

CARTE OPERA

Attorno a queste carte ruotano le vostre partite.
Il cast base per debuttare un'opera garantisce 6PN e richiede:
1 Ruolo principale, 2 Prime parti e 1 Seconda parte. La riconoscibilità di queste parti è facilitata dal colore con cui le troverete indicate nel riquadro con i dati dell'opera e nelle carte cantante.
È possibile ottenere più PN dal proprio debutto, così come ottenerne dai debutti avversari* impiegando più cantanti:
+3PN Ruolo principale • +2PN Prima parte • +1PN Seconda parte
È possibile debuttare l'intero cast ottenendo 6PN più il valore indicato nel medaglione.

*Possono integrare i cast avversari solo i due giocatori di turno dopo quello che debutta.

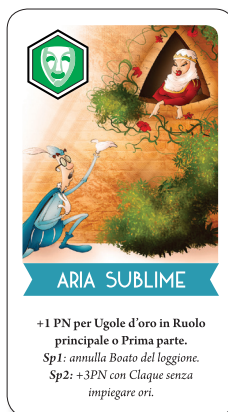
Le sigle riportate a lato degli interpreti sono relative al tipo di voce da impiegare:

S (soprano)
Ms (mezzosoprano)
C (contralto)
T (tenore)
Br (baritono)
B (basso)



CARTE AZIONE

Le carte azione sono 60, divise in 25 tipologie differenti, e possono essere utilizzate singolarmente o combinate tra loro per mezzo delle azioni speciali (Sp).
Tutti i dettagli sono riportati nel "Libro delle regole" e in breve sulle carte stesse.



CARTE CANTANTE

Queste sono le carte che vi permetteranno di portare in scena i vostri spettacoli. Su ogni carta cantante troverete il tipo di abilità e vocalità che la caratterizza. La vocalità (salvo casi eccezionali) deve essere rispettata.

Grandi interpreti, cantanti in grado di rivestire solo i Ruoli principali.

Ugole d'oro, cantanti in grado di rivestire le Prime parti, le Seconde parti impiegando 2 ori o i Ruoli principali grazie a specifiche carte azione.

Debuttanti, cantanti in grado di rivestire le Seconde parti o le Prime parti grazie a specifiche carte azione.

Studenti, aspiranti cantanti in grado di rivestire i ruoli Muto e Recitato.

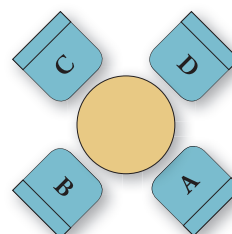
Da questo elenco sono escluse le Prime donne poiché fanno parte delle "Regole supplementari" che troverete sul Libro delle regole. Tutti i cantanti possono essere impiegati anche per la realizzazione di Spettacoli extra, al fine di ottenere ulteriori ori e PN. In fondo al Libro e delle regole troverete tutte le tabelle riassuntive delle regole più importanti.



CONCORRENZA SLEALE

Ogni volta che un giocatore debutta un'opera i due avversari di turno dopo di lui hanno diritto ad un'azione extra con cui cercare di danneggiare lo spettacolo avversario. Il giocatore che subisce la concorrenza sleale può difendersi dagli attacchi subiti. Attacco e difesa avvengono per mezzo delle carte azione.

Il giocatore A debutta un'opera:
giocatore B azione di attacco,
giocatore A azione di difesa,
giocatore C azione di attacco,
giocatore A azione di difesa.
Alla fine della concorrenza sleale riprende il gioco secondo i normali turni (dal giocatore B).



REGOLE IN BREVE

Iniziate a giocare a Sipario! in pochi minuti utilizzando questo utilissimo vademecum.

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, vero e proprio fulcro della vostra scalata al successo, si esprime in Punti Notorietà (da questo momento rappresentati dalla sigla "PN"), si conquista tramite la messa in scena delle 3 opere ricevute, il completamento dei cast di quelle avversarie, la realizzazione di spettacoli extra e comprandola con gli ori.

Per iniziare, il mazziere distribuirà ad ogni giocatore:

1 segnalino (da usare sul tabellone per indicare la notorietà raggiunta)

3 carte opera (le opere che dovrete portare in scena)

7 carte cantante/azione (le carte di gioco vere e proprie)

8 ori (il denaro a vostra disposizione)

4 scarti al buio (i segnalini che vi permetteranno di scartare senza mostrare la carta agli avversari)

All'inizio dovrete scegliere in che modo condurre la vostra scalata alla notorietà:

a tempo, 30 - 60 - 90 minuti

a monte PN, 25 - 50 - 100

Ora potete iniziare la vostra partita a Sipario!

In senso orario ogni giocatore pesca una carta e decide quali azioni compiere tra: debuttare un'opera, inscenare spettacoli extra, compiere azioni di concorrenza sleale, utilizzare strategicamente determinate carte azione o semplicemente passare la mano al giocatore successivo. La partita si conclude quando un giocatore debutta le proprie tre opere; se non si è raggiunta la modalità di gioco scelta (tempo o PN) si inizia una nuova partita. Il ruolo del mazziere passa al giocatore di turno successivo. Le carte opera rappresentano la vostra stagione teatrale, sono 3 e tali rimarranno. Durante una partita potrà comunque accadervi di cambiarle: pagando 1 oro al primo turno di gioco, 5 ori nei restanti turni o utilizzando/subendo gli effetti di alcune carte azione.

Le carte del mazzo di gioco sono composte dalle carte cantante e dalle carte azione, e vi permetteranno di compiere tutte le mosse di gioco, dai debutti alla concorrenza sleale.

Inizierete la partita con 7 carte e ad ogni turno ne pescherete una nuova fino a quando non ne avrete in mano il numero massimo di 13; da questo momento dovrete pescare e scartare. Se (come probabile) compirete azioni che vi faranno scendere sotto il numero minimo di 7 carte, alla prima pescata utile dovrete prenderne tante da ripristinare tale numero.

In breve, carte di gioco:

minime 7

massime 13



TABELLONE DI GIOCO

Mazzo dei Debutti:

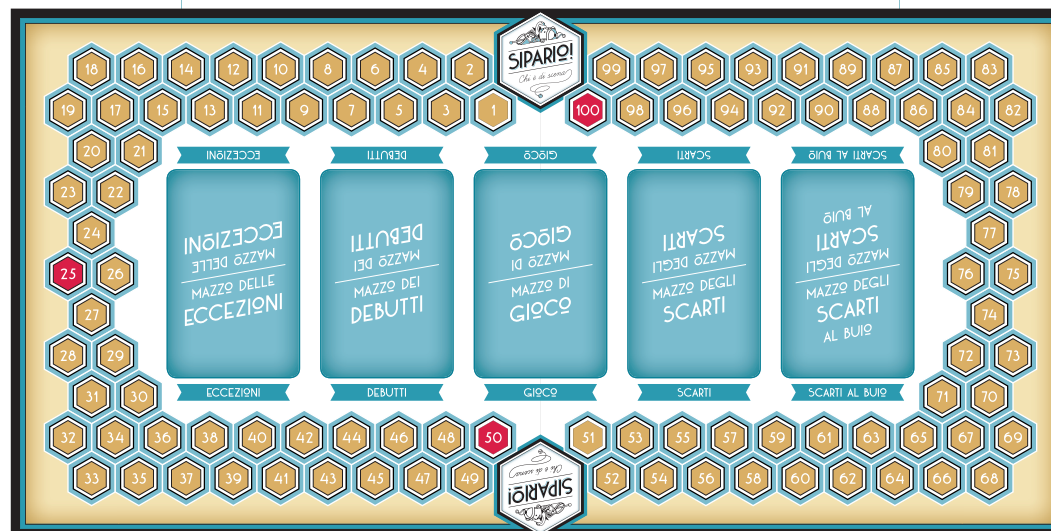
qui si posano le carte usate per i debutti (opere e spettacoli), per la concorrenza sleale e le carte azione usate in specifiche giocate. Da questo mazzo non si può pescare.

Mazzo di Gioco*:

formato da carte cantate e azione. Da qui derivano le prime 7 carte e si pescano le successive. Mazzo coperto.

*Il Mazzo di Gioco si forma ad inizio partita mescolando tutte le carte cantate e azione, fanno parte di questo anche le Prime Donne, nel caso di decisione di utilizzarle.

Vedi regole supplementari sul libro delle regole.



Mazzo delle Eccezioni:

qui si posa il Matto e la carta Capodanno (se utilizzata). Queste carte sono escluse dall'eventuale rigenerazione del Mazzo di Gioco durante una partita. Da questo mazzo non si può pescare.

Mazzo degli Scarti:

qui si posano tutte le carte scartate una volta superato il numero massimo di 13. I giocatori possono pescare da qui lo scarto del giocatore che li precede. Mazzo scoperto.

Mazzo degli Scarti al Buio:

qui si posano le carte scartate unitamente ai segnalini "Scarto al buio". Queste carte possono essere normalmente pescate dagli altri giocatori. Mazzo coperto.