

OPERAZIONE Valchiria

UN GIOCO BLACK ORCHESTRA

In questa versione alternativa e a sé stante di Black Orchestra i giocatori possono rivivere tutta la tensione e l'angoscia trasmesse dal famoso predecessore, ma nella metà del tempo: il regolamento è stato snellito ed è stato aggiunto qualche nuovo elemento strategico. In questa versione, i cospiratori devono concentrare i propri sforzi nel compiere un attentato esplosivo a Hitler e portare a termine l'Operazione Valchiria. Sebbene non esista un solo modo per riuscirci, la Gestapo controlla ogni loro movimento. La partita termina con la sconfitta di Hitler o nel momento in cui la Gestapo raccoglie prove sufficienti ad accusare i cospiratori di tradimento, giustiziandoli; la partita termina con un fallimento anche se il mazzo interrogatorio si esaurisce.

Preparazione

- 1 Distribuire 1 scheda cospiratore a ogni giocatore. Rimettere nella scatola le schede rimanenti.
- 2 Prendere le pedine corrispondenti ai cospiratori in gioco e collocarle nel luogo Bendlerblock a Berlino.
- 3 Aggiungere sulle schede cospiratore un numero di segnalini tiro ripetuto uguale al livello di difficoltà desiderato: 1 segnalino per difficile, 2 segnalini per standard o 3 segnalini per facile. In una partita a 1 o 2 giocatori, aggiungere 1 segnalino extra su ogni scheda.

La difficoltà influisce anche sulla lunghezza dell'indicatore delle Indagini della Gestapo. È possibile personalizzare il livello di difficoltà modificando questi due elementi.

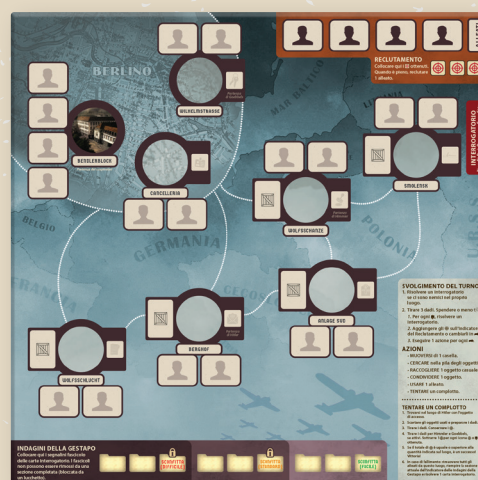
- 4 Collocare le 7 tessere luogo nei luoghi corrispondenti, con il lato A a faccia in su.
- 5 Collocare il segnalino Hitler a Berghof, il segnalino Himmler a Wolfsschanze e il segnalino Goebbels in Wilhelmstrasse.
- 6 Mescolare le tessere oggetto e collocarne a faccia in giù 6 su ogni casella oggetto (con la cassa) presente sul tabellone.
- 7 Mescolare le tessere alleato e rivelare le prime 4, collocandole sulla sezione Reclutamento del tabellone.
- 8 Mescolare il mazzo interrogatorio e collocarlo accanto alla sezione corrispondente.
- 9 Collocare i dadi e i segnalini fascicolo accanto al tabellone.

Il giocatore più audace giocherà per primo.

VARIANTE SOLITARIO

Operazione Valchiria può essere giocato anche come solitario, in cui un giocatore controlla 2 schede cospiratore. A parte questa eccezione, tutte le altre regole rimangono uguali.

Contenuto



1 TABELLONE



10 DADI SPECIALI



10 SEGNALINI FASCICOLO



16 SEGNALINI TIRO RIPETUTO



3 SEGNALINI NEMICO con basette di plastica



7 TESSERE LUOGO



4 SCHEDE COSPIRATORE



4 PEDINE COSPIRATORE con basette di plastica



27 CARTE INTERROGATORIO



24 TESSERE ALLEATO



30 TESSERE OGGETTO



1

3



7

8

9

6

4

A

INDAGINI DELLA GESTAPO
Collocare qui i segnalini fascicolo delle carte interrogatorio. I fascicoli non possono essere rimossi da una sezione completata (bloccata da un lucchetto).

SCOPERTA (DIFFICILE)

SCOPERTA (STANDARD)

SCOPERTA (FACILE)

SVOLGIMENTO DEL TURNO
1. Risolvere un interrogatorio se ci sono nemici nel proprio luogo.
2. Tirare 3 dadi. Spendere o meno (%).
3. Per ogni @, risolvere un interrogatorio.
4. Aggiungere gli @ sull'Indicatore del Reclutamento o cambiarli in @.
5. Eseguire 1 azione per ogni @.

AZIONI
- MUOVERSI di 1 casella.
- CERCARE nella pila degli oggetti.
- RACCOLGERE 1 oggetto casuale.
- CONDIVIDERE 1 oggetto.
- USARE 1 alleato.
- TENTARE un complotto.

TENTARE UN COMLOTTO
1. Trovare nel luogo di Hitler con l'oggetto di scacco.
2. Scartare gli oggetti usati e preparare i dadi.
3. Tirare i dadi. Conservare 1 @.
4. Tirare 3 dadi per tentare il complotto, se entri. Sottrarre 1 @ per ogni icona @ o @ ottenuta.
5. Se il totale di @ è uguale o superiore alla quantità indicata sul luogo, è un successo. Vittoria!
6. In caso di fallimento: rimuovere tutti gli alleati da questo luogo. Rimuovere la sezione attuale dell'Indicatore delle Indagini della Gestapo e rivelare 1 carta interrogatorio.

Svolgimento

I giocatori svolgono i loro turni, alternandosi, fino alla fine della partita. Durante il proprio turno, un giocatore completa i due passi seguenti:

- 1 Risolvere un interrogatorio se ci sono nemici nel proprio luogo (Hitler, Himmler e/o Goebbels).
- 2 Tirare 3 dadi. Il giocatore può conservare i risultati ottenuti oppure spendere 1 segnalino tiro ripetuto; se sceglie quest’ultima opzione, deve ripetere il tiro di tutti e 3 i dadi.

Ogni dado può indicare uno dei seguenti tre risultati (da risolvere in quest’ordine):

- 1 ♠ Per ogni aquila ottenuta, pescare e risolvere 1 carta interrogatorio (vedi sotto).
- 2 ☉ Aggiungere sull’indicatore del Reclutamento ogni bersaglio ottenuto. Non appena viene aggiunto il terzo dado sull’indicatore, rimuoverli tutti e 3 e collocare 1 tessera alleato disponibile su una qualsiasi casella alleato del tabellone. Una volta collocata la tessera alleato, rivelare 1 altra tessera dalla pila degli alleati. Eventuali bersagli aggiuntivi ottenuti possono essere successivamente collocati sull’indicatore. Invece di collocare un dado bersaglio sull’indicatore, il giocatore può girarlo sul lato ➡.
- 3 ➡ Eseguire 1 azione per ogni freccia ottenuta. Le azioni sono descritte sotto.

Una volta risolti i dadi, il giocatore successivo (proseguendo in senso orario) svolge il suo turno.

🔄 SEGNALINI TIRO RIPETUTO

Questi segnalini possono essere usati solo durante il lancio dei dadi all’inizio del turno, non è possibile ripetere il tiro di un interrogatorio o durante un complotto. Tutti i dadi devono essere tirati di nuovo, e i nuovi risultati sostituiscono i precedenti. È possibile ripetere il tiro dei dadi più volte, ma meglio fare attenzione a non spendere i segnalini troppo in fretta, perché sono difficili da rimpiazzare. Allo stesso tempo, però, meglio evitare di accumularli senza usarli, perché alcuni effetti delle carte interrogatorio possono costringere a scartarli.

➡ AZIONI

Queste azioni possono essere eseguite in qualsiasi ordine, anche più volte ciascuna, una per ➡ ottenuta.

MUOVERSI di 1 casella — Muovere la propria pedina in un luogo adiacente (collegato dalle linee bianche). I luoghi di Berlino sono tutti considerati adiacenti tra loro, oltre che a ogni luogo collegato a Berlino.

CERCARE nella pila degli oggetti — Prendere la pila di tessere oggetto nel proprio luogo e guardare le tessere. Anche gli altri cospiratori possono vedere le tessere. Poi mescolarle e collocarle nuovamente sulla loro casella oggetto.

RACCOGLIERE 1 tessera oggetto casuale — Prendere 1 oggetto casuale dalla pila nel proprio luogo e aggiungerlo sulla propria scheda cospiratore. Se tutti gli slot della scheda sono occupati, il giocatore deve scartare 1 suo oggetto. Può scegliere di scartare l’oggetto che ha appena preso.

CONDIVIDERE 1 oggetto — Cedere 1 tessera oggetto a un cospiratore nel proprio luogo o prendere 1 tessera oggetto da un cospiratore nel proprio luogo.

USARE 1 alleato — Usare l’azione di una tessera alleato nel proprio luogo. Ogni alleato che può essere usato in questo modo presenta un’icona freccia.

TENTARE un complotto — Per tentare un complotto contro Hitler, vedi a fianco.

♠ INTERROGATORI

Quando un giocatore inizia il proprio turno nello stesso luogo di un nemico, e per ogni ♠ che ottiene con il tiro di dadi, deve risolvere una carta interrogatorio.

Il giocatore pesca 1 carta dalla cima del mazzo interrogatorio e la legge mentalmente. Deve scegliere una delle tre opzioni sulla carta senza consultarsi con gli altri cospiratori. L’opzione C gli

permette di tentare di evitarne gli effetti negativi tirando un dado, con il rischio però di dover risolvere entrambe le opzioni A e B. *Nota: Se l’opzione A o B non porta ad alcun risultato, il giocatore non può sceglierla. Tuttavia, può sempre scegliere l’opzione C.*

Una volta risolto l’interrogatorio, occorre risolvere anche l’evento nella parte inferiore della carta, che potrebbe alterare lo stato del tabellone. Una volta fatto, scartare la carta.

Se un cospiratore deve pescare una carta interrogatorio ma non può farlo perché il mazzo è terminato, i cospiratori perdono immediatamente.

Molte opzioni richiedono di aggiungere segnalini fascicolo sull’**indicatore delle Indagini della Gestapo**. Collocare i segnalini da sinistra a destra e, una volta che ne viene collocato uno al di sotto di un lucchetto, quel fascicolo e tutti i segnalini fascicolo alla sua sinistra non possono più essere rimossi. **La partita termina con una sconfitta con 9 segnalini fascicolo a difficoltà facile, 6 a difficoltà standard e 3 a difficoltà difficile.**



Collocare il terzo segnalino fascicolo impedisce di rimuovere i primi 3 segnalini.

Se una tessera luogo viene rimossa dal gioco, i cospiratori e i nemici possono comunque muoversi in quel luogo ed eseguire buona parte delle azioni come di consueto, ma non è più possibile tentare un complotto in quel luogo.

📁 OGGETTI

Trovare gli oggetti giusti sarà essenziale per il successo. Ogni luogo richiede l’oggetto corrispondente perché si possa tentare un complotto lì. Gli oggetti con ☉ possono essere usati durante un complotto. Ogni esplosivo deve avere un detonatore al di sotto di esso per essere usato; un detonatore che si trova al di sotto di un esplosivo non occupa uno slot oggetto e, insieme, i due contano come un singolo oggetto. Abbinarli non richiede un’azione.



Gli oggetti usati durante un complotto vanno scartati (rimossi dal gioco). Gli oggetti con ⚡ possono essere usati una sola volta in qualsiasi momento (e ciò non conta come un’azione), poi vanno scartati. L’effetto di questi oggetti è descritto sulla tessera stessa.

👤 ALLEATI

Anche reclutare alleati è fondamentale ai fini della vittoria. Ogni tessera alleato rappresenta una persona che ha accettato di unirsi alla causa, fornendo una nuova azione più potente di quelle normali. Gli effetti sono descritti direttamente sulle tessere.

- Un alleato con ➡ può essere usato per una specifica azione nel suo luogo.
- Un alleato senza icone fornisce un effetto passivo che si applica solo al suo luogo.
- Un alleato con ☉ può essere usato durante qualsiasi complotto, a prescindere dal luogo in cui si trova.

Gli alleati nel luogo di un complotto fallito devono essere rimossi dal gioco, ma gli altri alleati usati non devono essere scartati.

- Un nuovo alleato può sostituirne uno già presente. In tal caso, scartare quello vecchio.

TENTARE UN COMLOTTO

Per tentare un complotto (al costo di 1 azione), svolgere i passi seguenti:

- 1 Il cospiratore deve trovarsi nel luogo di Hitler e deve avere l’oggetto di accesso richiesto.
- 2 Scartare l’oggetto di accesso e ogni altro oggetto che verrà usato nel complotto. Mettere da parte i dadi che verranno

usati, indicati su oggetti e alleati dall’icona 🛡️. L’azione non fornisce di per sé dadi, è il giocatore che deve creare la sua riserva usando oggetti e alleati. In genere occorre usare almeno un oggetto esplosivo abbinato a un oggetto detonatore, ma può capitare occasionalmente di tentare un complotto senza questi oggetti. È inoltre possibile usare più copie dello stesso oggetto: non c’è limite al numero di oggetti che è possibile usare, ma tutti quelli usati devono essere scartati. Gli alleati vanno scartati solo se il complotto fallisce nel luogo in cui si trovano.

- 3 Tirare i dadi e conservare il numero totale di ☉ ottenuti. *Non è possibile usare segnalini tiro ripetuto nei complotti. Le icone bersaglio su oggetti o alleati non si aggiungono al totale.*

VARIARE LA DIFFICOLTÀ

I giocatori più esperti possono aumentare la difficoltà rimuovendo 1☉ per ogni ♠ ottenuto in questo tiro iniziale. Decidere prima di iniziare la partita.

- 4 Tirare 1 dado ciascuno per Himmler e Goebbels, a meno che non vengano neutralizzati da un alleato. **Sottrarre 1 bersaglio dal totale precedente per ogni icona ☉ E ♠ ottenuta.**

Se il totale di ☉ rimanenti è uguale o superiore alla quantità indicata sul luogo, il complotto ha successo. **I cospiratori vincono!**

Se non si raggiunge il totale richiesto, il complotto si conclude con un fallimento: rimuovere tutte le tessere alleato nel luogo del complotto, aggiungere segnalini fascicolo sull’indicatore delle Indagini della Gestapo fino a riempire la casella successiva con un lucchetto e pescare e risolvere immediatamente 1 carta interrogatorio (se l’indicatore delle Indagini della Gestapo si riempie fino al livello di difficoltà attuale, o se non ci sono carte interrogatorio rimanenti da pescare, i giocatori perdono la partita).

DELEGATI

I delegati di Hitler possono essere neutralizzati da specifici alleati, ma questi ultimi non intervengono finché non viene tentato un complotto. Prima di quel momento, i delegati si muovono per il tabellone come di consueto. Dopo un tentativo di complotto, se un delegato viene neutralizzato rimane fuori dal gioco per il resto della partita.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina con una vittoria non appena un giocatore riesce a portare a termine con successo un complotto, ottenendo un numero di ☉ uguale o superiore al totale richiesto (il totale richiesto dipende dal luogo e dal lato su cui il luogo è girato).

I giocatori perdono la partita se devono collocare un segnalino fascicolo sull’ultima casella dell’indicatore delle Indagini della Gestapo (in base alla difficoltà) o se devono pescare una carta interrogatorio ma non possono perché il mazzo si è esaurito.

.....

Riconoscimenti

Design del Gioco: Philip duBarry

Revisione: Tim Schuetz

Illustrazioni: Rob van Zyl e Jac Hamman

Progetto Grafico: Tristan Collins e Rob van Zyl

Coordinamento Produzione: Dawson Ellis

Responsabile Produzione: Tim Schuetz

Produzione Esecutiva e Direzione Editoriale: Dan Yarrington

Copyright 2025 di Tabletop Tycoon, Inc.

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Bertrand Furas

Revisione: Luca Baboni e Andrea De Pietri

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Questa è la 1ª edizione di Black Orchestra: Operazione Valchiria.

Per ulteriori informazioni sui nostri giochi, visitare il sito **Tabletop Tycoon.com** e **Asmodee.it**.