

CHAMBER OF WONDERS

Nelle vesti di gentleman inglesi
nella curiosa Londra del XIX Secolo,
dovrete allestire la più incredibile e impressionante

CAMERA DELLE MERAVIGLIE



Copyright 2021 v0.3

LUDUS MAGNUS
STUDIO

1



2



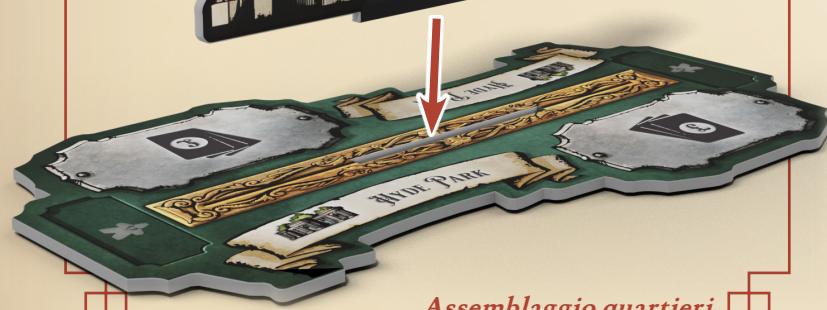
3



4



Come assemblare gli Espositori



Assemblaggio quartieri

CREDITS

Project Director: Andrea Colletti
Game Design: Stefano Castelli e Diego Cerreti
Development: Andrea Colletti
Editing: Frank Calcagno
Graphic Design: Luigi de Feo, Diana Maranzano, Paolo Scippo
Art Director: Andrea Colletti
Concept Artists: Giovanni Pirrotta
Web Editors: Emiliano Caretti
TTS Game Development: Diego Fonseca, Paolo Scippo, Luigi de Feo
Kickstarter Manager: Andrea Colletti
Production: Andrea Colletti
Advertising and Fulfillment: Michele Mirizio, Emiliano Caretti

Playtesters: Andrea Fatigati, Daniele Pallozzi, Daniele Casali, Michele Morosini, Pier Luigi Ambrosini, Danilo Guidi, Michele Milizio, Emiliano Caretti, Luigi de Feo, Diego Fonseca, Paolo Scippo, Diana Maranzano, Fabio Braghettoni, Luca Bernardini, Tommaso Incecchi, Fernando Armentano, Giovanni Pirrotta.



LONDRA INIZIO '800...

Nei panni di nobili inglesi, ricchi ed annoiati, state per sposare una nuova e bizzarra moda: l'allestimento di una "Camera delle Meraviglie".

Sarà una corsa contro i vostri amici e rivali a chi potrà vantarsi degli oggetti più strani.

Potrete visitare case d'asta, fare affari con loschi ricettatori o ricercare reperti improbabili nei negozi di Piccadilly. Chi riuscirà ad esibire le meraviglie più impressionanti?

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è allestire la miglior **Camera delle Meraviglie**, posizionando nei propri Espositori le carte Meraviglia, recuperate tramite i propri Agenti nelle varie zone di Londra.

Ogni Meraviglia collezionata permetterà di guadagnare dei Punti Fama. Al termine della partita chi ne avrà totalizzati di più sarà decretato vincitore.



COMPONENTI DEL GIOCO E SETUP

Pedine Agente (12)

Rappresentano i vostri Agenti, impegnati nella ricerca delle Meraviglie. Vi aiuteranno nell'allestimento della vostra preziosa Camera. In base al numero di giocatori ne userete 2 o 3 durante ogni partita:

- 2 giocatori 2 Agenti ciascuno
- 3 giocatori 3 Agenti ciascuno
- 4 giocatori 2 Agenti ciascuno

PARTITA A 2 GIOCATORI

Quando i 2 giocatori hanno usato tutti i loro agenti, devono riprenderli per riutilizzarli una seconda volta, per un totale di 4 attivazioni a giocatore (potenzialmente 8 piazzamenti di Carte Meraviglia).



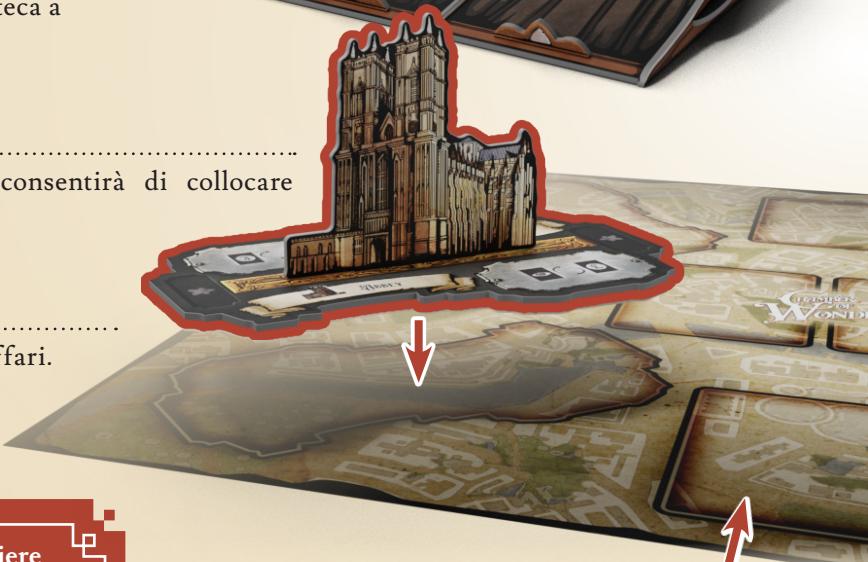
Espositori (12)

Ogni giocatore utilizzerà 3 Espositori durante una partita. Ogni Espositore ospita 3 teche. Preendeteli e posizionate un segnalino "coming soon" su una teca a piacere di ogni Espositore.



Mappa (1)

Durante il Setup la Mappa di Londra vi consentirà di collocare correttamente tutti gli elementi di gioco.



Zone (5)

Scegliete le Zone da visitare per fare i vostri affari. Scegliete le 4 Zone che volete utilizzare durante la partita; ogni Zona ha due facce con diversi effetti di gioco (vedi pag. 8, Zone).

NOTA: per la partita introduttiva, scegliere le 4 Zone e rispettive facce indicate dal simbolo alle pag. 8-9.

Carte Contatto (6)

Queste carte rappresentano i Contatti disponibili durante una singola partita. Mischiatele, pescatene 4 e posizionatele a faccia in su nelle apposite aree. Le rimanenti saranno riposte nella scatola.



Carte Meraviglia (92)

Queste carte rappresentano le Meraviglie che potrete recuperare durante la partita, di 6 tipologie differenti (indicate da un simbolo e dal colore delle tende sul fronte).

Mischiate il mazzo delle carte Meraviglia e posizionatele al centro della mappa nell'apposita area.

Ad inizio partita ogni giocatore prende 3 carte da questo mazzo, senza mostrare agli altri giocatori.

Rivelate poi la prima carta del mazzo e ponetela vicino al mazzo ad iniziare una pila degli scarti.

A fine partita le carte Meraviglia saranno la maggiore fonte di Punti Fama.



- A Nome
- B Tipo
- C Valore
- D Punti Fama

Importante: se in qualsiasi momento durante la partita il mazzo delle carte Meraviglia dovesse esaurirsi va ripristinato mischiando la pila degli scarti. Infine scartare la prima carta del nuovo mazzo per creare una nuova pila degli scarti.

Segnalini Sterline (50)

Le Sterline sono di 2 tipi diversi, con valore 1 o 3.

Ad inizio partita ogni giocatore riceve 5 Sterline. Posizionate le Sterline rimanenti in una zona del tavolo facilmente raggiungibile da tutti i giocatori: andranno a costituire la Cassa.



Segnalini Grottesco (20)

I segnalini Grottesco hanno un valore che va da 2 a 4 Teschi (vedi pag. 10, Grotteschi).

Posizionate questi segnalini in una zona del tavolo facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.



Segnalini Punti Fama (24)

Questi segnalini vengono assegnati in base agli obiettivi raggiunti e hanno un valore di 3 Punti Fama.

Posizionate questi segnalini in una zona del tavolo facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.



Chi ha visitato più di recente un museo è dichiarato Primo Giocatore, altrimenti determinate casualmente chi comincerà la partita.

Siete pronti per iniziare a giocare.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

A partire dal primo giocatore, e proseguendo in senso orario, ciascun giocatore effettua il proprio turno. Ogni turno è composto da due fasi, che devono essere svolte rigorosamente nel seguente ordine:

1. INVIARE UN AGENTE

Il giocatore di turno invia un proprio Agente piazzando la pedina su una zona di Londra, nell'apposito spazio, per poterne attivare l'effetto.

Non è possibile posizionare più di un proprio Agente nella stessa zona.

Questa azione produce due effetti:

- **(obbligatorio)** Si attiva l'effetto della zona (vedi pag. 8).
- **(opzionale)** Il giocatore può utilizzare l'abilità speciale di una delle due carte Contatto adiacenti alla Zona attivata. Questo può avvenire prima o dopo l'applicazione dell'effetto di Zona, a scelta del giocatore (vedi pag. 7).

Un giocatore non può piazzare un Agente su una Zona in cui è già presente un proprio Agente, ma può sempre inviare Agenti dove sono già presenti Agenti di altri giocatori.

2. ALLESTIRE LA CAMERA DELLE MERAVIGLIE

Tutti i giocatori possono esporre delle Meraviglie in una delle teche del proprio Espositore.

Per farlo, ciascuno sceglie segretamente una carta Meraviglia dalla propria mano (o più di una se queste formano un Set, vedi pag. 10), la rivela contemporaneamente agli altri e poi la pone in una teca libera dell'Espositore.

Non è possibile rimuovere o spostare Carte Meraviglia dall'Espositore, o aggiungere Carte Meraviglia a una teca già allestita (ad esempio, non è possibile aggiungere un libro ad un set di libri già posizionato in una teca).



Una singola teca può ospitare una o più carte Meraviglia, scegliendo fra:

- Una singola Meraviglia di qualsiasi tipo (anche Libri o Mostri, vedi di seguito)
- Un Set composto da un qualsiasi numero di Libri diversi (max 4)
- Un Set "Mostro" composto da tre differenti carte Meraviglia: una Testa, un Corpo e delle Zampe

Una volta terminata la fase 2, il turno passa al giocatore successivo (in senso orario), che a sua volta piazzera un Agente e attiverà un'altra Zona, ripetendo le due fasi. Il gioco procederà in questo modo fino a quando tutti i giocatori avranno finito gli Agenti a disposizione.

AMPLIARE LA CAMERA DELLE MERAVIGLIE

Le teche degli espositori con il segnalino Coming Soon non possono essere utilizzate per piazzare Meraviglie!

I giocatori possono in qualsiasi momento pagare 5 Sterline per rimuovere uno dei segnalini "Coming Soon" dai propri Espositori, per ampliare così la propria Camera delle Meraviglie.



I CONTATTI

Nel proprio turno, un giocatore può attivare l'abilità speciale di uno dei due Contatti presenti nei vicoli adiacenti alla Zona visitata dal proprio Agente.

Le abilità dei Contatti possono essere attivate in qualsiasi momento durante il turno del giocatore, prima o dopo aver risolto gli effetti della Zona.

Un giocatore può scegliere di non attivare le abilità di un Contatto, anche se questa generalmente non è una scelta vantaggiosa.



MR. DREYFUSS

(Banchiere):

Il giocatore ottiene 3 Sterline dalla Cassa.



JK FEZZIK

(Informatore):

Il giocatore pesca una carta Meraviglia dal mazzo.



SIR PEBBLETON

(Benefattore):

Il giocatore pesca 2 carte Meraviglia dal mazzo. In senso orario tutti gli altri giocatori pescano una carta Meraviglia dal mazzo.



CPT. REK (Ricettatore):

Il giocatore scarta una carta Meraviglia dalla propria mano ed ottiene il suo valore in Sterline.



BUTCH (Falegname):

Il giocatore sblocca gratuitamente una Teca nel proprio Espositore, rimuovendo un segnalino "Coming Soon".



CLORIS (Veggente):

Il giocatore pesca la prima carta del mazzo delle Meraviglie e la guarda. Quindi può scegliere di rimetterla al suo posto in cima al mazzo oppure di scartarla.

LE ZONE

Le Zone rappresentano dei luoghi significativi di Londra. Ogni Zona ha un effetto che si attiva quando un giocatore vi posiziona uno dei propri Agenti. Ogni Zona è composta da una plancia con due effetti leggermente differenti e da una illustrazione verticale.



Tanto va la gatta al lardo...

Tutti gli altri giocatori pescano 1 carta Meraviglia. Il giocatore di turno rivela poi la prima carta del mazzo delle Meraviglie. Il giocatore deve ora scegliere se fermarsi o rivelare altre carte: in caso riveli due carte dello stesso tipo deve scartare tutte quelle rivelate e la sua azione finisce. Se decide di fermarsi aggiunge alla sua mano tutte le carte rivelate.



Io scommetto su King... vincente!

Ogni giocatore, in ordine di turno, annuncia un tipo di carta Meraviglia e quindi scopre le prime due carte del mazzo delle Meraviglie: se ci sono carte di quel tipo può prenderle nella sua mano. Le altre vengono scartate.



Piatto ricco mi ci ficco!

Tutti i giocatori, a partire da quello di turno, pescano 3 carte Meraviglia. Ogni giocatore ne sceglie una e la aggiunge alla propria mano, quindi passa le 2 carte rimanenti, una al giocatore alla sua destra e una al giocatore alla sua sinistra. (Nota: giocando in 2 se ne sceglie una e si danno le altre 2 carte all'altro giocatore).



Un po' per uno non fa male a nessuno.

Tutti i giocatori, a partire da quello di turno, pescano 3 carte Meraviglia. Ogni giocatore ne sceglie una, la mette nella propria mano e passa le 2 carte rimanenti al giocatore alla sua destra. Ogni giocatore sceglie ora una carta tra le 2 carte ricevute, la mette nella propria mano e passa la carta rimanente al giocatore alla sua destra, che la aggiunge alla propria mano.



5 Sterline e uno, 5 Sterline e due, 5 Sterline e tre.... aggiudicato!

Il giocatore di turno rivela un numero di carte Meraviglia pari al numero di giocatori, poi le posiziona a faccia in su visibili a tutti. Ne sceglie una e lancia un'offerta base di almeno 1 Sterlina se la Meraviglia gli interessa, altrimenti passa. In senso orario i giocatori possono rilanciare l'offerta, aggiungendo almeno 1 Sterlina, o possono passare. Un giocatore che passa non può effettuare successivi rilanci sulla stessa carta. Il vincitore dell'asta paga le Sterline della sua offerta e ottiene la carta Meraviglia. Il giocatore di turno ripete l'azione per ognuna delle due carte Meraviglia rimanenti. Se una carta non riceve offerte finisce nella pila degli scarti.



Scommettiamo che...

Il giocatore di turno rivela un numero di carte Meraviglia pari al numero di giocatori, poi le posiziona a faccia in su visibili a tutti. Quindi ne sceglie una: tutti i giocatori prendono segretamente in mano la quantità di Sterline che vogliono offrire per comprare la carta (anche zero). Le offerte vengono rivelate, chi ha offerto più Sterline le paga e aggiunge

la Meraviglia alla sua mano. In caso di pareggio il giocatore di turno sceglie chi compra la carta tra coloro che sono in parità. Il giocatore di turno ripete l'azione per ognuna delle carte Meraviglia rimanenti. Se una carta non riceve offerte finisce nella pila degli scarti.



A *Le banche fanno affari d'oro di questi tempi.*

I giocatori, a partire da quello di turno, possono vendere 1 carta Meraviglia dalla propria mano ottenendo il suo valore in Sterline aumentato di 3. Le carte vendute in questo modo finiscono nella pila degli scarti.

B *Vendita promozionale!*

I giocatori, a partire da quello di turno, possono vendere fino a 3 carte Meraviglia dalla propria mano ottenendo il loro valore in Sterline. Le carte così vendute finiscono nella pila degli scarti.



Fate il vostro gioco.

Il giocatore pesca dal mazzo tante carte Meraviglia quanto è il numero di giocatori, senza guardarle le posiziona di fronte a sé formando una pila. Quindi pesca la prima, la guarda e decide a chi donarla, compreso sé stesso. Il giocatore di turno ripete l'azione per ognuna delle carte Meraviglia rimanenti. Non è possibile donare due carte allo stesso giocatore. Ogni giocatore riceverà in questo modo una sola carta Meraviglia.



Mi sembra uno scambio equo...

Ogni giocatore deve scartare una carta Meraviglia dalla sua mano e pescarne un'altra dal mazzo. Se un giocatore non ha carte Meraviglia nella sua mano ne pescherà comunque una dal mazzo.



LE MERAVIGLIE

Le carte Meraviglia rappresentano tutti gli oggetti che i giocatori possono collezionare ed esporre nelle proprie Teca. Esistono 6 tipi diversi di carte Meraviglia riconoscibili dal colore delle tende e dal simbolo, ognuno con delle regole proprie:

MOSTRI (18)

Meraviglie disponibili sotto forma di  Teste,  Corpi e  Zampe. Possono essere esposti come singola Meraviglia oppure come un Set Mostro (composto dalle 3 parti differenti), mettendo la carta o il Set in una singola Teca (non è possibile quindi mettere nella Teca solo 2 parti). Se il giocatore posiziona le 3 carte di un Set Mostro completo, ottiene un Segnalino Fama e lo posiziona sopra il Set Mostro. Non è possibile aggiungere parti di Mostro a una teca già allestita (vedi box pag. 6).



GROTTESCHI (12)

Ogni volta che si espone una Meraviglia di questo tipo il giocatore pesca 1 Segnalino Grottesco e lo posiziona coperto sulla carta Grottesco appena messa sull'Espositore. Solo il proprietario può vedere i segnalini pescati e posizionati sulle proprie carte. Al termine della partita i giocatori mostreranno tutti i Segnalini Grottesco accumulati nei propri Espositori e conteranno il totale dei teschi riportati su di loro, chi avrà più teschi otterrà 1 Segnalino Fama. A parità di Teschi nei segnalini Grottesco i giocatori continueranno a pescarne finché non ci sarà un vincitore.



LEGGENDARI (18)

Valgono il valore in Punti Fama indicato sulla carta. Ogni volta che si espone una di queste Meraviglie il giocatore posiziona 1 Segnalino Fama su di essa. Se un'altra copia della stessa carta Meraviglia Leggendaria appare in uno degli Espositori di qualsiasi giocatore, questa perde il Segnalino Fama acquisito.



PREZIOSI (12)

Ogni volta che un giocatore espone un Prezioso ottiene immediatamente tre Sterline dalla Cassa.



ARCANI (12)

Il valore in Punti Fama per ciascun Arcano a fine partita è pari al numero delle diverse tipologie di Meraviglie esposte dal giocatore (incluse quelle Arcane).



LIBRI (20)

Sono disponibili 4 tipi diversi di Libri. In una singola Teca possono essere esposti da 1 a 4 Libri, ma devono essere tutti diversi tra loro, a formare un Set. Non è possibile aggiungere Libri ad una Teca già allestita (vedi box pag. 6).



Al termine della partita i Set di Libri esposti forniscono ciascuno un numero di Punti Fama secondo il seguente schema:

- 1 Libro = 1 Punto Fama
- 2 Libri diversi = 4 Punti Fama
- 3 Libri diversi = 9 Punti Fama
- 4 Libri diversi = 16 Punti Fama



FINE DEL GIOCO

La partita termina alla fine del turno in cui l'ultimo giocatore ha piazzato l'ultimo Agente, e le relative azioni sono state svolte.

A questo punto ogni giocatore calcola il punteggio della propria Camera delle Meraviglie sommando:

- I valori in Punti Fama di tutte le Meraviglie esposte, secondo le diverse regole delle tipologie di carte;
- I punti dei Segnalini Fama ottenuti;
- Un Punto Fama ogni tre Sterline rimaste nella propria riserva;

Ogni giocatore sottrae poi dal totale 1 punto per ogni carta Meraviglia rimasta nella propria mano.

Il giocatore che ha totalizzato più Punti Fama viene dichiarato vincitore.

Pareggio: nel caso in cui 2 o più giocatori abbiano totalizzato lo stesso numero di Punti Fama, verrà dichiarato vincitore colui che ha esposto più Meraviglie (si conta ogni singola carta, anche quelle che compongono i set). In caso di ulteriore pareggio vincerà il giocatore con più Sterline nella propria riserva. In caso di ulteriore pareggio i giocatori condividono la vittoria.

Esempio conteggio punti

In una partita a tre con Paolo, Diana e Diego, Paolo chiude la partita posizionando il suo ultimo Agente.

Si passa ora al calcolo dei Punti Fama.

Diana ha posizionato Meraviglie in 7 teche totalizzando 36 Punti Fama, a questi deve sommare i punti di 2 Segnalini Fama, uno ottenuto con il Set completo di Mostri ed uno per avere l'unico "Golderact" del tavolo (vedi pag. 10, Leggendiari). Infine aggiunge 2 punti grazie alle 7 Sterline che gli sono avanzate.

Avendo una sola carta Meraviglia in mano sottrae 1 punto, ottenendo un totale di 43 Punti Fama.

Paolo ha puntato sulla sua collezione di Libri e avendo posizionato Meraviglie in 8 teche ottiene 39 Punti Fama. A questi sommerà i punti di 1 Segnalino Fama, ottenuto grazie alla Carta "Excalibur". Infine sommerà 4 Punti derivati dalle sue 12 Sterline. Non dovendo scalare punti in quanto non ha carte Meraviglie rimaste nella mano otterrà un totale di 46 Punti Fama.

Diego ha puntato invece sui soldi. Ha posizionato Meraviglie su 8 teche ottenendo 38 Punti Fama.

Potrà sommare a questi i Punti Fama derivati da 2 Segnalini Fama ottenuti grazie al Set completo di Mostri e all'unico "Tablet" esposto tra tutti i giocatori. Ottiene inoltre 4 Punti Fama grazie alle sue 14 Sterline, ma sottrarre 3 punti a causa delle 3 carte Meraviglia che gli sono rimaste in mano, ottenendo un totale di 45 Punti Fama.

A questo punto Diana e Diego svelano i propri Segnalini Grottesco, Diana ha pescato 2 segnalini del valore totale di 4 mentre Diego 1 segnalino da 3 Teschi (vedi pag. 10, Grotteschi). Diana ottiene così un ulteriore Segnalino Fama, portando il suo punteggio totale a 46.

Ora c'è una situazione di pareggio al primo posto tra Diana e Paolo, ma Paolo, avendo esposto 11 carte Meraviglia, rispetto alle 10 di Diana, vince lo spareggio e quindi è dichiarato vincitore della partita.

