



HEAVEN

HERE I COME!

—REGOLAMENTO—

INTRODUZIONE

Giunti alla fine della loro vita, tutti i giocatori sono adesso in piedi davanti ai Cancelli del Paradiso, sperando di potersi guadagnare l'ingresso. Un individuo distinto e di età indefinibile appare davanti a loro e dice:

Il Paradiso è quasi pieno! Purtroppo, non c'è posto per tutti. Discutete e decidete chi di voi non entrerà in Paradiso.



I più grandi peccatori tra di voi non potranno entrare. Ma chi può dire che non siate anche voi in questo novero? Potreste aver bisogno di un capro espiatorio. Cooperate con gli altri giocatori e fate del vostro meglio per non essere proprio quelli che rimarranno fuori dal Paradiso!

SCOPO DEL GIOCO

Heaven, Here I Come! è un gioco di voltafaccia, deduzione e bluff. I giocatori sono segretamente divisi in due squadre: **la squadra Peccatori** e **la squadra Capro Espiatorio**. All'inizio della partita i giocatori di solito non sanno a quale squadra appartengono. Ogni squadra può essere composta da uno o più giocatori. Cercate di capire di quale squadra fate parte, tenetelo segreto e scoprite a quale squadra appartengono gli altri. A un certo punto qualcuno muoverà un'accusa e sarà allora che inizierà il vero divertimento.

COMPONENTI



25 carte Peccato



1 plancia Peccati



10 Schermi
(numerati da 1 a 10)



10 segnalini Giocatore
(numerati da 1 a 10)



10 gettoni Voto
(a doppia faccia)

PREPARAZIONE

1. Tutti i giocatori si siedono in cerchio.

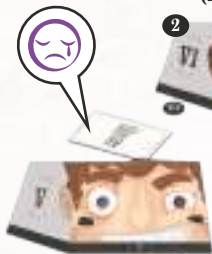
2. Assegnate a ciascun giocatore un gettone Voto, uno Schermo a caso e il segnalino Giocatore con lo stesso numero riportato sullo Schermo. Riponete i componenti avanzati nella scatola.

3. Posizionate la plancia Peccati al centro dell'area di gioco.

4. Mescolate le 25 carte Peccato. Distribuite segretamente una carta a ogni giocatore.

5. Ogni giocatore guarda la propria carta Peccato e la posiziona COPERTA alla sua SINISTRA. Alla sua DESTRA avrà perciò la carta Peccato posizionata dal giocatore seduto alla sua destra.

6. Ogni giocatore guarda poi la carta alla sua DESTRA e la ricolloca al suo posto nuovamente COPERTA.



3



DAVIDE
(ACCIDIA)



IMPORTANTE: associando i due simboli riportati sulla carta alla vostra destra e su quella alla vostra sinistra, scoprirete qual è il vostro peccato segreto (in base alla tabella riportata sul vostro Schermo) Ad esempio, ☹️ più Zzz significa Invidia. Non dovete confidare a nessuno il vostro peccato segreto. Nessuno in vita era esente da peccato e questo è quello di cui vi siete macchiati. Un altro giocatore potrebbe però esserne a conoscenza!

7. In base al numero dei giocatori in partita, ogni giocatore pesca il numero di carte indicato nella tabella sottostante per formare la propria mano. Tutte le rimanenti carte vengono poste scoperte al centro dell'area di gioco in modo che tutti possano vederle.

5 giocatori	6 giocatori	7 o 8 giocatori	9 o 10 giocatori
4 carte	3 carte	2 carte	1 carta

**ROSSANA
(ACCIDIA)**



**ARIANNA
(ACCIDIA)**



4
5

6



**GIGI
(AVARIZIA)**

Nell'esempio a lato, nessuno ha peccato di Superbia, quindi John e Giada (Invidia) sono i **Cattivi**. Tutti i giocatori tranne Gigi fanno parte della **squadra Peccatori**. Gigi (Avarizia) costituisce, da solo, la **squadra Capro Espiatorio**.

Cattivi (squadra Peccatori) **Squadra Capro Espiatorio**

NOTA: ognuno di voi ha commesso uno dei sette peccati capitali. Alcuni potrebbero anche aver commesso lo stesso peccato. I peccati sono riassunti sullo Schermo davanti a voi, dal più peccaminoso (Superbia) al meno grave (Lussuria). Si precisa che detta classifica è solo funzionale al gioco e non ha in nessun modo una valenza spirituale o religiosa.

NOTA: a seconda di come vengono distribuite le carte, ci saranno (di solito) 2 squadre. Il/1 giocatore/i che ha/hanno commesso il peccato meno grave appartengono alla squadra Capro Espiatorio. Ad esempio, se nessuno ha peccato di Lussuria, chi ha peccato di Gola potrebbe far parte della squadra Capro Espiatorio. In genere, la squadra Capro Espiatorio è quella meno numerosa. Tutti gli altri giocatori appartengono alla squadra Peccatori. Il giocatore o i giocatori con il peccato più grave sono considerati Cattivi pur rimanendo parte della squadra Peccatori.

Nel raro caso in cui il numero di giocatori nella squadra Capro Espiatorio fosse maggiore o uguale a quello della squadra Peccatori, solo il giocatore della squadra Capro Espiatorio con il numero più basso sullo Schermo fa effettivamente parte della squadra Capro Espiatorio. Questo sarà rivelato solo nella fase Fine della Partita (vedete pag.8 - Determinare l'esito della partita).



La gradazione dei peccati sullo Schermo

FLUSSO DI GIOCO

Una partita è composta da tre fasi:

- ISPEZIONE
- DISCUSSIONE
- FINE DELLA PARTITA

FASE DI ISPEZIONE

Ogni giocatore guarda una carta coperta di un altro giocatore

Dopo che tutti i giocatori sono venuti a conoscenza del proprio peccato, la partita inizia con il giocatore con il numero più basso sullo Schermo. Il primo giocatore sceglie e guarda una carta coperta ad almeno distanza 3 (conoscendo già le due carte adiacenti a destra e a sinistra, non può certo guardare le carte a distanza 2, perché in tal caso verrebbe immediatamente a conoscenza del peccato di uno dei due giocatori a lui adiacenti). Osservando una carta distanza 3 o più, verrà a conoscenza del simbolo comune ai due giocatori seduti accanto alla carta scelta. Dopodiché il giocatore piazza il proprio segnalino giocatore sulla carta coperta che ha appena guardato (in qualsiasi momento della partita potrà guardare la carta su cui si trova il proprio segnalino o quelle alla propria destra o alla propria sinistra).

Dopo che ogni giocatore, in senso orario, ha guardato una carta a distanza 3 o più, inizia la fase di Discussione.



FASE DI DISCUSSIONE



Discussione: tutti possono parlare liberamente.



Accusa: in qualunque momento durante la Fase di Discussione, qualsiasi giocatore può giocare una carta dalla propria mano per effettuare una Votazione. La carta giocata viene rivelata e posizionata scoperta nello spazio designato sulla Plancia Peccati in base al simbolo riportato sulla carta. Tutti possono così vedere la carta rivelata. Posizionando la carta, quel giocatore (l'Accusatore) accusa un altro giocatore (l'Accusato) di non essere degno di entrare in Paradiso. L'Accusatore esporrà le sue ragioni; poi si terrà una Votazione. Se più di un giocatore gioca contemporaneamente una carta dalla propria mano per indire una Votazione, risolverete in ordine crescente in base al numero sugli Schermi dei giocatori.

L'accusatore espone le sue ragioni: l'Accusatore cerca di convincere la maggioranza dei giocatori che l'Accusato è un **Capro Espiatorio**. Più che una discussione è un'arringa, perché nessuno tranne l'Accusatore può parlare in questo momento.

Suggerimento strategico: questa è una buona occasione per i giocatori di parlare liberamente senza essere interrotti.



Fate una votazione: una volta che l'Accusatore ha terminato di parlare, tutti votano, esprimendo se sono d'accordo o meno con lui. Prendete segretamente in mano il gettone Voto con il lato scelto rivolto verso l'alto. Poi l'Accusatore dice: "Uno, due, tre, votate!" e tutti, inclusi l'Accusatore e l'Accusato, aprono simultaneamente la propria mano, rivelando il proprio gettone Voto. Quindi si contano i voti.

In linea generale (per i membri della **squadra Peccatori**):



POLLICE ALZATO: significa che siete d'accordo che l'Accusato sia un **Capro Espiatorio** e non appartenga alla **squadra Peccatori**.



CROCE: significa che pensate che l'Accusato appartenga alla **squadra Peccatori** e non alla **squadra Capro Espiatorio**.

Determinare il risultato:

- Se più della metà dei giocatori ha votato **POLLICE ALZATO**, la votazione è **PASSATA** e si procede alla **FINE DELLA PARTITA** (vedete di seguito).
- Se la metà o meno dei giocatori ha votato **CROCE**, la votazione è stata **RIFIUTATA** e la discussione continua fino a quando non viene richiesta una nuova Votazione.

Suggerimento strategico: muovere un'accusa e giocare una carta vi permette di dare informazioni e di scoprire come voteranno gli altri.



FINE DELLA PARTITA

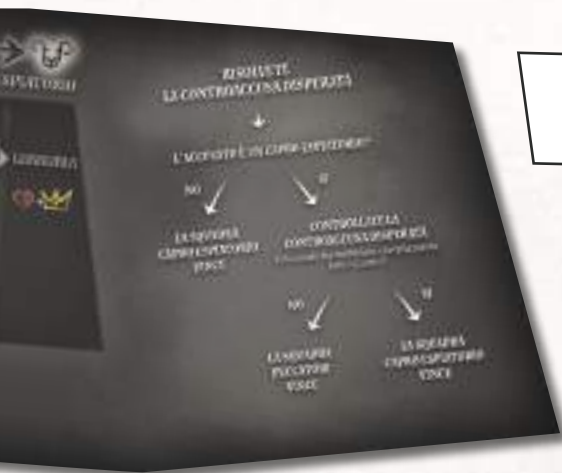
L'Accusato esegue una controaccusa disperata.

Determinare l'esito della partita.



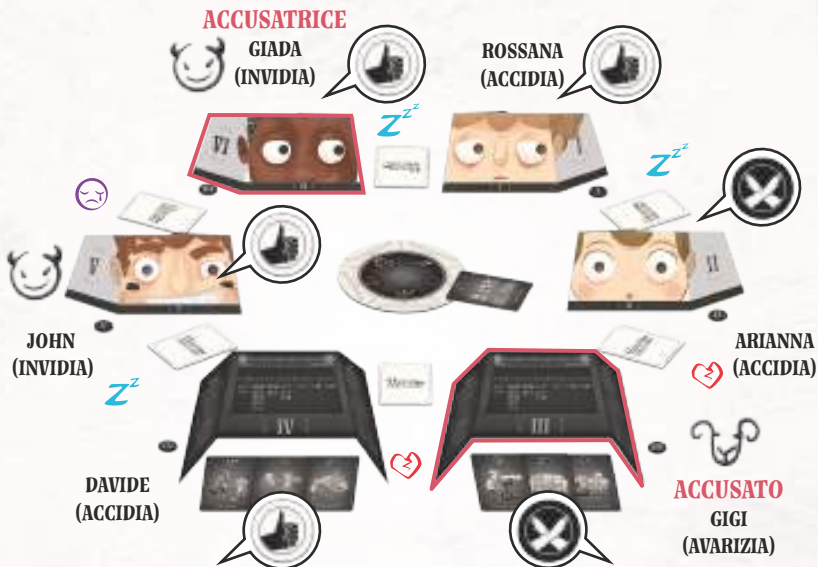
Controaccusa Disperata: dopo che una votazione è **PASSATA**, l'Accusato deve realizzare una controaccusa disperata cercando di nominare tutti i **Cattivi**.

Determinare l'esito della partita: Rivelate tutte le carte poste fra i giocatori. In primo luogo, verificate se l'Accusato è un **Capro Espiatorio**. **SE NON LO È**, la **squadra Capro Espiatorio** vince la partita. Se l'Accusato è un **Capro Espiatorio**, verificate se ha nominato correttamente tutti i **Cattivi** (i giocatori che hanno commesso il peccato più grave). Se lo ha fatto, la **squadra del Capro Espiatorio** vince la partita. In caso contrario, vince la **squadra Peccatori**.



Fate riferimento allo schema.
Leggete l'esempio.





esempio accusa in sei giocatori

Esempio: Giada (**ACCUSATRICE**) ha accusato Gigi e la **VOTAZIONE** è passata. Gigi ha realizzato la Controaccusa disperata indicando Giada come unica **Cattiva**. Dopodiché vengono rivelate tutte le carte Peccato fra i giocatori. Gigi, avendo commesso il peccato meno grave, l'Avarizia, è effettivamente un **Capro Espiatorio** solitario. Nella sua Controaccusa disperata ha nominato solo Giada, ignorando che anche John fa parte dei **Cattivi**. La Controaccusa di Gigi è perciò fallita e l'intera **squadra Peccatori** (che include tutti i giocatori tranne Gigi) vince la partita.

SUGGERIMENTI

Amici, sembra che vi siate un po' persi.
Ecco alcuni piccoli trucchi che potreste trovare utili!



Fase Discussione:

- Le domande che hanno "sì" o "no" come risposta sono più efficaci delle domande aperte.
Ad esempio, "Pensi che il giocatore alla tua destra abbia commesso il peccato di lussuria?" (senza indicare l'identità del giocatore).
- Oltre a chiedere informazioni sulle carte Peccato accanto a un giocatore, si possono anche porre domande sulle carte in mano ai giocatori in modo da poter fare delle deduzioni.
Ad esempio, "Sospetto che qualcuno che pecchi di Avidità (♠ + ♠) possa essere tra noi. Scopriamolo! Qualcuno ha delle carte ♠ in mano?".
- A volte, può essere una mossa saggia scambiare le vostre informazioni segrete con altri giocatori.
- Nella Fase Discussione non ci sono regole: potete mentire o dire la verità senza limitazioni.

Deduzione:

- Prestate attenzione ai voti e cercate di ricordarli; i voti potrebbero far trapelare l'identità di un giocatore (Peccatore o Capro Espiatorio) o anche l'identità di coloro che gli siedono accanto.
- Non è necessario identificare l'esatto peccato segreto di un giocatore; sapere se è un peccato più o meno grave del vostro potrebbe già essere sufficiente.
- Se scoprite che almeno un giocatore ha un peccato più grave del vostro siete certi di non essere un Cattivo, ma potreste ancora essere un Capro Espiatorio.
- Se scoprite che almeno un giocatore ha un peccato meno grave del vostro siete certi di non essere un Capro Espiatorio e di appartenere alla squadra dei Peccatori. Notate che potreste inoltre essere un Cattivo.

Divulgazione/occultamento di informazioni:

- Chiedete di contare un simbolo specifico sulle carte in mano in modo da escludere la presenza di alcuni tipi di peccato in partita. Chiaramente, mentire è consentito e anche consigliato.
- Una votazione azzecata e al momento giusto può fare la differenza! Il risultato della votazione non è sempre la cosa più importante, almeno non quanto capire la motivazione dietro al voto di ciascuno degli altri giocatori; giocare le carte in mano può fornire preziose informazioni agli altri giocatori.

Giocare come Capro Espiatorio:

Se il vostro peccato è la Lussuria siete con certezza il **Capro Espiatorio** e probabilmente anche l'unico. Se il vostro peccato è lieve (Avarizia e Gola) e non trovate nessun altro giocatore con un peccato meno grave potreste essere un **Capro Espiatorio** (non è detto che siate il solo).

In questo caso è fondamentale non rivelarsi (votate come un **Peccatore!**) e cercare di individuare i **Cattivi** (scoprirete che ce n'è sempre qualcuno in più di quelli che sospettavate inizialmente).

Giocare come Cattivo:

Se il vostro peccato è la Superbia siete certamente un **Cattivo** e probabilmente anche l'unico. Se il vostro peccato è l'Invidia probabilmente siete il **Cattivo** ma potreste non essere l'unico.

Il vostro scopo principale consiste nello stanare il **Capro Espiatorio** e nel far sì che qualcun altro lo accusi: non esponetevi troppo se non volete essere il bersaglio della Controaccusa Disperata e patire la sconfitta ad un passo dal trionfo. Se individuate un altro **Cattivo**, cercate di farlo passare per più buono di quello che è, in modo da rendere più difficile al vero **Capro Espiatorio** l'individuazione di tutti i **Cattivi**.

Giocare come Peccatore (non Cattivo):

Se il vostro peccato è di media gravità o se avete individuato giocatori con peccati sia meno che più gravi del vostro, siete un **Peccatore**.

Ricordate che siete in squadra con i **Cattivi** e che normalmente spetta a voi l'onere dell'Accusa, in modo da evitare che i **Cattivi** si esponano pericolosamente alla Controaccusa Disperata. Il vostro compito è pertanto quello di individuare un **Capro Espiatorio** ed accusarlo, cercando non fargli capire quali sono i **Cattivi** (nel caso li abbiate individuati).



Heaven, Here I Come! è un gioco versatile che offre grande libertà ai giocatori. Più che un ragionamento rigoroso, risposte pronte e domande giuste sono decisive per la sconfitta o la vittoria. Un gioco sempre avvincente e diverso, qualsiasi sia il gruppo di giocatori. Siete pronti per entrare in Paradiso?

CREDITI

Autore: Donald Chan

Sviluppo: Kitty Wan

Illustrazione e grafica: MaChai, Ash, Shum

Edizione a cura di: Eddie Ho



Playtester: Toreay, Li Bo, Silver, Nangong, Aki, Azer, Kenneth, Gerald, Kit, Xiaoquan, Henry, Xiao Song, Nadia, Cat, Jason, John Long, PT, Iris, Jesse

Edizione italiana a cura di: Davide Malvestuto

Adattamento grafico: Giada Lo Duca

Traduzione italiana: Stefania Niccolini

Revisione: John A. Camplani



Distributore esclusivo per l'Italia:
Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli 1, 20146 Milano
www.craniocreations.it



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>

domestic@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998

Copyright © 2023 Broadway Toys Limited.
Tutti i diritti riservati.