



Arsenalia¹

**board game: THE SECRET OF THE DOGE (ENG)
by studiogiochi srl**

As part of the European Erasmus + program, the I_Improve partnership is dedicated to giving new impetus to the cultural heritage of urban waterfronts in Stockholm, Vienna, Ostend, Vilnius, Gdansk and Venice. Venti di Cultura offers new cultural services for the Arsenale, capable of offering the visitor a visit experience mediated by innovative tools.

Arsenalia is an Urban game by Marisa Convento: "Beads Treasure Hunt", a board game by studiogiochi srl: "The Doge's Secret", and a digital game "Virtual Arsenal Museum", by Francesco Calzolaio, with Space spa .

GOAL OF THE GAME

Players must find the hidden treasure in Venice before finishing their cards (cooperative game)

Components

- •40 Cards in 4 colors (blue, yellow, red and green) as following:
 - •5 craft cards in 4 colors (crafts are Maestro d'ascia, Favro, Remer, Corder, Impiraressa)
 - •5 institution cards in 4 colors (institutions are Comune, Venice in peril, Marina, Sovrintendenza, Biennale)
- •10 grey secret identity cards as following:
 - •5 grey craft cards (crafts are Maestro d'ascia, Favro, Remer, Corder, Impiraressa)

- •5 grey institution cards (institutions are Comune, Venice in peril, Marina, Sovrintendenza, Biennale)
- •10 black location cards (ghost's deck)
- •a game board
- •4 pawns in 4 colors
- •a special die 1-2-2-3-3-4
- •rewritable clues sheets to take note of the clues and 4 pen

Setup

- Open the game board
- Each player chooses a color and takes the proper pawn, all the cards of that color (5 craft cards and 5 institution cards), a player sheet and a pen.
- Put the pawns each on a free slot of the game board of your choice.
- Shuffle the 5 grey craft cards, then give one to each player. Do the same with the 5 grey institution cards. The combination of the two grey cards (craft+institution) represents the hidden identity of each player (nobody else can see them). The 5th craft and institution grey cards remain face down next to the game board.

This is the combination players must discover in order to find the treasure and win the game together.

- Shuffle the 10 black location cards (ghost's deck) and put the deck face down next to the game board.
- Randomly choose the starting player. It's forbidden to give hints to other players, showing your cards and the player sheet!
- Each player take note of the starting informations on his player sheet, starting with name and color of players in the proper slot, *for example Dario Red.*
- Everybody can then take note of the face down grey cards they received (mind that other player cannot have the same identity you have).

Example: Dario, who is playing as red, received the Biennale grey institution card and the Corder grey craft card (this is his identity). His mates are Leo, who is playing with yellow, Marta, who has green, and Francesco, who is playing with the blue, and all of them cannot have the Biennale nor the Corder.

	Leo yellow	Marta green	Francesco blue
Marina			
Venice in peril			
X Biennale	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0
Comune			
Sovrintendenza			
X Corder	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0
Faro			
Impresso			
Museo d'arte			
Itiner			

Dario's clues sheet

The game

Players take turn in clockwise order. During your turn, you must first roll the die and then move your pawn by that number of slots, choosing to move clockwise or counter-clockwise on the game board.

Meeting other players

If on the square you move on there is another player's pawn(s), choose one of them: the selected player must give to you two of the cards of his/her color (it is forbidden to give grey cards!), and one of them must be true, the other must be false. The two cards must be one an institution, the other a craft.

Example: if Leo would have moved to the square where Dario is, Dario could have given to Leo the Biennale card (true) together with a craft card other than the Corder (false), OR the Corder card (true) together with an institution card other than the Biennale (false).

	Dario red	Marta green	Francesco blue
		Impiraressa	
Marta			
Venice in art			
Biennale ?			
X Comune	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0
Compendario			
Corder			
Favro ?			
M Impiraressa	0 0 0 0 0	X X X X X	0 0 0 0 0
Shapiro d'arte			
X Remer	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0

Leo's clues sheet

Taking note of the clues

After you met a player, take note of the information you received on your clues sheet. Take note of the informations in the proper section, depending both on the player you met and on the cards they gave to you, using different columns for subsequent meetings:

? when you do not know if the information is true or false

0 if it is false

X if it is true

Example: Leo meets Dario who gives him the Biennale card (true) and the Favro card (false). Not having enough informations to understand what is true and what is false, Leo writes in the first column of his Dario section two question marks for Biennale and Favro. During a previous turn, he met Marta, who gave him the Comune and the Impiraressa cards. In that occasion Leo had been luckier, because having himself the Comune card, Marta must have been the Impiraressa! That's why Leo confirmed that Marta has the Impiraressa by writing X on her section and deleted the Impiraressa row for Dario and Francesco by writing 0 (they cannot have the Impiraressa too). Mind that if Dario, instead to give the Favro card, would have given the Impiraressa or the Remer (as false card), Leo would have immediately understood that Dario is the Biennale!

After you finish to write down the informations, give the cards back to the owner (without showing them to the others!). That player must take back the true card, while putting the false card face down onto one of the squares of the game board with the card shape. If there are already cards in that slot, put it at the bottom.

Cards on the game board

If you move on a square where there is one or more face down cards, you can look at the topmost card and take note of the clue (knowing that it must be false). Then definitely discard that card out of the game face down.

If on the same square there is a player pawn(s) too, you can choose to meet a player or to look

and discard a card.

The ghost

If you move on one of the five main locations and it is empty (no other pawns on it), you must draw a card from the Ghost's deck. The ghost is summoned, and it goes to the location on the card. If in that location there is a player's pawn, that player must give to you 1 of his false card. After taking note of the information, that card is put face down onto a square of the game board with the card shape.

End of the game

If you think you know what grey craft card and what grey institution card have not been distributed, you can move your pawn directly on the corresponding location. Each location corresponds to one of the 5 institutions, and in each location there are 5 slots, one for each craft.

Example, if you think that the Marina institution and the Corder craft are out (no player has them), you must put your pawn on the Corder slot on the Sottomarino square.

Then look the two face down grey cards that were not given to the players at the beginning of the game, and check if you found the treasure:

If your guess and those cards match, all players win! If you were wrong, put those cards face down back where they were: you are out from the game, but others can still going on.

If all the players have finished all their cards (they have only the two true cards of their color in hand, so they cannot be met by anybody), and they aren't able to find the treasure, everybody lose.

If the ghost is summoned, but his deck is empty, players are defeated too.

Arsenalia ¹

gioco da tavolo: IL SEGRETO DEL DOGE (ITA)

by studiogiochi srl

Nel quadro del programma europeo Erasmus+ la partnership I_Improve si dedica a dare nuovo impulso al patrimonio culturale di waterfront urbani di Stoccolma, Vienna, Ostenda, Vilnius, Danzica e Venezia. Venti di Cultura propone servizi culturali innovativi per l'Arsenale, capaci di

offrire al visitatore un'esperienza di visita mediata da strumenti innovativi.

Arsenalia è un gioco Urbano di Marisa Convento: "Caccia alle perle", un gioco da tavolo di studiogichi srl: "Il segreto del doge", e un gioco digitale di Francesco Calzolaio: "Museo Virtuale dell'Arsenale", con SPACE spa.

Questi strumenti sono stati elaborati anche con l'aiuto degli attori che hanno responsabilità per la gestione dell'Arsenale, e di alcune delle associazioni

tra quelle che da anni si occupano della sua eredità culturale. Sono prodotti condivisi che possono essere sviluppati e gestiti dagli attori coinvolti, al di là dei limiti temporali del progetto europeo. Sono raccontati da un breve documentario a cura di Sara Pitteri e Franco Rado: qui. Il logo di Arsenalia è di Claudio Peressin.

	Leo yellow	Marta green	Francesco blue
Marina			
Venice in peril			
X Biennale	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0
Comune			
Sovrintendenza			
X Corder	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0
Favro			
Impiraressa			
Maestro d'ascia			
Remer			

Dario's clues sheet

SCOPO DEL GIOCO

Scopo del gioco è trovare la locazione del tesoro prima di esaurire le carte a disposizione (gioco cooperativo)

Materiale

- 40 Carte in 4 colori (blu, giallo, rosso e verde) di cui:
 - 5 carte mestiere in 4 colori (i mestieri sono Maestro d'ascia, Favro, Remer, Corder, Impiraressa)
 - 5 carte istituzione in 4 colori (le istituzioni sono Comune, Venice in peril, Marina, Sovrintendenza, Biennale)
- 10 Carte identità segreta grigie di cui:
 - 5 carte mestiere grigie (i mestieri sono Maestro d'ascia, Favro, Remer, Corder, Impiraressa)
 - 5 carte istituzione grigie (le istituzioni sono Comune, Venice in peril, Marina, Sovrintendenza, Biennale)
- 10 carte luogo nere (mazzo del fantasma)
- Un Tavoliere
- 4 pedine in 4 colori
- Un dado speciale 1-2-2-3-3-4
- Fogli su cui annotare gli indizi e 4 matite.

Setup

- Aprire il tavoliere
- Ogni giocatore sceglie un colore e riceve la pedina, la serie di 10 carte di quel colore (le 5 carte

mestiere e le 5 carte istituzione), un foglio e una matita.

- Piazzate le pedine in un punto libero qualsiasi del tavoliere.
- Mescolate le 5 carte mestiere grigie e distribuitene una a ciascun giocatore. Fate lo stesso con le 5 carte istituzione grigie. La combinazione delle due carte (mestiere+istituzione) rappresenta l'identità segreta di ciascun giocatore (nessun altro può vedere quelle carte). La 5^a carta mestiere grigia e la 5^a carta istituzione grigia rimangono coperte vicino al tavoliere. Questa è la combinazione che i giocatori devono scoprire per trovare il tesoro e vincere la partita tutti insieme.
- Mescolate le 10 carte luogo nere (mazzo del fantasma) e impilatele a fianco del tavoliere coperte.
- Scegliete casualmente chi inizia. È severamente proibito dare suggerimenti agli altri giocatori, o mostrare le proprie carte e il proprio foglietto!
- Ciascuno inizia a compilare la propria plancia, annotando nella prima riga sotto nome giocatore il colore e il nome del giocatore, *ad esempio Dario Rosso*.
- Ognuno può poi marcare in qualche modo le righe corrispondenti alle due carte grigie ricevute (ricorda che nessuno può avere la tua stessa identità).

Esempio: Dario che gioca con il rosso ha ricevuto la carta istituzione grigia Biennale e la carta mestiere grigia Corder (questa è la sua identità). I suoi compagni sono Leo che gioca con il giallo, Marta che gioca col verde e Francesco che gioca col blu, e nessuno di loro può avere la Biennale né il Corder.

Il gioco

Si gioca a turno in senso orario. Quando è il tuo turno per prima cosa lancia il dado e muovi la tua pedina del numero corrispondente di passi, scegliendo se muoverti in senso orario o antiorario.

Incontrare gli altri giocatori

Se nel luogo in cui hai mosso c'è una o più pedine degli altri giocatori, scegli uno di quei giocatori: egli dovrà consegnarti due delle carte del suo colore (è sempre proibito consegnare carte grigie!), e una dev'essere vera, l'altra deve essere falsa. Le due carte devono essere una un'istituzione, l'altra un mestiere.

Esempio: se Leo si fosse mosso nella casella di Dario, Dario avrebbe potuto dare a Leo la carta Biennale (vera) insieme a una carta mestiere diversa dal Corder (falsa), OPPURE la carta Corder (vera) insieme a una carta istituzione diversa dalla Biennale (falsa).

Annotare gli indizi

Dopo ogni incontro prendi nota delle informazioni sul tuo foglietto nella sezione corrispondente al giocatore che ti ha dato le carte utilizzando una diversa colonna per ogni incontro:

? quando non sai se vera o falsa

0 se falsa

X se vera

Esempio: Leo incontra Dario che gli consegna la carta Biennale (vera) e la carta Favro (falsa).

Non potendo sapere

quale sia vera e quale falsa Leo annota nella prima colonna della sezione di Dario due punti di domanda in corrispondenza delle due righe Biennale e Favro. In precedenza aveva incontrato Marta che gli aveva dato la carta Comune e Impiraressa. In quel caso Leo era stato più fortunato perché avendo lui la carta Comune, Marta doveva esser per forza l'Impiraressa. Per questo motivo, nella riga Impiraressa, Leo ha potuto tracciare una serie di 0 nelle sezioni di Dario e Francesco (loro non possono avere anche loro l'Impiraressa), e una serie di X in quella di Marta. Notare che Leo, se Dario anziché dare la carta Favro, avesse dato la carta Impiraressa o Remer, avrebbe capito che Dario è la Biennale.

Dopo aver annotato le informazioni il giocatore di turno restituisce al compagno le sue due carte, senza farle vedere agli altri! Questi deve riprendersi in mano la carta vera e piazzare la carta falsa, coperta, su uno degli spazi del tavoliere a forma di carta. Se vi sono già carte la mette sotto il mazzetto di carte presente.

Le carte sul tavoliere

Se il giocatore di turno finisce il proprio movimento su una casella in cui c'è una carta (o una pila di carte), questi può guardare la carta in cima alla pila e prendere nota di conseguenza (sapendo che è per forza falsa). Dopodiché però la carta viene definitivamente scartata coperta. Se nella stessa casella in cui si arriva ci sono sia pedine giocatore sia carte, il giocatore di turno deve scegliere se effettuare l'incontro oppure se guardare e scartare una carta.

Il fantasma

Se il giocatore di turno finisce il proprio movimento in uno dei 5 luoghi principali e questo è vuoto (non ci sono altre pedine giocatore su di esso), il giocatore deve pescare una carta dal mazzo del fantasma. Il fantasma viene quindi evocato e si reca nel luogo indicato dalla carta. Se in quel luogo c'è una pedina, quel giocatore deve dare al giocatore di turno una carta certamente falsa, la carta va poi posizionata, coperta, su una delle caselle a forma di carta.

Fine del gioco

In qualunque momento in cui pensi di aver capito quale mestiere e quale istituzione non sono stati distribuiti (le due carte grigie rimaste fuori a inizio partita) puoi muovere la tua pedina nel luogo corrispondente. Ogni luogo corrisponde a una delle

	Dario red	Marta green impiraressa	Francesco blue
Marina			
Verice in peril			
Biennale	?		
X Comune	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0
Scrittendenza			
Corde			
Favro	?		
Mpirressa	0 0 0 0 0	X X X X X	0 0 0 0 0
Mastro d'astice			
X Remer	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0

Leo's clues sheet

5 istituzioni, e in ogni luogo ci sono 5 caselle corrispondenti ai mestieri.

Esempio: se pensi che l'istituzione non in gioco sia la Marina e il mestiere non in gioco il Corder (nessuno ha queste carte), devi mettere la tua pedina nello spazio Corder della casella luogo Sottomarino (Marina).

Poi guarda le due carte grigie coperte che non sono state distribuite a inizio partita, e verifica se hai trovato il tesoro:

Se le carte e la tua previsione corrispondono tutti i giocatori hanno vinto! Se hai sbagliato rimetti le due carte grigie coperte al loro posto: tu sei fuori dal gioco ma gli altri possono ancora giocare.

Se i giocatori hanno finito tutti le loro carte (hanno in mano soltanto le due carte vere del loro colore, e quindi non possono incontrare altri giocatori) e non riescono a trovare il tesoro, tutti hanno perso.

Se il fantasma viene evocato, ma non ci sono più carte nel suo mazzo i giocatori ugualmente sono sconfitti.