

# La Quarta Carta

## **MA CHI È IL GIOCATORE DI CAVALLI?**

Inizi un monologo senza capo nè coda sul tema... questo ti permette di menare il can per l'aia sino a chiudere la scena.

**IN SCENA**

## **TORNADO, IL VENTO CHE UCCIDE!**

Fai entrare in scena Giuliana, tua sorella. Il suo ingresso crea un grande scompiglio: se vuoi puoi lasciare il palco o chiudere qui la scena.

**IN SCENA - DIETRO LE QUINTE**

**Per affari e scommesse hai  
a disposizione:**

**3.000 euro  
(frazionabili)**

**Per affari e scommesse hai  
a disposizione:**

**400 euro  
(frazionabili)**

**Per affari e scommesse hai  
a disposizione:**

**5.000 euro  
(frazionabili)**

**Tu sei quasi al verde.  
Ma, considerando che le banche sono  
chiuse, puoi emettere assegni  
per un massimo di**

**10.000 euro  
(frazionabili)**

**Per affari e scommesse hai  
a disposizione:**

**1.000 euro  
(frazionabili)**

## **VAI COR TANGOOOO!!!!**

Consente a un personaggio impegnato in un confronto di qualunque tipo di vincerlo.

**IN SCENA  
DIETRO LE QUINTE**

**CARTA ROSSA VINCE,  
CARTA NERA PERDE...  
...E IO C'HO LA ROSSA!**

Puoi scambiare (*dopo* tutte le puntate e l'assegnazione della scena) il tuo punteggio per l'asta con quello del vincitore.

**Per affari e scommesse hai  
a disposizione:**

**400 euro  
(frazionabili)**

**Per affari e scommesse hai  
a disposizione:**

**1.000 euro  
(frazionabili)**

## **FraSi Fatte: nuove ed extra-set base**

**CARTA ROSSA VINCE,  
CARTA NERA PERDE**

Consente a chi la gioca di scambiare (prima della puntata) il suo punteggio per l'asta con quello più alto fra quelli che verranno giocati. In caso di parità fra puntate massime, valgono le solite regole.

**TI SPUNTA UN FIORE IN BOCCA...**

Entra in scena Giuliana, sorella di Pomata, anche nota come "Tornado, il vento che uccide".

Il suo ingresso crea un gran scompiglio e consente a chi lo vuole di lasciare il palco.

**DIETRO LE QUINTE**

**SVEJETE, MANDRA'!**

Annulla gli effetti dell'abilità *Soriso Maggico* di Mandrake.

**IN SCENA  
DIETRO LE QUINTE**

**BELLA PROVA!!!**

Consente a un personaggio impegnato in un confronto di qualunque tipo di vincerlo.

**IN SCENA**

### **...SEI MEJO TE!**

Annulla *Bella prova!!!*

IN SCENA  
DIETRO LE QUINTE

### **VENTRESCA**

*quello che te smonta come 'na radiolina!*

Entra in scena uno dei più cattivi creditori di Pomata (ancora non saldato!). La Frase costringe il povero Armandino a fuggire a gambe levate.

DIETRO LE QUINTE

### **RINALDI OTELLO...**

*...tre chili de trippa e due de budello!*

Entra in scena, controllato dal Regista, Marcello Rinaldi, il figlio del macellaio vittima per eccellenza delle mandrakate.

IN SCENA  
DIETRO LE QUINTE

### **DAI TEMPO AL TEMPO**

Al termine dell'Atto in corso viene aggiunta una scena in più. Gli attori conservano il punteggio con cui hanno partecipato all'asta per la scena in corso e potranno riutilizzarlo in futuro.

IN SCENA - DIETRO LE QUINTE

### **L'APPARENZA INGANNA**

La frase consente al personaggio di spacciarsi per qualcosa che non è (medico, ambasciatore, nobile..) senza dovere ricorrere a confronti di Dibattito e travestimenti vari.

IN SCENA

### **TI CONOSCO, MASCHERINA!**

Consente di smascherare un personaggio entrato in scena, senza essere riconosciuto, nei panni di un altro.  
Annulla gli effetti dell'Abilità *Travestimento*.

IN SCENA

### **L'ABITO NON FA IL MONACO**

La frase consente al personaggio di smascherare un altro personaggio che si spaccia per qualcosa che non è.  
Annulla *L'apparenza inganna*.

IN SCENA

*Le Frasi Fatte e le Carte qui riportate non fanno parte del set "base" di **On Stage!***

*La Frase Fatta DAI TEMPO AL TEMPO è una creazione di **Andrea Angiolino***