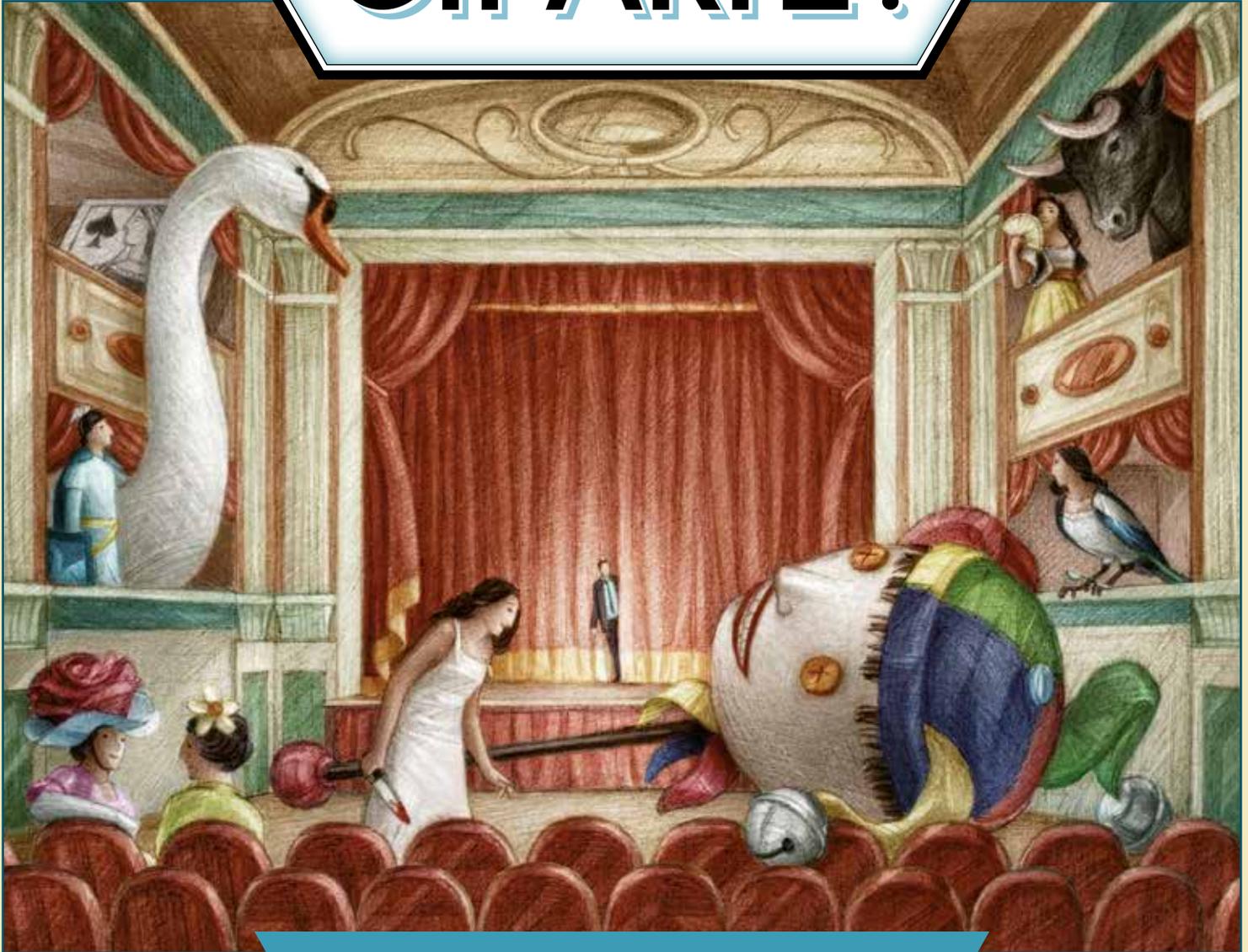


SIPARIO!



IL LIBRO DELLE REGOLE

di Simone Tansini



DI SIMONE TANSINI

Il gioco dell'Opera

Prima edizione agosto 2015

Diritti letterari

© 2015 Simone Tansini

Tutti i diritti riservati

©Simone Tansini

stampa:

Trefl - *Polonia*

Ideazione e meccanica del gioco: Simone Tansini

Illustrazioni: Stefano Morri e Simone Cirillo

Coordinamento editoriale: Simone Tansini

Progetto grafico: Manodopera Comunicazione

SIPARIO! CHI È DI SCENA

Preparatevi a realizzare la stagione lirica più agguerrita e prestigiosa mai vista prima! Reclutate i cantanti più famosi, sopportate le bizzes delle prime donne, investite nelle migliori pubblicità, ingaggiate paparazzi, pagate la claque, ma soprattutto ostacolate i vostri avversari. Dopo aver ricevuto i titoli delle tre opere da portare in scena iniziate a dar battaglia a chiunque cerchi di impedire la vostra ascesa all'Olimpo della musica.

Sipario! è un gioco di carte e di strategia per **2-5 giocatori**, in cui dovrete capire come mettere in difficoltà i vostri avversari e nel contempo come proteggere i vostri piani. L'unica cosa che **NON** dovrete avere, per essere i migliori sulla piazza, saranno degli scrupoli...



OBBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è quello di diventare il miglior impresario teatrale dei vostri tempi, e per riuscirci dovrete ottenere la massima notorietà possibile. La notorietà, espressa in **Punti Notorietà** (da questo momento **PN**), si conquista tramite la messa in scena delle proprie opere, il completamento dei cast di quelle avversarie, la realizzazione di spettacoli extra e comprando **PN** a suon di denaro.

Per ottenere un'esperienza di gioco che si adatti ai vostri gusti e alla vostra disponibilità di tempo, Sipario! prevede due tipi di scalate al successo differenti: giocare a tempo o a monte **PN**.

SFIDE A TEMPO:

• *L'acuto più acuto!*

30 minuti, una partita lampo, vincerà chi saprà in sola mezz'ora far valere le strategie più ciniche per ottenere notorietà.

• *Una cantata in compagnia*

60 minuti, una partita rilassante e avvincente in cui mettere alla prova le proprie doti imprenditoriali.

• *Meditando sull'opera*

90 minuti, mettetevi comodi, studiate bene i vostri cartelloni e quelli avversari, perché dovrete dimostrare di essere degli ottimi strateghi.

SFIDE A MONTE PN:

• *Tutto in una sera!*

Sfida ai **25 PN**, pochi fronzoli: bisogna farsi notare e farlo in fretta, perché il traguardo è vicino per tutti.

• ***Ossa in provincia***

Sfida ai **50 PN**, sarete in grado di gestire una notorietà che vi porterà alla vostra prima importante ribalta? Quando si dice “farsi le ossa in provincia” non si sospetta mai quanto possa essere complicato riuscirvi.

• ***Olimpo della musica***

Sfida ai **100 PN**, una vera maratona lirica dalla quale uscirete indubbiamente cambiati e sicuramente arricchiti... soprattutto di malizia e capacità di sferrare colpi bassi, perché la voce non basta per diventare i migliori dell'Olimpo!

Nel caso delle partite a tempo il gioco si interromperà dopo che, al raggiungimento del minutaggio scelto, ogni impresario avrà effettuato il proprio turno nella mano in corso. In caso di parità affidatevi alla dea bendata lanciando una moneta o cimentatevi in una sfida canora, ma su quest'ultima ipotesi non mi sento di dare nessuna indicazione!

Nel caso delle sfide a monte PN il gioco si interromperà alla fine della partita in cui verrà raggiunto e/o superato il punteggio richiesto; se ci saranno più impresari ad aver raggiunto il monte PN vincerà quello che l'avrà superato con il maggiore scarto. In caso di parità, come spiegato poco sopra, affidatevi alla dea bendata o alle vostre corde vocali.

Tenete a mente che giocando a tempo o a monte PN dovrete studiare tecniche di scalata al successo diverse tra loro. Sarete quindi in grado di stringere tacite alleanze per intralciare gli impresari più ambiziosi e, al contempo, favorire la vostra ascesa?

INIZIARE

Iniziate cantando! Il giocatore con la voce più acuta (lascio a voi il modo migliore per decidere chi sia!) sarà il mazziere. Questo ruolo passerà al giocatore successivo, in senso orario, ad ogni nuova partita.

Come prima cosa ogni partecipante deve scegliere un **segnalino colorato** che posizionerà sul Tabellone della notorietà sopra al logo “Sipario! chi è di scena” di fianco alla casella numero 1.

Fatto ciò riceverà **8 segnalini moneta** (da questo momento **ori**) e **4 segnalini di Scarto al buio** (vedi capitolo “Scartare al buio”).

A seguire il mazziere mescolerà il mazzo delle 40 opere e, in senso orario, distribuirà **3 carte opera** a tutti i giocatori, compreso se stesso; queste carte rappresentano il cartellone teatrale di ogni impresario. Ricordate di non mostrarle agli avversari! In questa fase preliminare di gioco potrete cambiare una carta opera al costo di 1 oro.

Dopo aver distribuito le carte opera sarà il momento di mettere mano al mazzo di gioco contenente le carte cantante e azione. Il mazziere distribuirà **7 carte gioco** ad ogni partecipante, compreso se stesso.

Ora siete pronti ad iniziare la vostra partita a Sipario!

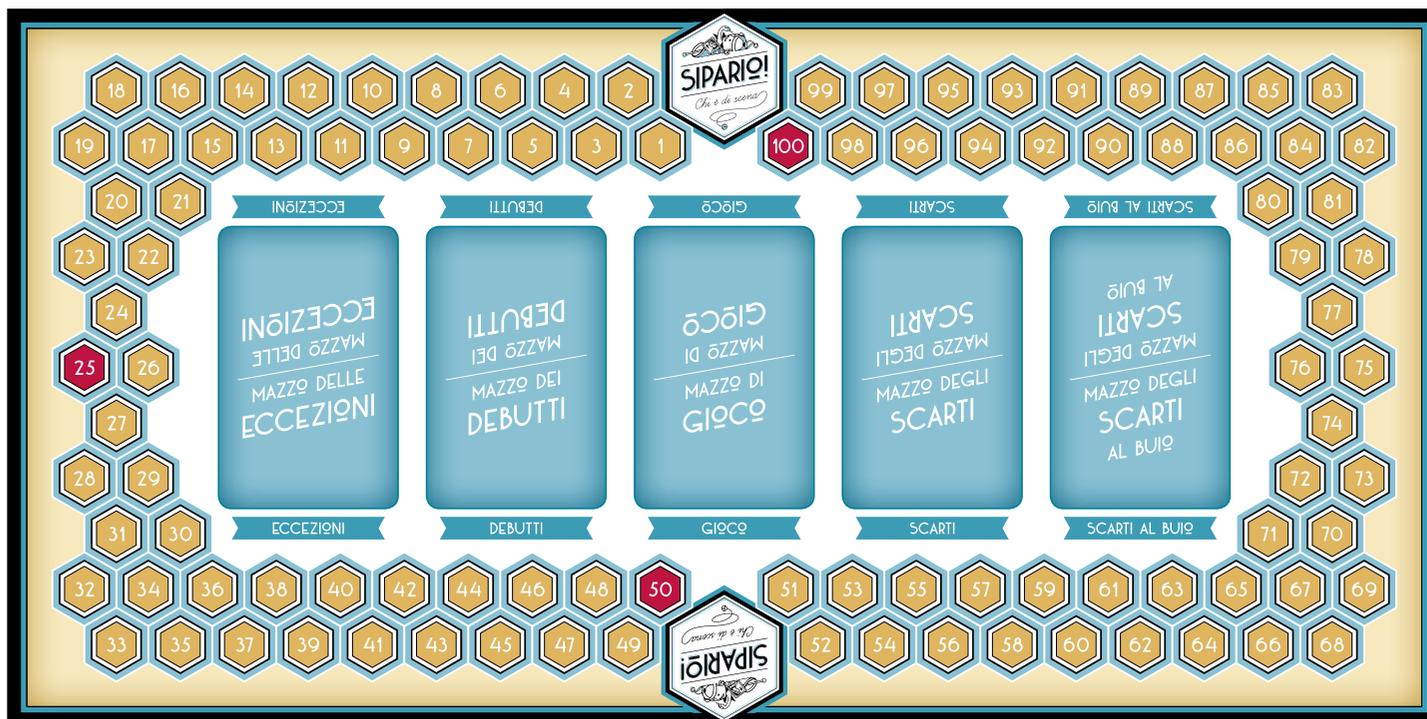
TABELLONE DELLA NOTORIETÀ

Il tabellone della notorietà verrà posto al centro del tavolo di gioco; su di esso troverete il segna punti per la notorietà ottenuta di volta in volta e gli alloggiamenti per il mazzo di gioco e i relativi scarti. Ad inizio partita posizionate il vostro segnalino sopra al logo “Sipario! chi è di scena” di fianco alla casella numero 1.

GLI ALLOGGIAMENTI PER LE CARTE SONO:

- “Mazzo di gioco” per l’omonimo mazzo
- “Mazzo degli scarti” per le carte che vengono scartate durante i normali turni di gioco
- “Mazzo dei debutti” per le carte utilizzate nella messa in scena degli spettacoli
- “Mazzo degli scarti al buio” per le carte giocate con il segnalino di scarto al buio
- “Mazzo delle eccezioni” per gli scarti eccezionali

Tutti i dettagli nel capitolo “Mazzi degli scarti”.



MAZZO DELLE OPERE

Il mazzo delle opere è composto dalle 40 carte rappresentative le opere che potrete mettere in scena. Su ogni carta troverete: titolo dell'opera, autore, data e luogo della prima rappresentazione; a seguire il cast necessario alla realizzazione dello spettacolo. All'interno dell'esagono azzurro è visibile il bonus in PN relativo al debutto completo dello spettacolo (vedi capitolo "Punti notorietà per opera"). Alla fine di ogni singola partita il mazzo delle opere deve essere rimescolato.



MAZZO DI GIOCO

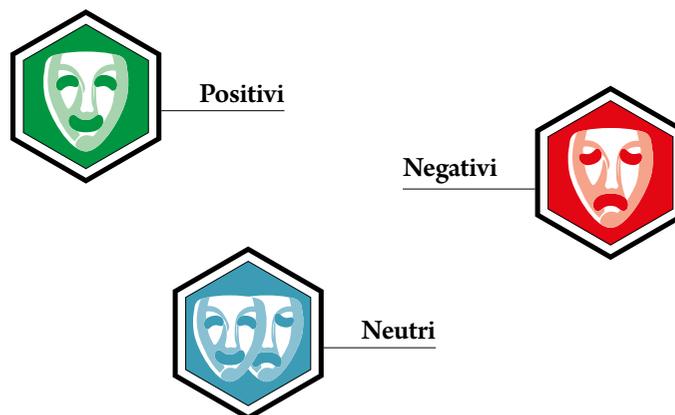
Il mazzo di gioco è composto dall'insieme delle carte cantante e delle carte azione. Alla fine di ogni singola partita dovrà essere rimescolato oppure, nel caso in cui finisse a partita in corso, dovrà essere rigenerato utilizzando il mazzo degli scarti, quello dei debutti e quello degli scarti al buio.

CARTE AZIONE

Le carte azione vi permetteranno di accrescere i PN dei vostri spettacoli, ostacolare gli avversari, difendervi dai loro tentativi di Concorrenza sleale ed elaborare svariate strategie di gioco.

Queste carte sono 60 e sono suddivise in 25 tipologie differenti; su ognuna di esse troverete una breve descrizione degli effetti e delle azioni speciali possibili (sigla "Sp").

Come riportato sulle carte stesse, i loro effetti possono essere:



Le combinazioni tra carte azione possono essere annullate eliminando gli effetti di una delle carte che le compongono.

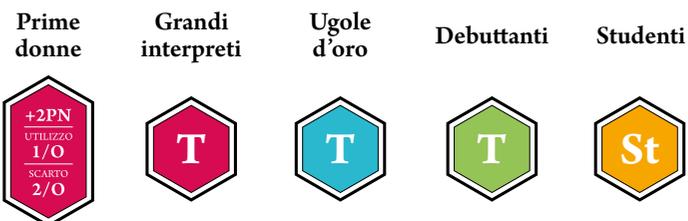
Es. Il giocatore A debutta Don Pasquale e decide di utilizzare Aria sublime e Claque per la propria Norina ottenendo un beneficio di +3PN. Il giocatore B durante il proprio turno di Concorrenza sleale annulla gli effetti dell'Aria sublime grazie ad una Stecca clamorosa. A questo punto Norina riceverà solo gli effetti della Claque ossia +1PN.

Tutti i dettagli nella sezione "Dettagli carte azione".



CARTE CANTANTE

Le carte cantante vi permetteranno di comporre i cast necessari alla messa in scena delle vostre opere. Queste carte sono 100 e sono divise in 5 tipologie differenti di personaggi:



Suddivise a loro volta per vocalità:

Voci dalla più acuta alla più grave	
Maschili	Femminili
Tenore (T)	Soprano (S)
Baritono (Br)	Mezzosoprano (Ms)
Basso (B)	Contralto (C)

Tutti i dettagli nel capitolo "Tipi di cantanti e tipi di ruolo".



IL MATTO

Come in ogni gioco di carte che si rispetti, anche in Sipario! ci sarà un jolly chiamato “Il matto”. Questa carta potrà essere utilizzata come una qualunque delle carte che compongono il mazzo di gioco ad eccezione delle Prime donne. Il matto potrà anche essere utilizzato per evitare gli effetti delle seguenti carte azione: Colpo di scena, Conferenza stampa, Flop annunciato, Magheggio d’agenzia, Paparazzo, Sciopero delle maestranze. Il Matto non è soggetto agli effetti di Concorrenza sleale.



MAZZI DEGLI SCARTI

Eliminare le proprie carte in Sipario! non è un’azione qualsiasi; dalle vostre decisioni, infatti, possono dipendere anche le scelte e le strategie avversarie. Nel gioco sono previsti diversi tipi di mazzi degli scarti:

- **Mazzo degli scarti.** Destinato alle carte che eccedono il numero massimo di quelle che ogni giocatore può avere, ossia 13 (dettagli nel capitolo “Carte gioco minime e massime”); ogni giocatore potrà pescare da qui lo scarto del giocatore che lo precede.

Da utilizzare per rigenerare un nuovo mazzo di gioco se necessario.

- **Mazzo dei debutti.** Destinato alle carte impiegate per i debutti delle opere, per la Concorrenza sleale, per gli spettacoli extra e le seguenti carte azione se utilizzate durante i turni di gioco: Colpo di scena, Conferenza stampa, Flop annunciato, Magheggio d’agenzia, Paparazzo, Sciopero delle maestranze, Voci dal foyer.

Non è consentito pescare da questo mazzo.

Da utilizzare per rigenerare un nuovo mazzo di gioco se necessario.

- **Mazzo degli scarti al buio.** Destinato alle carte eliminate tramite i segnalini di Scarto al buio e le Prime donne non utilizzate; ogni giocatore potrà pescare da qui lo scarto del giocatore che lo precede.

Da utilizzare per rigenerare un nuovo mazzo di gioco se necessario.

- **Mazzo delle eccezioni.** Destinato alle carte che vengono escluse dall’eventuale rigenerazione del mazzo di gioco durante una partita: le Prime donne (quando utilizzate), il Matto e la carta Capodanno (quando utilizzata).

Non è consentito pescare da questo mazzo.

SCARTARE AL BUIO

È possibile scartare senza mostrare la carta che si vuole eliminare agli altri giocatori (a faccia in giù); per compiere quest'azione si impiega un segnalino Scarto al buio.

Il giocatore che segue chi ha scartato al buio potrà comunque decidere se pescare o meno tale carta.



ORI

Gli ori rappresentano il budget che avrete a disposizione per compiere azioni particolari come avvalersi di una Prima donna, pagare il pubblico per fischiare o applaudire durante le rappresentazioni, utilizzare un cantante in un ruolo che non gli compete e tanto altro ancora. Ad inizio partita i giocatori riceveranno 8 ori a testa che potranno aumentare in base alle azioni che compiranno.



IMPIEGARE GLI ORI E FINIRE GLI ORI

Oltre a tutte le azioni che saranno spiegate in seguito, è possibile investire gli ori anche in due casi ben precisi:

- Acquisire notorietà tramite la pubblicità; si può comprare 1PN spendendo 3 ori
- Cambiare un titolo d'opera; si può cambiare un proprio titolo d'opera al costo di 5 ori (con l'eccezione dell'inizio della partita quando è possibile farlo al costo di 1 solo oro).

Qualora un giocatore terminasse i propri ori potrà ottenerne 1 sacrificando 1PN; ovviamente non è possibile scendere ad un valore di PN inferiore allo zero.

PUNTI NOTORIETÀ PER OPERA

Per ottenere la notorietà necessaria alla vostra scalata al successo dovrete mettere in scena le opere ricevute ad inizio partita.

Il **cast base** per debuttare un'opera è **composto di 4 cantanti** che possano ricoprire i seguenti ruoli: **1 Ruolo principale**, **2 Prime parti**, **1 Seconda parte** (i colori dei ruoli corrispondono a quelli sugli esagoni delle carte cantante). Questo vi garantirà una notorietà di **6 PN**.

Fanno eccezione alcune opere come da schema seguente:

Debutti Base ed Opere con Cast Speciali				
Debutti Base (+6 PN)	Ruolo Principale	Prima Parte	Seconda Parte	Muto Recitato
Opera standard	1	2	1	
La serva padrona	2			1
Così fan tutte		4		
Die Walküre	1	3		
Cavalleria Rusticana	1	1	2	
Pagliacci	1	3		
Le maschere		3		1

Ogni cantante aggiunto al cast base fornisce: +3 PN per ruolo principale, +2 PN per prima parte, +1 PN per seconda parte. Debutto del cast completo +6 PN più il valore riportato nell'esagono della carta opera

Nel caso in cui possiate ricoprire più dei 4 ruoli richiesti, i cantanti aggiuntivi vi forniranno: **+3PN per ogni Ruolo principale**, **+2PN per ogni Prima parte**, **+1PN per ogni Seconda parte**.

Su ogni carta opera troverete un numero all'interno di un esagono azzurro, quello è il bonus che si otterrà (in aggiunta ai 6PN di base) nel caso in cui si riesca a debuttare lo spettacolo con il cast al gran completo.

Se dopo la messa in scena di un'opera i PN derivanti da essa dovessero scendere sotto allo zero (caso piuttosto raro) non si conterà notorietà negativa ma semplicemente lo spettacolo fornirà 0PN.

OTTENERE NOTORIETÀ DAGLI SPETTACOLI AVVERSARI

Quando debuttiamo un'opera i due giocatori di turno dopo di noi potranno integrare il cast del nostro spettacolo con un proprio cantante (uno solo a testa) ottenendo: **+3PN per Ruolo principale**, **+2PN per Prima parte**, **+1PN per Seconda parte**. Non è consentito completare i cast avversari con combinazioni di cantanti e carte azione che danneggino i PN dello spettacolo.

CARTE GIOCO MINIME E MASSIME

Ad inizio partita, come già detto, si ricevono 7 carte gioco (numero minimo di carte che si dovranno sempre avere in mano), ad ogni turno se ne pesca una nuova senza scartarne nessuna, questo fino ad averne in mano 13 (numero massimo), da questo momento in poi si dovrà pescare una carta e scartarne una; le carte così eliminate dovranno essere riposte nel mazzo degli scarti in modo da essere visibili agli avversari.

Fanno eccezione a questa regola le Prime donne, che possono essere scartate anche quando non si è raggiunto il numero massimo di carte.

Se compirete azioni che porteranno il vostro numero di carte

ad essere inferiore al minimo, nel turno successivo di pescata prenderete tante carte quante ve ne serviranno per averne di nuovo 7.

Es. Il giocatore A ha in mano 9 carte, debutta l'opera Don Giovanni con il cast base (4 cantanti) e utilizza 2 carte per contrastare la Concorrenza sleale trovandosi alla fine dell'azione di gioco con 3 carte in mano. Nel turno successivo di pescata prenderà 4 carte.

Riassumendo:

carte gioco minime 7

carte gioco massime 13

TIPI DI CANTANTI E TIPI DI RUOLO

In Sipario! avrete a disposizione 5 tipologie di cantanti per organizzare la vostra stagione teatrale e mettere in scena gli spettacoli extra più prestigiosi: **Studenti**, **Debuttanti**, **Ugole d'oro**, **Grandi interpreti**, **Prime donne**.

Studenti: chissà, forse un giorno ce la faranno a calcare i grandi palcoscenici, ma per il momento sono la risorsa meno... come dire? Meno funzionale alla causa. In scena possono interpretare i ruoli **Muto o Recitato**. Ma non disperate perché potranno comunque prendere parte ad un Saggio di classe come spiegato nei capitoli successivi. Gli studenti non hanno connotazione vocale.

Debuttanti: è arrivato il grande giorno, quello del debutto.

Questi cantanti hanno il compito di rivestire i ruoli definiti **Seconda parte**, anche se grazie alle carte azione giuste potranno ambire a ben più prestigio. I debuttanti hanno una specifica connotazione vocale: soprano, mezzosoprano, tenore e baritono. I Debuttanti baritoni potranno interpretare anche le **Seconde parti** destinate ai bassi e i debuttanti mezzosoprani quelle destinate ai contralti.

Ugole d'oro: professionisti affermati e affidabili, abituati a calcare ogni genere di palcoscenico, le Ugole d'oro sono la risorsa più importante ed eclettica del gioco. Questi cantanti hanno il compito di interpretare i ruoli definiti **Prima parte** ma possono essere impiegati sia come **Seconde parti**, sborsando 2 ori, sia come **Ruoli principali** (grazie a specifiche carte azione). Le Ugole d'oro coprono l'intera gamma vocale: soprano, mezzosoprano, contralto, tenore, baritono e basso.

Grandi interpreti: finalmente entriamo nell'Olimpo dei cantanti. Un Grande interprete è il vero faro nella notte per ogni impresario, un professionista dotato di grandissime doti canore, di una tecnica vocale inossidabile e di un incredibile sangue freddo, frutto di decenni trascorsi a calcar palcoscenici in tutto il mondo. Questi cantanti hanno il compito di rivestire i ruoli definiti **Ruolo principale** e per nessuna ragione possono essere utilizzati in parti differenti. I Grandi interpreti cantano anche se colpiti da afonia, non si innamorano dei colleghi perché sono troppo concentrati sul proprio compito, sono troppo preziosi per essere protestati, studiano talmente tanto da non poter steccare e non conoscono paura! Sono quindi **immuni alle seguenti carte azione: Colpo di vento, Fuga d'amore, Protesto, Stecca clamorosa, Tremarella**.

I Grandi interpreti hanno una connotazione vocale di preferenza che li suddivide in: soprano, mezzosoprano, tenore e bari-

tono; questa distinzione è solo indicativa visto che un Grande interprete soprano potrà vestire i panni di un mezzosoprano (e viceversa), così come un Grande interprete tenore potrà vestire quelli di un baritono (e viceversa); utilizzando in un'opera un Grande interprete nella propria vocalità di preferenza si otterrà un bonus di +1 ai PN. I baritoni possono interpretare i ruoli destinati ai bassi come vocalità di preferenza.

Le **Prime donne** sono la categoria più particolare di interpreti poiché forniscono importanti bonus ma richiedono parecchi "sacrifici"; per questi motivi il loro utilizzo è consigliato a giocatori che abbiano già confidenza con le regole di Sipario! e la loro descrizione è posta in appendice al manuale.

Ruolo per tipo di vocalità				
	Ruolo Principale	Prima Parte	Seconda Parte	Muto Recitato
Prima Donna	X			
Grande interprete	X			
Ugola d'oro	C	X	O	
Debuttante		C	X	
Studente				X

X= Ruolo interpretabile | C= Con Carta Azione | O= Con Ori

Come già spiegato, per debuttare un'opera vi serviranno: 1 Ruolo principale, 2 Prime parti e 1 Seconda parte tra quelle presenti nel cast.

Su ogni carta opera troverete i nomi dei personaggi divisi in base all'importanza (evidenziata dal colore) e al tipo di voce richiesta (espresso da una sigla).

- **Ruolo Principale:** indicato in rosso.
- **Prima Parte:** indicata in azzurro.
- **Seconda Parte:** indicata in verde.
- **Muto o Recitato:** indicato in arancio.



IL BARBIERE DI SIVIGLIA

Gioachino Rossini
Roma - 20 Febbraio 1816

<p><i>Figaro (Br)</i></p> <p><i>Conte di Almaviva (T)</i></p> <p><i>Rosina (Ms)</i></p> <p><i>Don Bartolo (Br)</i></p>	<p><i>Don Basilio (B)</i></p> <p><i>Berta (S)</i></p> <p><i>Fiorello (B)</i></p>
--	--

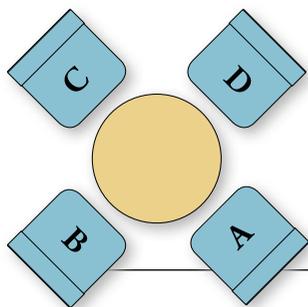
Voce Cantante	Soprano	Mezzosoprano	Contralto	Tenore	Baritono	Basso
Prima donna	<i>Femminili</i>			<i>Maschili</i>		
Grande interprete	Femminili con vocalità preferita +1PN			Maschili con vocalità preferita +1PN		
Ugola d'oro	S	Ms	C	T	Br	B
Debuttante	S	Ms utilizzabile anche come C debuttante		T	Br utilizzabile anche come B debuttante	
Studente	Nessuna distinzione vocale. Interpretano i ruoli Muto e Recitato (M - Rec.)					

AZIONI PER TURNO DI GIOCO

Ogni volta che sarà il vostro turno potrete compiere una (e solo una) delle seguenti azioni:

- pescare una carta (dal mazzo di gioco oppure quella scartata dal giocatore che vi precede)
- pescare più carte dal mazzo di gioco (di cui una può essere quella scartata dal giocatore che vi precede) nel caso si debba ripristinare il numero minimo di carte
- pescare una carta e giocare una carta azione, come per esempio Flop annunciato, Paparazzo, Magheggio d'agenzia, etc
- pescare una carta dal mazzo di gioco e debuttare un'opera o uno spettacolo extra
- saltare il turno di pescata giocando una carta azione, come per esempio Flop annunciato, Paparazzo, Magheggio d'agenzia, etc
- saltare il turno di pescata debuttando un'opera o uno spettacolo extra

Sebbene queste ultime due opzioni possano sembrare poco sensate, vi renderete conto, diventando esperti giocatori, che saranno scelte che potranno rivelarsi molto utili... ovviamente non vi spiegherò il perché!



CONCORRENZA SLEALE

È arrivato il giorno del debutto e non solo il pubblico freme nel foyer per prendere posto sulle morbide poltroncine di velluto o per arroccarsi tra palchi e loggioni, ma anche gli impresari avversari sono pronti a sfoderare tutti i peggiori trucchi pur di danneggiare il vostro spettacolo. Preparatevi ad una battaglia senza esclusione di colpi a suon di carte azione.

Quando un giocatore debutta un'opera i due avversari di turno dopo di lui hanno diritto ad un'azione extra con cui cercare di danneggiarlo.

Vedi schema riassuntivo:

Il giocatore A debutta un'opera, i giocatori B e C possono compiere quindi un'azione di Concorrenza sleale a testa (sempre seguendo l'ordine di gioco) e il giocatore A potrà difendersi due volte (una volta per ogni attacco subito). Le azioni di boicottaggio, così come quelle di difesa, si effettuano tramite l'utilizzo di una sola carta azione (o una combinazione di carte qualora prevista).

Riassumendo:

- **giocatore A debutto di un'opera**
- **giocatore B azione di Concorrenza sleale**
- **giocatore A azione di difesa**
- **giocatore C azione di Concorrenza sleale**
- **giocatore A azione di difesa**
- **fine della Concorrenza sleale, riprende il gioco secondo i normali turni dal giocatore B**

I giocatori B e C non sono obbligati a contrastare il giocatore A, così come il giocatore A non è obbligato a difendersi (questo di norma accade se non si hanno carte azione utili). Nel caso in cui un giocatore rinunci al proprio turno di Concorrenza sleale decade anche la possibilità di compiere azioni di difesa.

L'azione di difesa non deve necessariamente contrastare l'attacco ricevuto, può semplicemente essere un'azione che incrementi i PN del proprio spettacolo.

Es. se un proprio cantante commette una Stecca clamorosa e non si ha a disposizione la carta Claque per contrastarla direttamente, si può utilizzare un'Aria sublime su un altro cantante del cast per compensare la perdita di PN causata dalla stecca.



SPETTACOLI EXTRA

Non di sola opera si vive e proprio per questo avrete la possibilità di realizzare degli spettacoli extra impiegando in modo ingegnoso e alternativo i vostri cantanti; questi spettacoli non sono soggetti a Concorrenza sleale e vi permetteranno di ottenere ori e PN.

Gli spettacoli extra sono:

- **saggio di classe:** mesi di studio per preparare arie e duetti che si sogna di debuttare in teatro. Per il momento, però, può bastare anche un'aula di conservatorio.
- **master class:** mai smettere di studiare e le master classes sono il modo migliore per mettersi alla prova, sotto la guida dei nomi più noti del mondo lirico.
- **recital:** organizzare una bella serata di musica con arie famose è il modo migliore per accattivarsi i favori del pubblico e raccogliere un po' di fondi per la stagione in corso. Un recital è una festa dove deliziare gli spettatori, anche i più esigenti, con i brani più noti del repertorio.
- **concerto dei tre tenori:** il concerto dei tre tenori fa parte della tradizione come nessun altro evento al mondo e proprio per questo dovrà essere organizzato alla grande!
- **concerto di capodanno:** non dilunghiamoci troppo nello spiegare cosa sia il concerto di capodanno... di sicuro è un momento attesissimo e di grande impatto, anche se organizzarlo non è cosa da tutti. Questo tipo di spettacolo è l'unico che prevede l'impiego delle Prime donne; in questo caso specifico si ignoreranno tutti i bonus e i malus che le caratterizzano, com-

presi i costi di utilizzo.

Qui di seguito i cantanti necessari alla realizzazione degli spettacoli extra e le ricompense:

Spettacoli extra	Cantanti richiesti	Carte azione richieste	Riconpensa in ori	Riconpensa in PN
Saggio di classe	3 o più studenti		1	
Master Class	1 Grande interprete e 3 Debuttanti		2	
	1 Grande interprete e 5 Debuttanti		3	
Recital	4 Ugole d'oro con vocalità differenti		2	
	1 Grande interprete e 3 Ugole d'oro		3	
	2 Grandi interpreti e 2 Ugole d'oro		5	
	3 Grandi interpreti e 1 Ugola d'oro		7	
	4 Grandi interpreti		10	
Concerto dei Tre Tenori	3 Grandi interpreti (Tenori)		8	5
	2 Grandi interpreti (T) e 1 Grande interprete (Br)		6	3
	2 Grandi interpreti (T) e 1 Ugola d'oro (T) in serata di grazia	Serata di grazia	4	2
Concerto di Capodanno	2 Grandi interpreti	Capodanno e Grande orchestra	5	3
	1 Grande interprete e 1 Prima donna		3	5
	2 Prime donne		0	7

REGOLE SPECIALI DI DEBUTTO

Del debutto degli spettacoli abbiamo già parlato, vediamo ora qualche situazione particolare in cui potreste imbattervi:

- **stagione col botto:** se riuscirete a debuttare un'opera al primo turno, riceverete il premio "stagione col botto" che vi garantirà un bonus di 5PN; nel caso in cui più giocatori riuscissero in questa azione, solo il primo riceverà il bonus mentre quello successivo si dovrà accontentare di un "avvio lampo".

- **avvio lampo:** se riuscirete a debuttare un'opera entro il terzo turno riceverete il premio "avvio lampo" che vi garantirà un bonus di 3PN; solo il primo a debuttare entro il terzo turno di gioco riceverà il bonus.

- **concorrenza in casa:** in determinate situazioni di gioco potreste avere le carte e soprattutto la necessità di debuttare due opere contemporaneamente; in questo caso subirete una pena-

lità di -3PN perché portando in scena due spettacoli nella stessa serata vi fare concorrenza da soli! Il lato positivo di questa scelta è che gli impresari avversari potranno comunque compiere una sola azione di Concorrenza sleale a testa ai vostri danni.

- **sostituzione in corso:** la Concorrenza sleale potrà obbligarvi a rinunciare ad un vostro cantante; in questo caso, per non ritardare la messa in scena dello spettacolo, potreste decidere di sostituirlo. Ingaggiare un artista all'ultimo momento non è cosa facile poiché potrebbe sentirsi un mero rincalzo... ma, si sa, l'oro lenisce tutto. Sostituire un Debuttante vi costerà 1 oro, un'Ugola d'oro 2 ori e un Grande interprete 3 ori. Il cantante sostituito tornerà nelle vostre mani in attesa di tempi migliori, a meno che non sia stato colpito da Protesto o Fuga d'amore.

- **ritardare il debutto:** se non riuscirete nella manovra di sostituzione in corso, dovrete ritardare la messa in scena dello spettacolo. L'opera sarà gestita come se fosse stata debuttata alla fine della Concorrenza sleale, ma i PN che otterrete avranno una penalità di -2 e l'impresario dovrà sborsare 1 oro per avviare la stampa dello spostamento. Nel caso in cui non si disponesse dell'oro necessario si subirà un'ulteriore penalità di -1PN.

- **a data da destinarsi:** nel caso in cui non fosse possibile sostituire i cantanti colpiti da Protesto o Fuga d'amore lo spettacolo slitterà a data da destinarsi. L'opera sarà gestita come se fosse stata debuttata alla fine della Concorrenza sleale, ma otterrete solamente il 50% dei PN, comprensivi di bonus e malus, arrotondati per difetto.

CARTELLONI SPECIALI

Portare in scena titoli che abbiano una coerenza tra loro è un elemento di merito che darà maggiore notorietà all'impresario tanto abile da riuscirci. Basandosi sulle annotazioni che si trovano sulle carte opera si potranno realizzare i seguenti cartelloni speciali:

- **Cartellone tributo:** con tre opere del medesimo autore si otterranno 5PN aggiuntivi a fine partita

- **Cartellone stiloso:** con tre opere composte nello stesso secolo si otterranno 2PN aggiuntivi a fine partita

- **Cartellone a chilometri zero:** con tre opere la cui prima esecuzione è avvenuta nella stessa città si otterranno 3PN aggiuntivi a fine partita

- **Trilogia popolare:** mettendo in scena i tre titoli della Trilogia popolare di Verdi, ossia Rigoletto, Trovatore, Traviata, si otterranno 7PN aggiuntivi a fine partita. Le tre opere hanno un colore differente come sfondo al titolo.

- **L'anello del Nibelungo:** mettendo in scena tre titoli tratti dalla tetralogia wagneriana "L'anello del Nibelungo", ossia Das Rheingold, Die Walküre, Siegfried e Götterdämmerung, si otterranno 7PN aggiuntivi a fine partita. Le quattro opere hanno un colore differente come sfondo al titolo.

Ricordate che non potrete sommare i bonus dei vari cartelloni tra loro; per esempio mettere in scena la Trilogia popolare dà diritto ad un bonus di 7PN ma a questi non si sommano i bonus perché i titoli sono dello stesso autore e dello stesso secolo.

Debutti e Cartelloni Speciali		
	Richiede	Effetti
Stagione col Botto	Debuttare al primo turno	+5 PN
Avvio Lampo	Debuttare entro il terzo turno	+3 PN
Concorrenza in casa	Debuttare due proprie opere nella stessa mano	-3 PN
Ritardare il debutto	Causato da Concorrenza sleale	-2PN/-1 Oro
A data da destinarsi	Causato da Fuga d'amore e Protesto	-50% PN*
Cartellone Tributo	Debuttare 3 opere dello stesso autore	+5 PN
Cartellone Stiloso	Debuttare 3 opere composte nello stesso secolo	+2 PN
Cartellone a chilometri zero	Debuttare 3 opere eseguite nella stessa città	+3 PN
Trilogia Popolare	Rigoletto, Trovatore, Traviata	+7 PN
L'anello del Nibelungo	Das Rheingold, Die Walküre, Siegfried, Götterdämmerung	+7 PN
*Eliminare il 50% (arrotondato per difetto) di tutti i PN derivanti dall'opera comprensivi di bonus e malus		

POSTO DI GIOCO

Il posto in cui vi siederete all'inizio della vostra rincorsa alla massima notorietà nel mondo della lirica determinerà chi saranno i giocatori che attueranno le proprie strategie di Concorrenza sleale contro di voi e quelli che subiranno le vostre. Siccome tutti sappiamo bene che ci sono serate in cui la dea bendata bacia alcune persone ma ne ignora clamorosamente altre, il giocatore che debutta le tre opere ricevute ad inizio partita ha il diritto di far sedere i propri avversari in posti differenti in quella successiva. Questo gli permetterà di porre in contrapposizione tra loro i giocatori più esperti e al contempo di scegliere chi saranno i suoi avversari di Concorrenza sleale... i meno esperti o quelli più iellati... sempre che la fortuna non cambi direzione!

POSTILLA SUI CAST

È possibile trovare delle leggere differenze tra le vocalità dei personaggi riportate negli spartiti originali delle opere e quelle riportate in Sipario!, questo è dovuto essenzialmente a:

- motivi di natura storica; in determinati periodi storici alcune vocalità non avevano una differenziazione così netta come ai giorni nostri
- motivi di tradizione nella composizione dei moderni cartelloni teatrali; in alcune opere vengono indicate vocalità doppie come "ruolo per soprano o mezzosoprano". Ho ritenuto di utilizzare quelle in maggior uso
- motivi legati a meccaniche di gioco; nell'opera Hänsel e Gretel, per fare un esempio, il ruolo della strega può essere interpretato da una mezzosoprano o da un tenore, ma essendo presenti nel cast già due mezzosoprani ho preferito avere la strega tenore per migliore giocabilità.



REGOLE PER 2/3 GIOCATORI

Per ottenere un'esperienza di gioco più bilanciata possibile è necessario adottare i seguenti accorgimenti qualora si intraprendesse una partita tra 2 o 3 giocatori:

- **carte cantante e carte azione:** eliminare dal mazzo di gioco 4 Grandi interpreti (1 soprano, 2 mezzosoprani, 1 baritono), 2 prime donne (estratte a sorte), 1 carta Colpo di scena e 1 carta Flop annunciato
- **carta azione Voci dal foyer:** nelle partite a tre giocatori, il giocatore che utilizzerà Voci dal foyer potrà pescare dal mazzo degli scarti sia l'ultima che la penultima carta eliminata da ogni avversario; nelle partite a due giocatori, il giocatore che utilizzerà Voci dal foyer potrà pescare dal mazzo degli scarti l'ultima, la penultima e la terzultima carta eliminata dall'unico avversario
- **Concorrenza sleale:** nelle partite a due giocatori, l'unico avversario avrà diritto a due turni di Concorrenza sleale, seguiti dalla due azioni di difesa dell'impresario attaccato.
- **ottenere notorietà dagli spettacoli avversari:** nelle partite a due giocatori si potranno completare i cast avversari con 2 cantanti a testa.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

40 carte opera

100 carte cantante

60 carte azione

1 carta jolly "Il Matto"

72 ori

5 segnapunti

20 scarti al buio

1 regolamento breve

1 tabellone della notorietà

1 libro delle regole



DETTAGLI CARTE AZIONE

Tabella dell'uso delle Carte Azione e loro combinazioni						
Carta	Effetto	Combinazione	Annulla	Utilizzo Multiplo*	Spettacoli Extra**	Concorrenza Sleale
Aria Sublime	Positivo	Claque, Fuga d'amore, Serata di grazia	Boato del loggione	Si	Si	Si
Boato del loggione	Negativo	Protesto, Stecca clamorosa	Claque, Serata di grazia	No	No	Si
Bomba di cortisone	Positivo		Colpo di vento	Si	No	Si
Capodanno	Positivo				Si	No
Claque	Positivo	Aria sublime	Boato del loggione, Stecca clamorosa	No	No	Si
Colpo di scena	Neutro				No	No
Coplo di vento	Negativo			Si	No	Si
Conferenza stampa	Neutro				No	Si
En travestiti	Positivo			Si	No	No
Flop annunciato	Neutro				No	No
Fuga d'amore	Negativo	Aria sublime		Si	No	Si
Grande evento	Positivo			No	Si	No
Grande orchestra	Positivo			No	Si	No
Il farmacista	Positivo		Colpo di vento, Tremarella, Virus intestinale	Si	No	Si
Magheggio d'agenzia	Neutro				No	No
Nervi d'acciaio	Positivo		Fuga d'amore, Tremarella	Si	No	Si
Paparazzo	Neutro				No	No
Protesto	Negativo	Boato del loggione, Stecca clamorosa		Si	No	Si
Raccomandazione di ferro	Positivo		Protesto	Si	Si	Si
Sciopero delle maestranze	Negativo			Si	No	Si
Serata di grazia	Positivo	Aria sublime		Si	Si	Si
Stecca clamorosa	Negativo	Boato del loggione, Protesto, Tremarella	Aria sublime	Si	No	Si
Tremarella	Negativo	Stecca clamorosa		Si	No	Si
Virus intestinale	Negativo		Grande orchestra	No	No	Si
Voci dal foyer	Neutro				No	No

Aria sublime:

Un momento di grande ispirazione a coronare il punto più importante della propria esibizione... ci sono cantanti che venderebbero l'anima al diavolo per possedere questa carta nella realtà!

Aria sublime applicata ad un proprio cantante aumenta i PN dello spettacolo di 1 punto. Il cantante deve essere necessariamente un'Ugola d'oro.

Speciale1: Aria sublime annulla Boato del loggione.

Speciale2: Aria sublime giocata unitamente a Claque aumenta i PN dell'opera di 3 punti senza impiegare ori.

Boato del loggione:

In guerra e in amore tutto è concesso, e pagare qualche amico per disturbare i trionfi avversari non è poi un'azione così deprecabile... o forse sì?

Boato del loggione riduce i PN di un'opera di 1 punto; se giocata unitamente ad 1 oro i PN diminuiranno di 2 punti.

Speciale1: Boato del loggione annulla gli effetti della Claque

Speciale2: Boato del loggione, utilizzando 2 ori, annulla gli effetti della Serata di grazia.

Bomba di cortisone:

A mali estremi, estremi rimedi!

Bomba di cortisone annulla gli effetti di Colpo di vento.

Capodanno:

1° Gennaio: eventi prestigiosi e biglietti più onerosi!

Capodanno può essere giocato unitamente ad un'opera per ottenere 2 ori dalla sua messa in scena oppure può essere utilizzato per realizzare lo spettacolo extra: Concerto di Capodanno.

Claque:

Applausi scroscianti. Magari un tantino di troppo... ma niente scandali, solo un po' di tifoseria organizzata per i nostri interpreti.

Claque aumenta i PN dell'opera di 1 punto; se giocata unitamente ad 1 oro i PN aumenteranno di 2 punti.

Speciale1: Claque annulla gli effetti di Boato del loggione

Speciale2: Claque, utilizzando 2 ori, annulla gli effetti della Stecca clamorosa.

Colpo di scena:

Le imperscrutabili azioni dei direttori artistici possono portare a volte a grandi "colpi di scena"!

Sostituisci una tua carta opera con una avversaria, sperando che questo scambio al buio vada a tuo unico vantaggio.

Speciale: impiegando 2 ori si possono invertire i titoli di due giocatori avversari.

Colpo di vento:

Uno dei peggiori nemici dei cantanti. Si può annidare nei posti più improbabili e per la voce è semplicemente letale!

Con Colpo di vento puoi eliminare un cantante avversario causando il ritardo del debutto dell'opera. Il cantante affetto da Colpo di vento, se sostituito, torna in mano al giocatore che l'ha utilizzato e sarà disponibile dal turno successivo.

Conferenza stampa:

Grande conferenza stampa per presentare i cartelloni della prossima stagione lirica!

Ogni giocatore, compreso chi gioca questa carta, deve mostrare uno dei titoli d'opera che ha sorteggiato ad inizio partita. In caso di più

conferenze si dovranno mostrare titoli diversi. Le opere così svelate dovranno rimanere scoperte sul tavolo di gioco per il resto della partita.

Speciale: si può indire una Conferenza stampa anche per annunciare il ritardo di un debutto, in modo da non sborsare 1 oro di penalità.

En travesti:

Cambio di costume, cambio di sesso!

Con questa carta potrete utilizzare un cantate in un ruolo femminile o viceversa. En travesti non causa perdita di PN se usata per le Seconde parti, mentre per le Prime parti arreca un danno all'opera di -1 PN; per quanto riguarda gli effetti sui Ruoli principali è possibile utilizzarla come regola opzionale solo sui Grandi interpreti. Consultare lo schema nel capitolo "Regole supplementari".

Flop annunciato:

Non sempre si può azzeccare il titolo giusto al momento giusto per la propria stagione.

Flop annunciato permette di eliminare una carta opera ad un avversario, che dovrà così sostituirla con una nuova pescata dal mazzo delle opere.

Fuga d'amore:

Il teatro è teatro anche di grandi e brucianti passioni, e chi più delle fasciose soprano può infiammare i cuori dei colleghi?

Fuga d'amore obbliga l'avversario ad eliminare il proprio cantante infatuato (basso, baritono o tenore) causando, se non sostituito, lo spostamento dell'opera a data da destinarsi. Il sedotto e la seduttrice verranno scartati.

Speciale: Fuga d'amore può essere utilizzata da un tenore Ugola

d'oro con Aria sublime per eliminare una cantante avversaria (soprano, mezzosoprano, contralto).

Grande evento:

Pubblicizzare al meglio uno spettacolo, invitare ospiti prestigiosi, creare grandi aspettative, sono i modi migliori per garantirsi il successo!

Giocare Grande evento unitamente al debutto di un'opera ne incrementa i PN di 2 punti e fa ottenere 1 oro come bonus per gli incassi; se invece la si usa per uno spettacolo extra (Recital e Concerto dei tre tenori) si ottengono 2 ori e 1PN. La carta Grande evento non può essere impiegata come contromossa di Concorrenza sleale.

Grande orchestra:

Non solo corde vocali! Una grande orchestra può rendere ancor più grande uno spettacolo.

Giocare Grande orchestra unitamente al debutto di un'opera ne incrementa i PN di 1 punto e fa ottenere 1 oro come bonus per gli incassi; se invece la si usa per uno spettacolo extra (Recital e Concerto dei tre tenori) si ottengono 2 ori. La carta Grande orchestra non può essere impiegata come contromossa di Concorrenza sleale.

Il farmacista:

In ogni produzione che si rispetti c'è sempre un collega che si aggira dispensando consigli medici e smerciando tutti i più recenti ritrovati farmaceutici.

Il farmacista deve essere giocato unitamente ad un'Ugola d'oro presente nel cast dell'opera che si vuole mettere in scena e la sua presenza renderà immuni tutti i colleghi dalle carte Colpo di vento e Virus intestinale! Ovviamente eliminando Il farmacista si elimineranno anche i bonus ad esso collegati.

Speciale1: Il farmacista può essere giocato come contromossa di Concorrenza sleale per curare un solo collega da Colpo di vento o Tremarella.

Speciale2: Il farmacista può essere giocato come contromossa di Concorrenza sleale per curare la Grande orchestra da Virus intestinale!

Magheggio d'agenzia:

Gli impresari sanno che alla base di una buona strategia per boicottare gli spettacoli altrui c'è la capacità di sottrarre cantanti e possibili iniziative agli avversari.

Il giocatore che utilizza Magheggio d'agenzia può scambiare una delle proprie carte gioco con una avversaria, il tutto condito dal brivido di sapere cosa cede ma non ciò che ottiene! Magheggio d'agenzia funziona anche per le Prime donne a patto che si sostituisca una propria Prima donna con un'altra Prima donna.

Nervi d'acciaio:

Chi pensa che questo sia un lavoro rilassante non ha mai sentito la densità dell'aria poco prima del fatidico "Sipario!"

Nervi d'acciaio consente di utilizzare un Debuttante in una Prima Parte o un'Ugola d'oro in un Ruolo Principale causando in questo caso una perdita di qualità di -1PN.

Speciale: Nervi d'acciaio annulla gli effetti di Tremarella e di Fuga d'amore (in questo secondo caso il cantate seduttore verrà comunque scartato).

Paparazzo:

Non abbiate remore nell'ingaggiare questo individuo: uno scatto furtivo carpito dietro le quinte può svelare i piani d'azione e le segrete strategie dei vostri avversari. Con un semplice

"click" potrete così ottenere enormi vantaggi!

Paparazzo permette di spiare 2 carte gioco avversarie; queste carte potranno appartenere ad un solo giocatore o a due distinti. Fatto questo si potrà decidere se rendere visibili a tutti questi segreti o se tenere le informazioni solo per sé; nel primo caso le carte verranno appoggiate sul tavolo "scoperte", nel secondo caso verranno appoggiate sul tavolo "coperte" in modo da essere sempre individuabili da chi ha giocato Paparazzo.

Speciale1: impiegando 1 oro si possono svelare 3 carte gioco avversarie.

Speciale2: impiegando 2 ori si può svelare 1 carta opera avversaria.

Protesto:

Sbagliare è umano... perseverare non può che garantirti di essere protestato!

Protesto permette di eliminare un Debuttante o un'Ugola d'oro avversarie causando, se non sostituiti, lo slittamento dell'opera a data da destinarsi. Il protestato verrà scartato.

Speciale1: giocato unitamente a Stecca clamorosa elimina un Grande interprete.

Speciale2: giocato unitamente a Stecca clamorosa e Boato del loggione elimina una Prima donna.

Raccomandazione di ferro:

Sguardo trionfante, passo deciso, spocchia senza ritegno e nessun segno di paura... vi siete senz'ombra di dubbi imbattuti in un raccomandato di ferro!

Raccomandazione di ferro permette a un Debuttante di interpretare una Prima parte con un penalità di -1PN o a un'Ugola d'oro di interpretare un Ruolo principale con una penalità di -2PN. Un raccomandato di ferro non può essere protestato.

Speciale: Raccomandazione di ferro annulla la carta Protesto.

Sciopero delle maestranze:

Braccia incrociate: niente scene, costumi, luci, attrezzeria... sipario chiuso fino a fine sciopero.

Sciopero delle maestranze fa saltare un turno di gioco ad un avversario.

Speciale: Sciopero delle maestranze può essere usato unitamente al debutto di una propria opera per bloccare le azioni di Concorrenza sleale di uno dei propri avversari.

Serata di grazia:

Ci sono serate in cui tutto funziona alla perfezione! E come non approfittarne?

Serata di grazia permette ad un cantante di interpretare ruoli che normalmente non sarebbero alla sua portata; si potrà impiegare un Debuttante in una Prima parte o un'Ugola d'oro in un Ruolo principale.

Speciale1: Serata di grazia giocata unitamente ad Aria Sublime oltre a migliorare la prestazione del proprio cantante aumenta la qualità dell'opera di +2PN.

Speciale2: Serata di grazia può essere applicata ad un Grande interprete in Spettacoli extra e consente di ottenere 2 ore aggiuntivi.

Stecca clamorosa:

Non sempre si può essere in forma smagliante... e questo è uno degli "inconvenienti" più temuti da ogni cantante.

Stecca clamorosa peggiora la prestazione di una Prima parte causando un danno di -1PN. Questa carta può essere applicata anche ad un Ruolo principale a patto che questo sia interpretato da un'Ugola d'oro, in questo caso la perdita di PN sarà di -2.

Speciale1: Stecca clamorosa annulla gli effetti di Aria sublime.

Speciale2: Stecca clamorosa può essere giocata unitamente a Boato del loggione per peggiorare la qualità dello spettacolo di -3PN (-4PN nel caso di Ugole d'oro impiegate come Ruoli principali).

Tremarella:

Sudori freddi, respiro corto, vuoti di memoria. Tranquilli, è tutto normale: siete cantanti! Ma se perdetevi anche quel minimo di lucidità avrete un vero e proprio attacco di tremarella.

Tremarella obbliga un avversario a ritirare dalle scene il cantante che ne è vittima, causando, se non sostituito, un ritardo nel debutto.

Speciale: giocata unitamente a Stecca clamorosa equivale alla carta Protesto.

Virus intestinale!

C'è sempre un collega che per eccesso di eroismo viene alle prove affetto da morbi virali e il risultato è quasi sempre quello di una micidiale epidemia!

Virus intestinale! peggiora la qualità dell'opera di -2PN.

Speciale: Virus intestinale! annulla gli effetti di Grande orchestra.

Voci dal foyer:

Il foyer del teatro, crogiuolo e crocevia di tutte le curiosità e i pettegolezzi; come resistere alla tentazione di ascoltarne un po'? *Voci dal foyer permette di pescare dal mazzo degli scarti l'ultima carta eliminata da ogni avversario. Nel caso in cui si debba ristabilire il numero minimo di carte, per esempio dopo un debutto, si potrà decidere quante prenderne tra gli scarti avversari e quante dal mazzo.*

REGOLE SUPPLEMENTARI

CARTA EN TRAVESTI PER GRANDI INTERPRETI

Qui di seguito la tabella riassuntiva degli effetti della carta azione En travesti in relazione alle vocalità di preferenza dei Grandi interpreti:

Vocalità preferite ed effetti En travesti* per Grandi interpreti				
Ruolo preferito	S	Ms	T	Br/B
Ruolo Interpretato				
Soprano	+1	0	-1*	-2*
Mezzosoprano	0	+1	-2*	-1*
Tenore	-1*	-2*	+1	0
Baritono/Basso	-2*	-1*	0	+1

* Solo usando la Carta Azione En travesti

È possibile utilizzare questa tabella anche per le Ugole d'oro En travesti che rivestono Ruoli principali, ma in questo caso i valori sopra riportati dovranno essere aggravati di un ulteriore -2 PN.



PRIME DONNE

Le Prime donne sono croci e delizie di tutti gli impresari, delle vere e proprie personalità del mondo della lirica, note al grande pubblico per le indiscutibili doti canore ma anche, e soprattutto, per le stravaganze fuori scena. Avere tra le proprie fila questo tipo di cantate significa garantirsi una sicura eco mediatica che accrescerà la notorietà, ma anche l'obbligo di soddisfare ogni loro capriccio!

Le Prime donne rivestono solo **Ruoli principali**, non sarebbe pensabile altro impiego. Su di loro non si può applicare la carta azione En travesti poiché non accetterebbero mai di mostrarsi non al massimo dello splendore! Le Prime donne sono talmente convinte di sé da non subire gli effetti di Fuga d'amore poiché sono gli altri cantanti che si innamorano di loro e non viceversa. Il loro carisma è tale che anche se il debutto dello spettacolo viene spostato, il pubblico si presenterà il giorno dopo senza nulla da eccepire. Nessun impresario avrebbe il coraggio di protestarle ma soprattutto non steccano, reinterpretano! In definitiva questi cantanti sono **immuni alle carte En travesti, Fuga d'amore, Protesto e Stecca clamorosa**, ma soprattutto in caso di **ritardo del debutto** questo avverrà semplicemente con un danno di -1PN.

Dal punto di vista delle vocalità, le Prime donne sono suddivise solo in maschili e femminili.

Al fine di essere sempre riconoscibili da tutti, queste



carte hanno il dorso di colore differente da quello delle altre, poiché dal momento in cui pescherete una Prima donna la prima opera che dovrete mettere in scena dovrà vederla protagonista. Impiegare una Prima donna ha un costo di utilizzo e avrà un costo anche nel caso voleste scartarla, in questa evenienza la carta finirà nel mazzo delle eccezioni rimanendo coperta.

Non si possono tenere in mano due Prime donne contemporaneamente, ma se sarete obbligati a farlo dovrete eliminarne una (anche se non avrete ancora raggiunto il numero massimo di 13 carte) pagando però 2 ori in più rispetto al costo di scarto riportato sulla carta; se non avrete sufficienti ori e sarete costretti a debuttare un'opera, i benefici in termini di PN della Prima donna saranno azzerati e lo spettacolo subirà un danno di -1PN; se doveste poi pensare di impiegare entrambe le prime donne nella stessa rappresentazione, oltre a non ottenere benefici in termini di PN, subirete una penalità ai medesimi di -3. Se durante la fase iniziale di distribuzione delle carte un giocatore dovesse ricevere due Prime donne, il mazziere consegnerà questa seconda carta al primo giocatore che non ne abbia già una.

Le sei prime donne sono:

- **L'amica dell'amico:** gli scambi di favori sono all'ordine del giorno nel dorato mondo del teatro d'opera e avere un conto aperto con una Prima donna può rivelarsi una vera e propria arma a doppio taglio. L'amica dell'amico, oltre a fornire un bonus di +2PN, vanta un debito di riconoscenza (sul quale non indagheremo oltre...) con un impresario avversario e può così decidere, al momento del proprio debutto, di riscuoterlo impedendogli di effettuare qualsiasi azione di Concorrenza sleale
- **La battagliaiera:** a casa non si torna! Questa cantante è un vero monolite di determinazione e se ha deciso che si deve

debuttare nulla potrà ostacolarla. La battagliaiera annulla ogni penalità di ritardo dei debutti, ha forza d'animo sufficiente a contrastare gli effetti di Tremarella per tutto il cast e ha un tale fascino da rendere impossibile ogni Fuga d'amore; nel caso in cui un cantante venisse afflitto da un Colpo di vento o subisse un Protesto potrà esibirsi ugualmente causando una perdita di -1PN

- **La capricciosa:** vera regina delle bizze e delle richieste assurde, irascibile e volubile, non accetta di avere colleghi che possano minimamente rubarle la scena. Per assecondarla dovrete fare in modo che il resto del cast sia composto da soli Debuttanti (o da Ugole d'oro abbinate alla carta Stecca clamorosa), starà a voi capire in che modo accontentarla! Se però riuscite nell'impresa, il successo sarà garantito da un incremento di 5PN senza bisogno di spendere ori per il suo utilizzo

- **L'ansioso:** essere interpreti fuori dal comune non significa essere al riparo dalle ansie che affliggono la quasi totalità dei cantanti; c'è chi impara a convivere con queste emozioni e chi invece, imperterrito, continuerà ad agitarsi come fosse la prima volta che calca un palcoscenico. L'ansioso è un cantate dalle grandi doti ma dai nervi tesissimi, ogni volta che andrà in scena conferirà un bonus ai PN di +2 ma pretenderà di avere una cover (o sostituto) Ugola d'oro, che abbia il suo stesso timbro vocale e un debuttante, sempre del medesimo timbro, da vessare psicologicamente e sul quale scaricare tutte le proprie ansie. L'utilizzo dell'ansioso non prevede esborso di ori

- **L'immenso:** enorme voce ma enorme appetito. L'immenso canta benissimo ma mangia anche tantissimo, sia prima che dopo gli spettacoli, facendo la gioia dei ristoratori nelle vicinanze del teatro! La sua presenza nel cast è garanzia di successo ed equivale all'utilizzo della carta Grande evento (senza i relativi

bonus agli ori). Questo cantante favorisce quindi un incremento di +3PN a cui sommare i +2 del Grande evento. Utilizzare L'immenso costerà però all'impresario ben 5 ori e 3 ori dovrà pagare qualora lo volesse scartare

• **L'istrione:** questo cantante è dotato di un carisma incredibile che impiega prevalentemente per attorniarci di giovanissimi interpreti al solo scopo di essere adulato e soprattutto di non essere mai messo in discussione. Il giocatore che possiede L'istrione vedrà un aumento di +2 ai propri PN e potrà usare 3 carte studente come se fossero una carta Claque senza il caratteristico bonus ai PN di +1 (vedi la relativa carta azione). Se gli studenti sono 4 vi sarà un incremento di +1PN e se gli studenti fossero 5 l'incremento sarebbe di +2PN.



Riassumendo:



L'amica dell'amico: +2PN, utilizzo 1 oro, scarto 2 ori



La battaglia: +2PN, utilizzo 1 oro, scarto 2 ori



La capricciosa: +5PN, utilizzo 0 ori, scarto 2 ori



L'ansioso: +2PN, utilizzo 0 ori, scarto 2 ori



L'immenso: +3PN, utilizzo 5 ori, scarto 3 ori



L'istrione: +2PN, utilizzo 1 oro, scarto 2 ori

OFFERTA DELL'ULTIMA ORA

Come già ampiamente visto, può accadere che il debutto di un'opera debba ritardare o rinviare con conseguenze nefaste.

L'impresario che rischia lo slittamento della messa in scena del spettacolo potrà a questo punto fare un'Offerta dell'ultima ora per evitarlo; questo consiste nell'offrire cantanti, carte azione, ori e scarti al buio in cambio dell'artista da rimpiazzare. Starà quindi agli avversari decidere se l'offerta tornerà sufficientemente a loro vantaggio.

L'Offerta dell'ultima ora è aperta a tutti gli impresari (e non solo a quelli coinvolti nella Concorrenza sleale) che potranno a loro volta avanzare una (e una sola) controfferta, come per esempio un maggior numero di ori o un cantante differente.

MOSSA DELL'INFINGARDO

La perfidia degli impresari può raggiungere vette indicibili e vi potrebbe capitare di imbattervi nella temibile Mossa dell'infingardo.

Durante il proprio turno di Concorrenza sleale è frequente avere la possibilità di mettere fuori gioco un cantante avversario causando così lo slittamento del suo spettacolo; l'azione di cui parla questo capitolo però prevede che l'impresario che ha causato questa perdita (o l'altro coinvolto nella Concorrenza sleale) abbia la possibilità di sostituire il cantante appena eliminato. In questo caso l'opera andrà in scena normalmente, ma chi ha subito la Mossa dell'infingardo dovrà pagare questo maestro delle strategie in base a ciò che ha ricevuto da lui: 1 oro per un Debuttante, 2 ori per un'Ugola d'oro, 3 ori per un Grande interprete. L'infingardo mantiene anche la possibilità di integrare, come di norma, il cast avversario con un altro dei suoi artisti.

Es. il giocatore A debutta Il barbiere di Siviglia e perde Don Bartolo a causa di un Colpo di vento procurato dal giocatore B in Concorrenza sleale; a questo punto se il giocatore A non ha modo di contrastare questa azione (come, per esempio, con una Bomba di cortisone) il debutto dello spettacolo slitterà. Se però l'infingardo giocatore B è in possesso del baritono Ugola d'oro che servirebbe ad evitare il ritardo del debutto, potrà attuare la sua mossa, cedendo ad A il proprio cantante al prezzo di 2 ori, ed evitandogli così le penalità date dallo spostamento della messa in scena.

L'impresario vittima di questa azione è comunque libero di rifiutare tale mossa, utilizzando un proprio eventuale cantante come sostituto, o ritardando il debutto, ma non potrà effettuare un'Offerta dell'ultima ora.



SIPARIO A SQUADRE

Nelle partite a quattro partecipanti potreste decidere di giocare a coppie.

In questo caso disponetevi in modo tale che i componenti della stessa squadra siano uno di fronte all'altro. Ogni squadra avrà un unico segnalino da posizionare sul tabellone della notorietà. Ogni coppia potrà realizzare un cartellone speciale utilizzando le sei carte opera a propria disposizione (contano comunque sempre le opere debuttate).

Chi mette in scena uno spettacolo subirà la Concorrenza sleale da parte dei componenti della squadra avversaria e potrà essere aiutato dal proprio compagno di gioco che avrà la possibilità di sostituirsi a lui in uno o in entrambe le contromosse.

La singola partita termina quando un giocatore debutta tutti e tre i propri titoli.



INDICE

Sipario! Chi è di scena	pag. 5
Obbiettivo del gioco	pag. 5
Iniziare	pag. 6
Tabellone delle notorietà	pag. 7
Mazzo delle Opere	pag. 8
Mazzo di Gioco	pag. 8
Il Matto	pag. 10
Mazzo degli Scarti	pag. 10
Ori	pag. 11
Punti notorietà per opera	pag. 12
Ottenere notorietà dagli spettacoli avversari	pag. 12
Carte gioco minime e massime	pag. 12
Tipi di canatanti e tipi di ruolo	pag. 13
Azioni per turno di gioco	pag. 15
Concorrenza sleale	pag. 15
Spettacoli extra	pag. 16
Regole speciali di debutto	pag. 17
Cartelloni speciali	pag. 18
Posto di gioco	pag. 19
Regole per 2/3 giocatori	pag. 20
Dettagli carte Azione + Tabella	pag. 21
Regole supplementari	pag. 26
Pagine tabelle riassuntive	pag. 31



Tabella dell'uso delle Carte Azione e loro combinazioni

Carta	Effetto	Combinazione	Annulla	Utilizzo Multiplo*	Spettacoli Extra**	Concorrenza Sleale
Aria Sublime	Positivo	Claque, Fuga d'amore, Serata di grazia	Boato del loggione	Si	Si	Si
Boato del loggione	Negativo	Protesto, Stecca clamorosa	Claque, Serata di grazia	No	No	Si
Bomba di cortisone	Positivo		Colpo di vento	Si	No	Si
Capodanno	Positivo				Si	No
Claque	Positivo	Aria sublime	Boato del loggione, Stecca clamorosa	No	No	Si
Colpo di scena	Neutro				No	No
Coplo di vento	Negativo			Si	No	Si
Conferenza stampa	Neutro				No	Si
En travestiti	Positivo			Si	No	No
Flop annunciato	Neutro				No	No
Fuga d'amore	Negativo	Aria sublime		Si	No	Si
Grande evento	Positivo			No	Si	No
Grande orchestra	Positivo			No	Si	No
Il farmacista	Positivo		Colpo di vento, Tremarella, Virus intestinale	Si	No	Si
Magheggio d'agenzia	Neutro				No	No
Nervi d'acciaio	Positivo		Fuga d'amore, Tremarella	Si	No	Si
Paparazzo	Neutro				No	No
Protesto	Negativo	Boato del loggione, Stecca clamorosa		Si	No	Si
Raccomandazione di ferro	Positivo		Protesto	Si	Si	Si
Sciopero delle maestranze	Negativo			Si	No	Si
Serata di grazia	Positivo	Aria sublime		Si	Si	Si
Stecca clamorosa	Negativo	Boato del loggione, Protesto, Tremarella	Aria sublime	Si	No	Si
Tremarella	Negativo	Stecca clamorosa		Si	No	Si
Virus intestinale	Negativo		Grande orchestra	No	No	Si
Voci dal foyer	Neutro				No	No

Voci dalla più acuta alla più grave	
Maschili	Femminili
Tenore (T)	Soprano (S)
Baritono (Br)	Mezzosoprano (Ms)
Basso (B)	Contralto (C)

Ruolo per tipo di vocalità				
	Ruolo Principale	Prima Parte	Seconda Parte	Muto Recitato
Prima Donna	X			
Grande interprete	X			
Ugola d'oro	C	X	O	
Debattente		C	X	
Studente				X
X= Ruolo interpretabile C= Con Carta Azione O= Con Ori				

Vocalità preferite ed effetti En travesti* per Grandi interpreti				
Ruolo preferito	S	Ms	T	Br/B
Ruolo Interpretato				
Soprano	+1	0	-1*	-2*
Mezzosoprano	0	+1	-2*	-1*
Tenore	-1*	-2*	+1	0
Baritono/Basso	-2*	-1*	0	+1
* Solo usando la Carta Azione En travesti				

Debutti Base ed Opere con Cast Speciali				
Debutti Base (+6 PN)	Ruolo Principale	Prima Parte	Seconda Parte	Muto Recitato
Opera standard	1	2	1	
La serva padrona	2			1
Così fan tutte		4		
Die Walküre	1	3		
Cavalleria Rusticana	1	1	2	
Pagliacci	1	3		
Le maschere		3		1
Ogni cantante aggiunto al cast base fornisce: +3 PN per ruolo principale, +2 PN per prima parte, +1 PN per seconda parte. Debutto del cast completo +6 PN più il valore riportato nell'esagono della carta opera				

Debutti e Cartelloni Speciali		
	Richiede	Effetti
Stagione col Botto	Debuttare al primo turno	+5 PN
Avvio Lampo	Debuttare entro il terzo turno	+3 PN
Concorrenza in casa	Debuttare due proprie opere nella stessa mano	-3 PN
Ritardare il debutto	Causato da Concorrenza sleale	-2PN/-1 Oro
A data da destinarsi	Causato da Fuga d'amore e Protesto	-50% PN*
Cartellone Tributo	Debuttare 3 opere dello stesso autore	+5 PN
Cartellone Stiloso	Debuttare 3 opere composte nello stesso secolo	+2 PN
Cartellone a chilometri zero	Debuttare 3 opere eseguite nella stessa città	+3 PN
Trilogia Popolare	Rigoletto, Trovatore, Traviata	+7 PN
L'anello del Nibelungo	Das Rheingold, Die Walküre, Siegfried, Götterdämmerung	+7 PN
*Eliminare il 50% (arrotondato per difetto) di tutti i PN derivanti dall'opera comprensivi di bonus e malus		

Voce Cantante	Soprano	Mezzosoprano	Contralto	Tenore	Baritono	Basso
<i>Prima donna</i>	<i>Femminili</i>			<i>Maschili</i>		
Grande interprete	Femminili con vocalità preferita +1PN			Maschili con vocalità preferita +1PN		
Ugola d'oro	S	Ms	C	T	Br	B
Debuttante	S	Ms utilizzabile anche come C debuttante		T	Br utilizzabile anche come B debuttante	
Studente	Nessuna distinzione vocale. Interpretano i ruoli Muto e Recitato (M - Rec.)					

Spettacoli extra	Cantanti richiesti	Carte azione richieste	Riconpensa in ore	Riconpensa in PN
Saggio di classe	3 o più studenti		1	
Master Class	1 Grande interprete e 3 Debuttanti		2	
	1 Grande interprete e 5 Debuttanti		3	
Recital	4 Ugole d'oro con vocalità differenti		2	
	1 Grande interprete e 3 Ugole d'oro		3	
	2 Grandi interpreti e 2 Ugole d'oro		5	
	3 Grandi interpreti e 1 Ugola d'oro		7	
Concerto dei Tre Tenori	4 Grandi interpreti		10	
	3 Grandi interpreti (Tenori)		8	5
	2 Grandi interpreti (T) e 1 Grande interprete (Br)		6	3
	2 Grandi interpreti (T) e 1 Ugola d'oro (T) in serata di grazia	Serata di grazia	4	2
Concerto di Capodanno	2 Grandi interpreti	Capodanno e Grande orchestra	5	3
	1 Grande interprete e 1 Prima donna		3	5
	2 Prime donne		0	7

RINGRAZIAMENTI

Un grazie particolare all'amico Giacomo, sempre pronto a partire verso nuovi ludici lidi e prezioso dispensatore di suggerimenti tecnici.

Grazie a Christian e alla Gilda del Trono di Spade (ex theiron throne.it) per il grande lavoro di playtest svolto.

Grazie ai ragazzi del team The Yellow Tails (www.yellowtails.blogspot.it), Andrea, Antonio, Fabrizio e Guido, per la simpatia con cui hanno accolto il gioco, ispirandone una faticosa mossa!

E per finire un grazie accorato a quella piccola testuggine romana che ha fatto quadrato attorno a me durante tutti questi mesi e che prende il nome di famiglia: mamma, papà, Barbara, Antonio, little Gaia ... grazie.

Dovrei ringraziare tante altre persone che mi hanno supportato e sopportato, ma l'elenco diventerebbe troppo lungo e dimenticherei inevitabilmente qualcuno! Mi sdebiterò di persona, ma sappiate che ogni vostro gesto e parola, sono stati fondamentali.



Scopri il mondo sipario al sito:

www.sipario.it

Seguici sulla pagina facebook:

Sipario - Chi è di scena



PROGETTI
LUDICI

40GB di Tansini Simone & C. s.a.s.
Via Giordano Bruno n.40 - 29121 Piacenza
info@sipario.it / www.sipario.it