerico nella parte superiore corrispondente a un numero di stadio. È possibile muoversi solamente nelle caselle con un numero di stadio pari o inferiore al numero di stadio attuale. Per esempio, è consentito muoversi nella casella **PRAGA** dallo Stadio 3 in avanti.

**Berlino:** Le caselle che rappresentano la città di Berlino sono contraddistinte da una **B** al posto del numero di stadio ed è sempre possibile muoversi in esse. Tutte le caselle di Berlino sono considerate collegate le une alle altre. Per entrare o uscire da Berlino, i cospiratori devono muoversi attraverso la casella **STAZIONE FERROVIARIA**.

Se un effetto indica "Berlino", per esempio "Tutti i cospiratori a Berlino", questo include tutte le caselle di Berlino; tuttavia, Berlino non è considerata come un'unica casella al fine del funzionamento di trasferimenti, requisiti del complotto, ecc.: i cospiratori devono comunque trovarsi nella stessa *casella* per soddisfare quelle condizioni.

Alcune caselle sul tabellone contengono un testo che descrive dei modificatori, per esempio: Parigi, -3 Sospetto, +1 Supporto Militare di Hitler. Quando ci si muove in una casella con dei modificatori, applicare immediatamente i modificatori indicati e continuare il proprio turno. Applicare questi effetti non è considerata un'azione e possono essere applicati più volte in un turno, a patto di uscire dalla casella stessa e poi rientrarvi.



**Località Fortificate:** Alcune località hanno un elevato livello di sicurezza studiato appositamente per il Führer. Queste località sono considerate **fortificate** e hanno un ruolo in alcuni complotti. Oltre a questo, non hanno alcun effetto intrinseco.

## RILASCIARE



I cospiratori il cui indicatore del sospetto si trova a livello Estremo non possono eseguire questa azione.

I giocatori possono tentare di usare la propria influenza per ordinare che un cospiratore venga rilasciato dalla prigione (vedi **Arresto e Prigione** a pagina 9). È necessario trovarsi nella casella **QG GESTAPO** per eseguire questa azione.

Il giocatore che esegue questa azione tira 1 dado: se ottiene un risultato 1, ha fatto troppe domande sospette e viene **arrestato**.

Se ottiene un qualsiasi altro risultato, aumenta di 1 il proprio livello di sospetto e sceglie 1 cospiratore arrestato che sarà rilasciato.

Il cospiratore rilasciato imposta il suo indicatore del sospetto sul livello Alto e si muove al **QG GESTAPO**.

## RIVELARE UN OGGETTO

Il giocatore gira a faccia in su una tessera oggetto a faccia in giù presente nella sua casella.

## TRASFERIRE

Il giocatore può prendere 1 oggetto o 1 carta dal dossier di un cospiratore nella sua stessa casella, oppure consegnare a quel cospiratore 1 carta dal proprio dossier o 1 oggetto. Il Limite di Dossier e il Limite di Oggetti devono essere rispettati. (Vedi **Limite di Dossier e di Oggetti** a pagina 5.)

Quando il giocatore ha finito di eseguire le azioni, termina il suo turno pescando una carta evento.

## 3. Pescare una Carta Evento

Una volta eseguite le azioni del proprio turno, pescare 1 carta dalla cima del mazzo evento con il numero di stadio più basso e collocarla a faccia in su nello spazio "Evento Attuale" nella parte destra del tabellone. Risolvere immediatamente i suoi effetti. Questa carta è l'**evento attuale** e il suo numero di stadio determina il numero di stadio attuale, o più semplicemente lo **stadio attuale**.



Se non è possibile pescare una carta evento quando richiesto, la partita è persa.

Lo stadio successivo inizia quando la prima carta di quello stadio è l'evento attuale, *non* quando il mazzo dello stadio precedente termina. Una volta iniziato lo Stadio 7, molte caselle precedentemente disponibili diventano inaccessibili per il resto della partita, poiché il Reich ha perso il controllo di questi territori remoti. Quando lo Stadio 7 inizia, muovere Hitler, tutti i delegati e tutti i cospiratori nella casella valida più vicina. (Vedi **Scegliere tra Più Opzioni** a pagina 4 e **Movimento** a pagina 7.)

## EVENTI CHIAVE

Alcuni eventi cardine sono contrassegnati come **eventi chiave**. Gli eventi chiave rappresentano i principali accadimenti di un determinato periodo storico e permettono alla partita di seguire il corso della storia.

Quando viene pescato un evento chiave, collocarlo a faccia in su nello spazio "Evento Attuale" e risolvere i suoi effetti normalmente. Tuttavia, quando viene pescata la successiva carta evento, collocare la carta dell'evento chiave a faccia in su a fianco dello spazio "Evento Chiave" nella parte destra del tabellone. Quell'evento chiave non è più l'evento attivo, ma potrebbe avere un effetto quando determinate carte evento vengono pescate successivamente.



### Evento Chiave:

Collocarlo a faccia in su a fianco dello spazio preposto nella parte destra del tabellone quando viene pescato l'evento successivo. Scartare l'evento chiave quando inizia lo stadio successivo.



### Evento Importante:

Se l'evento chiave di questo stadio è visibile, ignorare e scartare questa carta, poi pescare in sostituzione la carta evento successiva.

Se l'evento chiave di questo stadio è visibile quando una carta evento importante (bordo superiore giallo) viene pescata, la carta pescata viene ignorata e scartata, poi viene pescata in sostituzione la carta evento successiva. Se l'evento chiave non è visibile, risolvere normalmente la carta evento pescata.

**Le carte evento chiave vengono scartate quando inizia lo stadio successivo.**

Dopo avere risolto la carta evento, il turno termina. Nel caso in cui un effetto richieda di pescare 1 o più carte evento aggiuntive, risolvere completamente ciascuna carta evento prima di pescare la successiva. Al termine del turno di un giocatore, il giocatore alla sua sinistra diventa il giocatore attivo e inizia il suo turno.



# Raid della Gestapo

Dopo lo Stadio 1, la Gestapo inizia a eseguire perquisizioni estremamente invasive e violenti raid con l'intento di braccare i cospiratori. Quando una carta evento **Raid della Gestapo** viene pescata, effettuare i seguenti passi in ordine:

- 1 | I cospiratori il cui indicatore del sospetto si trova sul livello Estremo vengono arrestati.

**PROMEMORIA** | I cospiratori arrestati scartano immediatamente tutte le carte illegali dai loro dossier.

**⚡** Se tutti i cospiratori sono in prigione nello stesso momento, la partita è persa.

- 2 | Per ogni carta illegale nel proprio dossier, una alla volta, ciascun cospiratore deve scegliere se:
  - Scartare quella carta *oppure*
  - Conservare quella carta e aumentare di 1 il proprio livello di sospetto

Se l'indicatore del sospetto di un giocatore raggiunge il livello Estremo durante questo passo, egli può conservare tutte le rimanenti carte illegali.

- 3 | Rimettere nella riserva tutti i dadi presenti sull'indicatore del Dissenso.

# Arresto e Prigione

Quando un giocatore viene **arrestato**, scarta immediatamente tutte le carte illegali dal proprio dossier e si muove in **PRIGIONE**.

Nonostante la casella **PRIGIONE** sia ubicata sul tabellone vicino alla casella **QG GESTAPO**, essa non è collegata ad alcun'altra casella: l'unico modo di entrare o uscire dalla **PRIGIONE** è quello di venire arrestati o rilasciati.

## IN PRIGIONE

- Non è possibile eseguire azioni o risolvere effetti ⚡.
- Non è possibile essere influenzati o bersagliati da alcun effetto (inclusi gli effetti delle carte evento o interrogatorio), a meno che l'effetto non specifichi di essere rilasciati.
- Il riquadro di testo della capacità speciale del cospiratore viene considerato come se fosse vuoto.
- Il giocatore mantiene tutti i suoi oggetti e le carte non illegali.

# Turno del Giocatore Arrestato

Se un giocatore *inizia* il proprio turno in prigione, segue questa sequenza di turno invece della sequenza normale:

- 1 | Pescare 1 carta interrogatorio (vedi apposita sezione sottostante).
- 2 | Pescare 1 carta evento (vedi a pagina 6).

Se un giocatore viene arrestato *durante* il suo turno, procede direttamente al passo "Pescare 1 carta evento".

# Carte Interrogatorio

Quando un giocatore inizia il proprio turno in prigione, pesca 1 carta dalla cima del mazzo interrogatorio e la legge segretamente, poi sceglie una delle opzioni indicate *senza consultarsi* con gli altri cospiratori. **Non è consentito rivelare le opzioni della carta interrogatorio pescata e nemmeno discuterne, anche dopo che la carta è stata risolta.**

Alcune opzioni possono avere conseguenze leggere ma estendere il tempo di permanenza in prigione, altre invece possono accelerare il rilascio ma danneggiare la causa comune. Esiste infine l'opzione di resistere, il cui esito è sempre imprevedibile.

**⚡ IMPORTANTI!** Al contrario delle altre carte (dove si risolve il testo applicando il maggior numero possibile di effetti ignorando quelli che non è possibile risolvere), **se non è possibile applicare tutti gli effetti di un'opzione interrogatorio, è obbligatorio scegliere un'opzione diversa.**

*Esempio:* Se una delle opzioni disponibili recita "aumenta di 2 il valore del Supporto Militare di Hitler" e il valore del Supporto Militare è attualmente 6 o 7, non è possibile applicare questo effetto in quanto il valore del Supporto Militare non può mai essere superiore a 7; non è quindi possibile scegliere questa opzione. Se l'altra opzione disponibile recita "tutti i cospiratori aumentano di 1 il proprio livello di sospetto" e il livello dell'indicatore del sospetto di un qualsiasi cospiratore è già impostato su Estremo, l'effetto non può essere applicato e quindi non è possibile scegliere nemmeno questa opzione.

*L'unica opzione rimanente che può essere completamente risolta è quindi "Prova a Resistere": non resta che tirare un dado e sperare che la fortuna sia dalla propria parte...*

È sempre consentito scegliere l'opzione "Prova a Resistere", anche qualora non fosse possibile risolverne completamente alcuni dei potenziali risultati. Dal momento che l'effetto dell'opzione "Prova a Resistere" è semplicemente quello di tirare un dado, essa è sempre un'opzione praticabile (a volte, l'unica). Quando è il momento di applicare il risultato del tiro di dado, fare riferimento alla regola standard, ovvero applicare la maggior parte possibile dell'effetto e ignorare il resto del testo.

Una volta che il giocatore ha scelto l'opzione da risolvere, la legge ad alta voce e applica i suoi effetti scegliendone i bersagli, ma senza rivelare le altre opzioni.

**PROMEMORIA** | I cospiratori in prigione (incluso colui che sta risolvendo la carta) non possono essere scelti come bersagli di una carta interrogatorio.

Un cospiratore viene rilasciato di prigione solo quando un effetto lo specifica (per esempio, "vieni rilasciato").

Dopo aver risolto una carta interrogatorio, rimescolarla nel mazzo interrogatorio a meno che la carta non specifichi diversamente.

## Complotti

Per completare la missione, bisognerà tentare con successo uno dei complotti presenti nel mazzo cospiratore. L'unico modo di vincere la partita è assassinare Hitler avendo successo in un tentativo di complotto. **Per avere successo, un giocatore tirando i dadi deve ottenere sia un numero di risultati ☉ pari o superiore al valore indicato a fianco del cubetto rosso sull'indicatore del Supporto Militare di Hitler, che un numero di risultati ♠ inferiore al numero delle ♠ presenti sotto al livello attuale sul suo indicatore del sospetto.**

Quando un cospiratore pensa di essere pronto ad abbattere il tiranno, segue i passi successivi.

## Preparativi

Prima che un complotto possa essere tentato, è necessario soddisfarne i requisiti riportati in basso a sinistra sulla carta complotto. Essi riguardano genericamente la località e la prossimità tra Hitler e il cospiratore che sta tentando il complotto.

Un altro requisito sempre necessario riguarda l'indicatore della motivazione: è richiesto un livello di motivazione **Devoto o Temerario per tentare un complotto**. Vi sono inoltre alcuni complotti particolarmente pericolosi per i quali non basta essere Devoti e che quindi possono essere tentati solo con un livello di motivazione pari a Temerario.

Se tutti i requisiti necessari sono soddisfatti, il cospiratore usa l'azione **Agire** e risolve l'effetto "➡ **Tenta un complotto nel tuo dossier**" riportato nel box di testo corrispondente al livello di motivazione Devoto presente sulla sua scheda cospiratore.

## 1. Comporre la Riserva dei Dadi

Il primo dado nella riserva dei dadi viene ottenuto soddisfacendo i requisiti necessari riportati in basso a sinistra sulla carta complotto (☉). In aggiunta ai requisiti necessari sulla carta complotto, sono presenti 3 tipi di requisiti facoltativi che permettono di aggiungere dadi alla riserva dei dadi (☉) oppure annullare risultati ♠.

### OGGETTI

Tutti i complotti elencano almeno un oggetto come requisito facoltativo. È possibile scartare un qualsiasi oggetto tra quelli elencati per ottenere il beneficio corrispondente. A meno che non sia diversamente specificato, ogni beneficio può essere ottenuto solo 1 volta. Oltre ai propri oggetti, è possibile scartare anche quelli degli altri cospiratori presenti nella propria casella, con il loro permesso.

### AFFILIAZIONE

Alcuni complotti elencano dei requisiti facoltativi basati sull'affiliazione (**Abwehr, Civile o Wehrmacht**). Se la propria affiliazione corrisponde all'affiliazione elencata nel requisito facoltativo, si ottiene il beneficio corrispondente. A differenza degli oggetti, non è possibile utilizzare l'affiliazione di un altro cospiratore presente nella propria casella per ottenere il beneficio.

### RIUNIONE

Alcuni complotti elencano dei requisiti facoltativi basati sulla presenza o meno di altri cospiratori nella propria casella, permettendo di aggiungere 1 o più ☉ alla riserva dei dadi.

Esistono inoltre alcune carte cospiratore e capacità che possono aggiungere altri benefici alla riserva dei dadi.

## 2. Determinare la Difficoltà

Una volta composta la riserva dei dadi, è il momento di determinare la difficoltà del tentativo di complotto. Per fare ciò, annotare il valore attuale del Supporto Militare di Hitler e il livello attuale dell'indicatore del sospetto del cospiratore. In aggiunta, controllare l'evento attuale e tutte le carte nei dossier per determinare se vi siano altri modificatori da tenere in considerazione.

Una volta pronti, annunciare il totale di risultati ☉ necessari per avere successo nel tentativo così come il totale di risultati ♠ che provocherebbero il fallimento del complotto. Prima di eseguire il tiro è possibile rimuovere un qualsiasi ammontare di dadi dalla riserva: di norma si utilizza il maggior numero di dadi a disposizione, ma nel caso il livello di sospetto del giocatore fosse alto, tirare più dadi potrebbe essere potenzialmente una cosa *negativa*. Scegliete saggiamente!

Il cospiratore prende ora i dadi dalla sua riserva finale dei dadi e respira a fondo. È il momento di fare la storia! Tirare tutti i dadi nella riserva. Per la massima teatralità, raccomandiamo di effettuare il tiro in piedi!

### 3. Successo o Fallimento?

#### PASSO UNO: SIAMO STATI SCOPERTI?

Per prima cosa, contare il numero di risultati ottenuti: se è pari o superiore al numero delle stampate sotto al livello attuale sull'indicatore del sospetto del cospiratore, la Gestapo viene informata delle attività ambigue dei cospiratori e blocca il piano all'ultimo secondo. **Il tentativo di complotto fallisce e viene scoperto.**

#### IL COMLOTTO FALLISCE E VIENE SCOPERTO ▶

- Ignorare tutti gli altri risultati dei dadi, anche se con essi il tentativo di complotto avrebbe avuto successo.
- Scartare la carta del complotto tentato.
- Muovere Hitler al sicuro alla **CANCELLERIA**.
- Tutti i cospiratori diminuiscono di 1 il proprio livello di motivazione.
- Il cospiratore che ha tentato il complotto viene arrestato e procede direttamente al passo "Pescare una carta evento" descritto nella sezione "Turno del Giocatore Arrestato" a pagina 9.

#### PASSO DUE: ABBIAMO AVUTO SUCCESSO?

Se il numero di risultati ottenuti è inferiore al numero delle stampate sotto al livello attuale sull'indicatore del sospetto del cospiratore, contare il numero di risultati ottenuti e confrontarlo con il valore del Supporto Militare di Hitler.

Se il numero di risultati ottenuti è inferiore al valore del Supporto Militare di Hitler, il complotto non va a buon fine ma non viene scoperto. **Il tentativo di complotto fallisce**, ma non viene scartata la corrispondente carta complotto né effettuato alcun passo descritto nella sezione "Il Complotto Fallisce e Viene Scoperto". Il cospiratore continua semplicemente il proprio turno come di norma.

Tuttavia, se il numero di risultati ottenuti è pari o superiore al valore del Supporto Militare di Hitler...



**Esempio:** È il turno di Erich Kordt. Si trova nella stessa casella di Hitler, Monaco, e gli rimangono 2 azioni da usare in questo turno. Guardando la sua scheda cospiratore, sceglie l'opzione "Tenta un complotto nel tuo dossier"; il livello del suo indicatore della motivazione è impostato su Devoto, quindi questa opzione è disponibile.

Come prima cosa, Erich si assicura di soddisfare tutti i requisiti necessari richiesti dal complotto. In questo specifico caso, deve trovarsi nella stessa casella di Hitler e quella casella non deve essere fortificata. Egli si trova nella stessa casella, Monaco, e quella casella non è fortificata, quindi può tentare il complotto.

Erich compone la sua riserva dei dadi, ottenendo: 1 dado perché soddisfa i requisiti necessari richiesti dal complotto, 1 dado perché è un Civile e 1 dado perché scarta 1 oggetto Esplosivi, che è uno dei requisiti facoltativi. Di norma, un oggetto può essere scartato solo 1 volta per effetto, ma questo complotto permette di usare l'oggetto Esplosivi più volte. Anche l'Ammiraglio Canaris si trova nella stessa casella e per puro caso trasporta anch'egli un oggetto Esplosivi: Erich ottiene il nulla osta dal giocatore di Canaris per scartare il suo oggetto Esplosivi e ottenere quindi 1 dado aggiuntivo.

Erich ha raccolto 4 dadi; osservando il valore del Supporto Militare di Hitler, che attualmente è 3, dovrà ottenere 3 risultati per assassinare Hitler senza ottenere 2 o più risultati .

Erich si alza teatralmente in piedi e tira i dadi. I suoi risultati sono .

Prima di tutto, confronta i risultati ottenuti con il suo livello di sospetto: a livello Medio, qualora venissero ottenuti 2 o più risultati , il complotto fallirebbe automaticamente e verrebbe scoperto; Erich verrebbe inoltre arrestato. Tuttavia, Erich ha ottenuto 1 solo risultato e quindi è dispensato da questo fosco futuro.

Poi controlla di avere abbastanza da eguagliare o superare il valore del Supporto Militare di Hitler: ha ottenuto solo 2 , 1 in meno di quelli necessari per avere successo, quindi il tentativo fallisce.

I risultati numerici vengono ignorati nei tentativi di complotto, quindi il dado non è d'aiuto.

Tuttavia, siccome non ha ottenuto un numero di risultati pari o superiore all'ammontare mostrato sul suo indicatore del sospetto, il complotto non è stato scoperto. Erich può continuare il suo turno normalmente e usare la sua azione rimanente, persino per ritentare lo stesso complotto (anche se è mal equipaggiato per tentarlo di nuovo così in fretta).

Avendo ottenuto 1 solo risultato in meno rispetto a quelli richiesti per la vittoria, se solo fosse stato meglio equipaggiato o un altro cospiratore avesse conservato una carta nel proprio dossier per aiutarlo a finire il lavoro...

# Dittoria!

**Hitler è stato assassinato.** Milioni di vite sono state salvate e la brutale oppressione della Germania nazista è stata colpita duramente. La storia ricorderà queste azioni coraggiose per generazioni a venire.

**La partita è vinta!**

Ora è il momento di scattare una foto all'eroico gruppo con la carta **Vittoria** per commemorare questa incredibile impresa!

# Sconfitta...

## SE TUTTI I COSPIRATORI SONO IN PRIGIONE...

*... la resistenza si sfalda velocemente. Non dovendo più affrontare minacce dall'interno, il potere della Germania nazista cresce incontrastato e continua a terrorizzare il mondo. Le esecuzioni per tradimento dei cospiratori passano inosservate.*

**La partita è persa.**

## SE DOCUMENTI COMPROMETTENTI VIENE PESCATA...

*... la Gestapo, con in mano prove incriminanti, cattura finalmente i cospiratori. Queste prove vengono utilizzate durante il processo e l'esecuzione dei cospiratori, efficaci mezzi di propaganda per ispirare la Germania nazista allontanandola dal ciglio del baratro e prolungando quella che ormai sembra a tutti gli effetti una guerra senza fine.*

**La partita è persa.**

## SE NON È POSSIBILE PESCARE UNA CARTA EVENTO...

*... al termine di una lotta lunga e amara, gli sforzi dei cospiratori non sono sufficienti a rallentare la macchina da guerra nazista e a prevenire il perpetuarsi della malvagità di Hitler fino alla triste fine. Mentre le forze Alleate si avvicinano inesorabilmente a Berlino, Hitler si suicida sparandosi un colpo nella Cancelleria del Reich, dimostrando in questo modo di essere l'unico uomo capace di porre fine al suo regno del terrore. Nonostante gli anni passati a cospirare e lavorare nell'ombra, i cospiratori vengono arrestati insieme a molti ufficiali di alto grado come complici degli orrori della Germania nazista. Oltre 36 milioni di persone hanno perso la vita per via del brutale genocidio e delle atrocità della guerra. Se i cospiratori fossero riusciti a portare avanti il loro complotto, chi può dire quante vite avrebbero potuto salvare?*

**La partita è persa.**

# Varianti di Gioco

## Luogotenenti Fidati

In questa variante, i delegati possono essere uccisi tramite le carte complotto nella stessa maniera di Hitler. La difficoltà per i delegati è sempre 2 ☹. Per vincere la partita, i cospiratori devono eliminare Hitler e almeno due dei suoi delegati. Nel caso in cui Hitler venga ucciso per primo, si presume che i suoi fidati luogotenenti continuino a portare avanti la guerra in sua assenza.

## Senso di Urgenza

Durante la preparazione, scartare 1 carta aggiuntiva da ogni mazzo evento.

## Documenti Sorvegliati



La carta **Documenti Compromettenti** esiste per creare una sensazione di imprevedibilità e paranoia, visto che i cospiratori non sanno quando (o addirittura se) la carta verrà pescata. Proprio come i reali cospiratori che non sapevano precisamente quanto tempo gli rimanesse, vogliamo che anche i giocatori si sentano sotto pressione, ben sapendo che dall'inizio dello Stadio 7 ogni turno potrebbe essere l'ultimo.

Anche se raccomandiamo di giocare con questa carta per vivere l'esperienza completa di *Black Orchestra*, è comprensibile che alcuni giocatori non gradiscano una carta nel gioco che comporti una "perdita automatica". Qualora si preferisse non giocare con la carta **Documenti Compromettenti**, rimetterla nella scatola del gioco e scartare una sola carta dal mazzo evento dello Stadio 7 durante la preparazione.

# Riconoscimenti

**Design del Gioco:** Philip duBarry

**Design Aggiuntivo del Gioco:** Dann May, Cody Jones

**Direzione Artistica:** Dann May

**Progetto Grafico:** Cody Jones, Dann May

**Illustrazioni:** Lucas Soriano

**Revisione e Design dei Riferimenti:** Peter Gifford

**Playtester e Consulenti di Design:** Michael Fox, James Takenaka, Dan Yarrington, Tim Schuetz, Renée Masson, David MacKenzie, Jeffrey Norman Bourbeau

## EDIZIONE ITALIANA

**Traduzione:** Denise Venanzetti

**Revisione:** Andrea De Pietri e Luca Baboni

**Adattamento Grafico:** Mario Brunelli

**Direzione Editoriale:** Massimo Bianchini