



TRANQUI

REGOLAMENTO

ATTENZIONE!

I giocatori sono incoraggiati ad affrontare il gioco con la giusta dose di spirito e ad interpretarlo come uno strumento per divertirsi o, semplicemente, per passare il tempo in famiglia nel periodo di quarantena domestica. Le carte e i riferimenti a personaggi o eventi reali sono esenti da qualsiasi intento offensivo e vanno dunque considerati nell'ottica della sana parodia. Per superare questa gravissima emergenza sanitaria è giusto **rispettare con buon senso civico le norme governative** (ed è necessario farlo con rigore e serietà), tuttavia nulla ci impedisce di viaggiare un po' con la fantasia (che non ha bisogno dell'autocertificazione!) e di cercare di esorcizzare questa situazione. Speriamo che il gioco possa appassionarvi e strapparvi anche qualche risata da sotto la mascherina!



gli Autori



INTRODUZIONE

Tranqui è un gioco da tavolo per **3-6 giocatori**, della durata di circa **45 minuti**, ideato per passare un po' di tempo in modo diverso dal solito, in particolare durante il periodo della quarantena. Gli sviluppatori hanno pensato a *Tranqui* per poter scherzare sugli oggetti, i luoghi e le meccaniche che conoscono fin troppo bene in questo periodo, trascorso in maggior misura tra le pareti domestiche. Il gioco non necessita di componenti extra: basterà un piccolo oggetto distintivo per ciascun giocatore (da usare come pedina). È sufficiente stampare qualche pagina in bianco e nero, ritagliare le carte e i segnalini, leggere e comprendere regolamento e si può iniziare a giocare!

Suggerimento: per una migliore esperienza di gioco è consigliabile incollare i fogli stampati su cartoncino, così le carte saranno più robuste e facili da mescolare. In alternativa è possibile stamparle direttamente su carta a grammatura elevata.

(Nota: Per semplicità abbiamo scelto di realizzare la grafica in bianco e nero; è comunque possibile (e anzi consigliato) colorare Carte e Mappa a proprio piacimento, così da rendere il gioco più personalizzato)

COMPONENTI DI GIOCO E PREPARAZIONE

- **8 Carte Personaggio**
- **20 Carte Evento** (10 Carte Decreto + 10 Carte Imprevisto)
- **Mappa dei luoghi**
- **Oggetti** (64 Autocertificazioni, 64 Fogli bianchi, 64 Mascherine, 64 Cibo)
- **Termometro della tranquillità**
- **Indicatore della tranquillità**

Prima di cominciare, è necessario mescolare le Carte Personaggio e distribuirne **una** in modo casuale ad ogni giocatore; queste Carte sono rivolte a faccia in su e quindi visibili da ciascun giocatore. Mescolare poi le Carte Evento e selezionarne tante quante previste dalla Tabella sottostante, in relazione al numero di giocatori:

N° di giocatori	Round di gioco
3	9
4	8
5	8
6	7

Il resto delle Carte Evento non sarà utilizzato in questa partita e può essere, quindi, lasciato da parte. Porre le Carte Evento che utilizzerete sul tavolo a faccia in giù. Distribuire gli item a ciascun giocatore in base alle indicazioni presenti sulla relativa Carta Personaggio

(es. Paolo ha pescato la Carta Personaggio 'L'Uomo Cuscino' e prende come item iniziali 4 autocertificazioni, 3 mascherine e 6 segnalini di cibo)

Ogni giocatore prende poi 3 fogli bianchi per sé, ricordando che potrà accedere in qualsiasi momento alla riserva di fogli bianchi.

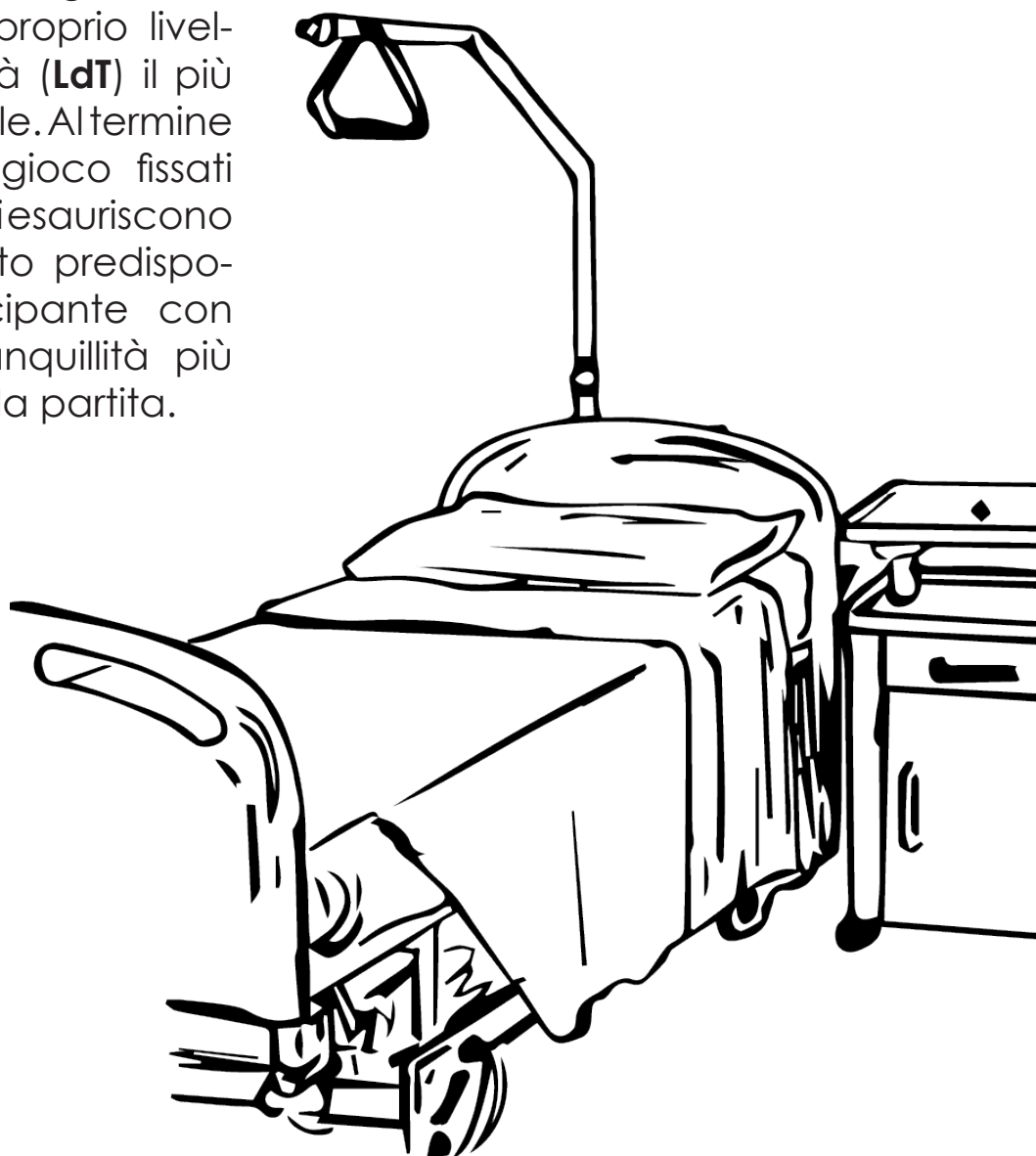
N.B. Mascherine e riserve di cibo vengono posizionate vicino ad ogni giocatore a faccia in su, **visibili** agli altri partecipanti. Autocertificazioni e fogli bianchi devono, invece, essere **nascosti** alla vista degli sfidanti: il loro numero deve, infatti, rimanere segreto!

Porre al centro del tavolo la Mappa dei luoghi, posizionare quindi a lato le quattro riserve di items separati tra loro, in modo che siano accessibili a tutti i giocatori in ogni momento.

Ogni giocatore posiziona l'Indicatore della tranquillità sul valore **20** del Termometro della tranquillità relativo al proprio personaggio.

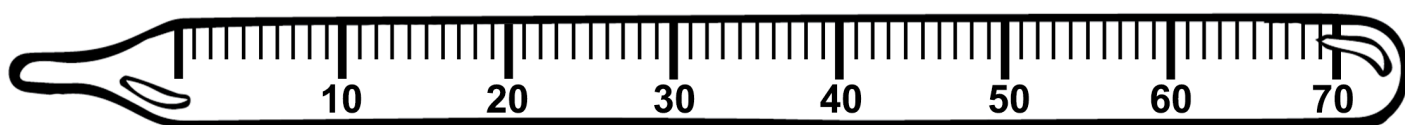
OBBIETTIVO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è mantenere il proprio livello di tranquillità (**LdT**) il più elevato possibile. Al termine dei round di gioco fissati (quando cioè esauriscono le Carte Evento predisposte), il partecipante con il livello di tranquillità più elevato vince la partita.



TERMOMETRO DELLA TRANQUILLITA'

Durante la partita il **LdT** di ciascun giocatore viene modificato e aggiornato continuamente. Per quantificare la tranquillità, ogni partecipante dovrà spostare l'Indicatore di tranquillità (**piccola freccia**) lungo il proprio Termometro, in corrispondenza del valore corretto. Il Termometro della tranquillità possiede valori da 0 (livello massimo di stress) a 70 (livello massimo di tranquillità).



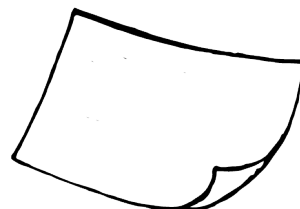
OGGETTI

Ogni giocatore ha a disposizione 4 tipi di oggetti:

-Autocertificazione (**A**): ciò che permette di visitare i diversi luoghi del gioco. Per recarsi in un luogo è necessario portare con sé il numero di **A** indicato dal luogo in questione. I segnalini **A** sono conservati da ogni giocatore a faccia in giù di fronte a sé o comunque nascosti dalla vista degli altri giocatori. Soltanto il numero iniziale di **A** è noto a tutti i giocatori nel primo round.

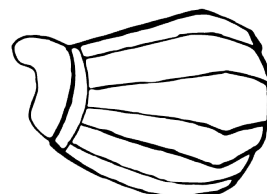


-Fogli bianchi (**FB**): per visitare un luogo, il giocatore può scegliere di utilizzare dei segnalini fogli bianchi al posto dei segnalini **A**. Se sceglie di utilizzare i **FB** rischia però di essere scoperto e, di conseguenza, di perdere tranquillità.



I **FB** devono essere al centro del tavolo dove sono raggiungibili da tutti i giocatori. Ad ogni giocatore si consiglia di tenerne sempre 3 o più nella sua riserva.

-Mascherine (**M**): sono oggetti utili per visitare alcuni luoghi, ad esempio il supermercato.



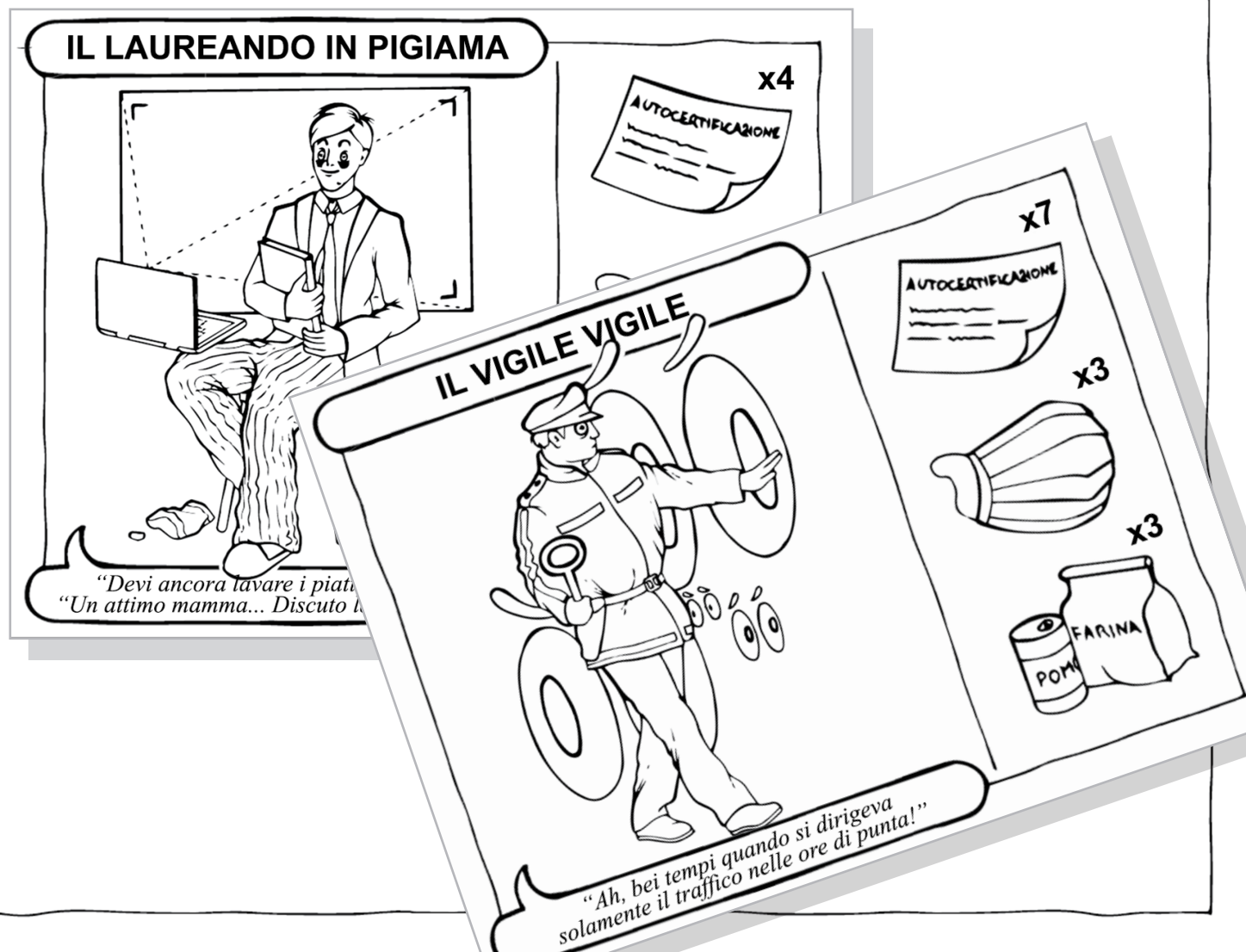
-Cibo (**C**): bisogna sempre prestare attenzione alla propria riserva di segnalini cibo. Alla fine di ogni turno ciascun giocatore perde un oggetto **C** per simulare che, con il trascorrere dei round, il cibo viene consumato ed è necessario prima o poi reperirne altro. Se un giocatore rimane senza segnalini **C**, non potendo quindi scartarne uno alla fine del turno, egli diminuisce di -6 punti il proprio **LdT**.

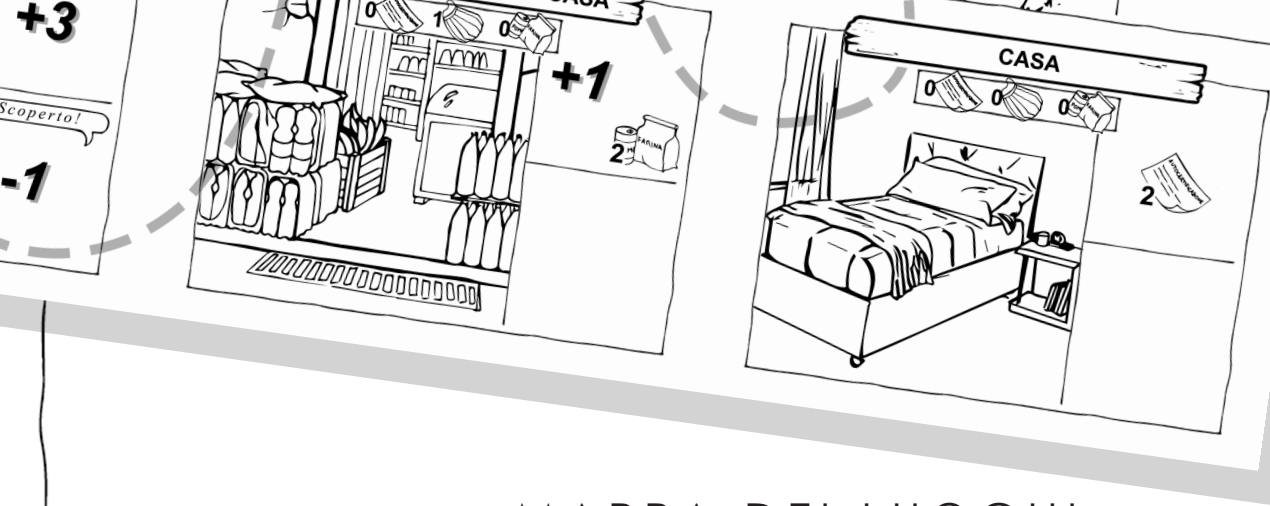


I segnalini **A**, **M**, **C** possono inoltre essere utilizzati come merce di scambio e/o ceduti a qualsiasi giocatore nella Fase di Dibattito.

CARTE PERSONAGGIO

Sono presenti all'interno del gioco 8 carte personaggio in cui i giocatori potranno immedesimarsi. Ogni carta indica quanti oggetti saranno disponibili per quel personaggio all'inizio del gioco.





MAPPA DEI LUOGHI

I giocatori decidono ad ogni turno di recarsi in uno degli 8 luoghi presenti nel gioco (raffigurati nella Mappa di gioco) per ottenere items ed al fine di incrementare il proprio **LdT**. In ciascun luogo è indicato quali items sono necessari per raggiungerlo, quali items fornirà al giocatore e/o il valore di tranquillità da aggiungere o togliere al proprio **LdT**. È inoltre presente un valore negativo nel riquadro in basso a destra che indica di quanti punti sarà abbassato il **LdT** del giocatore, nel caso in cui egli venga scoperto senza le autocertificazioni adeguate per quel luogo.

CARTE EVENTO

Le Carte Evento, vale a dire i Decreti e gli Imprevisti, rendono lo svolgimento del gioco più imprevedibile e le mosse dei giocatori più difficili da pianificare. Ogni turno verrà pescata una sola nuova carta che sostituisce quella del turno precedente. Le carte Decreto introducono delle regole aggiuntive, quasi sempre imponendo restrizioni alle libertà dei giocatori. Le carte Imprevisto possono avvantaggiare alcuni giocatori e/o metterne in difficoltà altri.



Il giocatore con **meno** tranquillità ottiene un **bonus +2**.

“Ce la faremo!”



I due giocatori con **più** tranquillità mostrano pubblicamente tutti i loro Fogli Bianci/Autocertif. a **faccia in su**.

Due pesi, due misure

E se fosse Conte a leggervi i Decreti e gli Imprevisti all'inizio di ogni turno?

Per un'esperienza di gioco più completa e divertente vi invitiamo ad utilizzare il soundboard con le tracce audio relative ad ogni Carta Evento al seguente link:

<https://peal.io/soundboards/gioco>.

GIOCO

Ogni turno di gioco si compone di diverse fasi che si susseguono secondo un ordine prestabilito, come riportato qui di seguito:

Fase 1: Carte Evento

I giocatori pescano una carta dal mazzo Evento. Questa carta introdurrà una regola per il turno corrente, valida fino alla successiva Fase Evento

(es. al loro primo turno, Mario, Paolo e Giulia pescano la carta Imprevisto 'Occhio alle scadenze' e ciascuno di loro perde un segnalino cibo. Dopodiché passano alla Fase successiva).

Fase 2: Scelta del luogo

Ogni giocatore sceglie il luogo in cui recarsi per il turno corrente. A meno che la scelta della destinazione non sia stata già imposta da una specifica Carta Evento, ciascun giocatore può decidere liberamente dove recarsi. È consigliabile scegliere tenendo conto dei benefici (punti tranquillità e oggetti) che il luogo offre e degli items necessari per raggiungerlo.

(es. Mario ha quasi terminato la sua scorta di cibo, perciò sceglie di andare al supermercato. Giulia invece ha sufficienti riserve di cibo e mascherine, in più possiede molte autocertificazioni: preferisce, quindi, recarsi in campagna per guadagnare punti tranquillità).

La scelta viene indicata posizionando la propria pedina sul luogo desiderato sulla Mappa dei Luoghi.

Fase 3: Preparazione all'uscita

Ogni giocatore posiziona davanti a sé gli oggetti richiesti per visitare il luogo prescelto. Le mascherine e/o le riserve di cibo vengono posizionate a faccia in su, visibili agli altri giocatori; **le autocertificazioni e fogli bianchi devono, invece, essere posizionati a faccia in giù: questo permette ai giocatori di mentire** sul loro effettivo utilizzo di autocertificazioni. Se un giocatore vuole raggiungere un luogo ma non possiede sufficienti autocertificazioni o preferisce conservarle per i turni successivi, egli può comunque uscire sostituendo le autocertificazioni reali con i fogli bianchi; dal momento che le autocertificazioni sono coperte, gli altri partecipanti non possono subito sapere che il giocatore sta mentendo.

Fase 4: Dibattito e libero scambio

In questa fase i giocatori parlano e si confrontano tra loro al fine di scoprire se qualcuno ha utilizzato FB al posto dei segnalini A. È possibile, quindi, porre domande dirette, dibattere, fare supposizioni, osservare le risposte verbali e non verbali degli altri giocatori: lo scopo finale è quello di capire se gli altri partecipanti stanno effettivamente dicendo la verità. Nel caso in cui un giocatore dubitasse della sincerità di un altro giocatore, egli potrà considerare la possibilità di controllarlo nella Fase 5.

Nella fase attuale è, inoltre, permesso il libero scambio di oggetti e di favori.

Accordo di tipo 'Oggetti' → I giocatori possono accordarsi liberamente per barattare tra di loro uno o più items posseduti

(es. Paolo ha un solo segnalino di cibo ma possiede molte mascherine, mentre Mario possiede abbondante cibo ma non ha mascherine; i due giocatori stabiliscono, dunque, di scambiare tra loro una mascherina e un segnalino di cibo).

Accordo di tipo 'Favori' → Se il giocatore A non si fida del giocatore B e sta considerando di controllarlo, può comunicarlo pubblicamente ad alta voce. Il giocatore B, in risposta, può cercare di corromperlo offrendogli uno o più items in cambio della sua fiducia.

(es. Giulia dubita della sincerità di Paolo; Paolo le offre due delle sue mascherine per non essere controllato. Se Giulia accetta, Paolo non potrà essere controllato da nessuno in questo turno).

Fase 5: Controllo

In questa fase è possibile effettuare i controlli delle autocertificazioni. **In base alle informazioni raccolte nella fase precedente, ogni giocatore può scegliere se controllare uno o più sfidanti.** Quando un giocatore viene controllato, è costretto a girare i segnalini **A** oppure **FB** che ha posizionato davanti a sé, rivelando quindi se esse sono reali oppure sono fogli bianchi.

Chi ha scelto di controllare deve:

- aggiungere 3 punti al proprio **LdT** se il sospetto è corretto (lo sfidante aveva posizionato almeno un **FB** davanti a sé)
- togliere 3 punti al proprio **LdT** se il sospetto è errato (lo sfidante aveva posizionato davanti a sé solo segnalini **A**).

Chi viene controllato:

- se dice la verità (cioè se aveva posizionato di fronte a sé solo segnalini **A**) non ottiene alcun punto da aggiungere al proprio **LdT**.
- se mente (cioè se aveva posizionato di fronte a sé toglie almeno un **FB**) toglie al proprio **LdT** tanti punti tranquillità quanti sono indicati sul luogo in cui si è recato. Essere scoperti senza autocertificazione non impedisce di visitare il luogo prescelto né di guadagnare nella fase 6 gli oggetti e/o la tranquillità prevista.

	Giocatore che controlla	Giocatore controllato
Sono presenti solo segnalini A	-3 al LdT	nessun effetto
E' presente almeno un segnalino FB	+3 al LdT	Perde tanti punti tranquillità quanti indicati dal luogo

(es. Paolo sceglie di controllare Mario. Mario gira le due autocertificazioni che ha posizionato di fronte a sé per andare in Libreria e mostra che sono entrambi segnalini A: Paolo perde quindi 3 punti tranquillità. Ora Mario sceglie di controllare Giulia. Giulia gira le tre autocertificazioni che ha posizionato per andare in campagna ma sono segnalini FB: Mario aveva quindi ragione a sospettare di Giulia e guadagna 3 punti tranquillità mentre Giulia perde il numero di punti indicati nel luogo 'Campagna' (-5)).

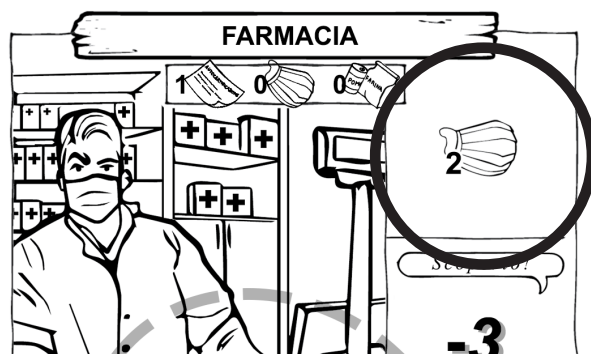
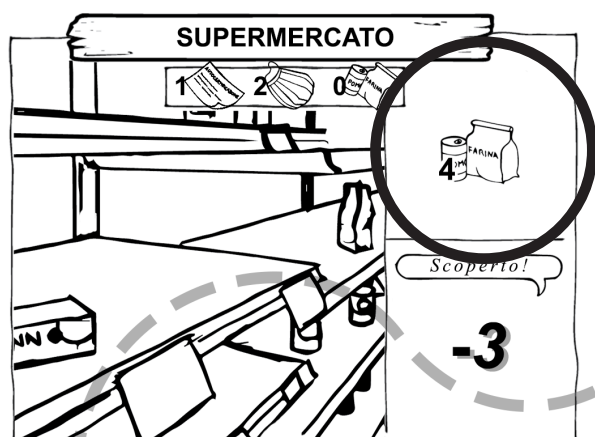
N.B. Ogni giocatore può essere controllato soltanto una volta per turno. Se due o più giocatori desiderano controllare la stessa persona, si dà la priorità a chi ha espresso per primo l'intenzione di farlo.

N.B. Se nella Fase 4 il giocatore B ha stabilito un accordo di tipo 'Favori' in cui si dice che non verrà controllato dal giocatore A per questo turno, egli non potrà essere controllato nemmeno dagli altri giocatori. Il giocatore B, ma non il giocatore A, è quindi interamente esente dai controlli fino al turno successivo.

Fase 6: Visita dei luoghi

Dopo gli eventuali controlli, i segnalini **M** e/o i segnalini **C**, posizionati di fronte a ciascun giocatore, vanno trasferiti nelle riserve corrispondenti. I segnalini **A** e/o i segnalini **FB** vengono, invece, spostati di lato e lasciati a faccia in giù: in questa maniera nessuno dei giocatori saprà chi ha mentito. Soltanto se le riserve dei segnalini **A** e **FB** si esauriscono, è possibile riempirle, recuperando i rispettivi segnalini scartati. **Ogni giocatore prende gli oggetti che gli spettano** dalle corrispondenti riserve (presenti a fianco alla Mappa dei luoghi). Inoltre, **ciascun giocatore modifica il suo LdT** a seconda del valore indicato dal luogo che ha scelto di visitare.

(es. Giulia è stata scoperta senza autocertificazioni mentre si stava recando in Campagna. Ha perso -5 nella precedente fase ma in questa fase guadagna +8, come regolarmente indicato dalla carta luogo).



Fase 7: Ora di cena

In quest'ultima fase **ogni giocatore scarta dalla propria riserva un segnalino C**. Se non possiede al momento tale segnalino, è costretto a diminuire il suo **LdT** di 6 punti tranquillità.

FINE DEL GIOCO



Il gioco si conclude quando è terminato l'ultimo dei round fissati dal regolamento. A questo punto si confrontano i **LdT** dei vari giocatori e quello con il valore più elevato sul termometro vince la partita.

RINGRAZIAMENTI E CONTATTI

Alessia Marchi e Carlo Perini hanno curato il progetto del gioco da tavolo nelle sue fasi iniziali e ne hanno sviluppato struttura, meccaniche e testi.

Leonardo Brentan e Silvia Pedrina hanno invece curato la parte grafica, definendo nei dettagli il character design ed i luoghi e disponendo tutti gli elementi del gioco in poche pagine di PDF.

Vi ringraziamo per aver provato *Tranqui!*
Per qualunque necessità o curiosità vi invitiamo a contattarci ai seguenti recapiti:

tranqui.gioco@gmail.com

sileoleosil@gmail.com

Link pagina FB ufficiale del gioco:

<https://www.facebook.com/Tranqui-Board-game-109817037367627/>

Link Soundboard Carte Evento:

<https://peal.io/soundboards/gioco>