

# INTRIGUE

## Un gioco di corruzione, bluff, tradimenti ed esili

---

di Stefan Dorra

per 3-5 giocatori da 12 anni in su – Durata: 45 min. circa

### Contenuto

- 5 palazzi in 5 colori: blu, giallo, verde, rosso e viola.  
Ciascun palazzo è composto da 4 sezioni di diverso valore: 1.000, 3.000, 6.000 e 10.000 ducati.
- 40 pedine “studiosi” (8 per ciascun colore: 2 scienziati, 2 medici, 2 prelati, 2 funzionari).
- Denaro suddiviso in valuta da 1.000, 5.000 e 10.000 ducati.
- 1 isola per gli studiosi esiliati.

### Introduzione

Durante la partita i giocatori invieranno i propri studiosi (pedine) a prestare i loro servizi nei palazzi degli altri colori, dove essi riceveranno un salario dai rispettivi proprietari. Si dovrà cercare pertanto di piazzarli nelle sezioni dei palazzi col valore maggiore, in modo da assicurarsi poi un rendimento più alto. Per questo è necessario convincere il proprietario del palazzo riguardo le eccellenti qualità del proprio studioso. La competizione per assicurarsi le sezioni migliori sarà molto aspra, e anche uno studioso già assunto e collocato dentro il palazzo potrà essere rimosso e sostituito da un altro. Tutto è permesso: corruzioni sottobanco, promesse, minacce, persuasioni, tradimenti, adulazioni... ma non è detto che le promesse debbano poi essere mantenute.

Si potrà ottenere denaro in due modi: in via ufficiale raccogliendo i salari degli studiosi precedentemente impiegati nei palazzi degli altri giocatori; in via molto meno ufficiale per mezzo delle tangenti che riuscirete a farvi pagare tutte le volte che qualcuno vi chiederà di impiegare un proprio studioso nel vostro palazzo.

Le partite durano 5 round, alla fine dei quali il giocatore con la maggior somma di denaro, ottenuto con tutti i mezzi, propri e impropri, sarà dichiarato vincitore.

### Preparazione

Ogni giocatore riceve:

- Il palazzo del proprio colore, che posiziona davanti a sé con le sezioni ordinate, da sinistra a destra, secondo i seguenti valori: 1.000 – 6.000 – 10.000 – 3.000 ducati. La base del palazzo va poi rivolta verso gli altri giocatori.
  - Gli 8 studiosi del proprio colore, da tenere sotto o comunque vicino al proprio palazzo.
  - 32.000 ducati (2 fogli per ogni taglio); il denaro posseduto deve essere tenuto segreto.
- Piazzare poi l'isola e il resto del denaro (la Banca) al centro del tavolo.

### Palazzi e conflitti

Prima di cominciare il gioco è opportuno chiarire alcuni importanti concetti. Quando al vostro palazzo arriveranno gli studiosi degli altri giocatori, chiedendo di essere accolti, posizionatevi davanti al palazzo stesso. Se li accettate, collocatevi dentro il palazzo, ciascuno nella sezione che avete scelto per loro, altrimenti mandateli in esilio spedendoli nell'isola al centro del tavolo, dove rimarranno, inutilizzati, fino alla fine del gioco.

Quando decidete di assumere qualcuno in una delle sezioni del vostro palazzo, scegliete fra tutti gli studiosi che ne avevano fatto richiesta, in funzione di ciò che ritenete di poter ottenere (denaro o promesse di futuri favori) dal giocatore che ve li ha inviati. Dovranno però essere rispettate le seguenti regole: in ciascuna delle 4 sezioni del palazzo può entrare un solo studioso e all'interno del palazzo, in ogni momento, può essere presente un solo studioso di ciascun tipo (scienziato, medico, prelati, funzionario).

Durante la partita nasceranno pertanto dei *conflitti*, che possono essere di due tipi: esterni ed interni.

- a. Un conflitto **INTERNO** nasce quando davanti ad un palazzo arrivano uno o più studiosi di un tipo già presente all'interno del palazzo stesso. In generale uno studioso, una volta collocato in una sezione, vi rimane fino alla fine del gioco e non può più abbandonare il palazzo stesso. Se però uno o più studiosi dello stesso tipo fanno richiesta di entrare in quel palazzo, sta al proprietario risolvere il conflitto e decidere se mantenere lo studioso già presente o sostituirlo con uno dei nuovi arrivati. In entrambi i casi, comunque, gli studiosi rifiutati verranno mandati in esilio sull'isola al centro del tavolo.
- b. Un conflitto **ESTERNO** nasce quando davanti ad un palazzo arrivano due o più studiosi di uno stesso tipo non ancora presente all'interno del palazzo stesso. Il proprietario potrà sceglierne uno solo, che collocherà in una delle sezioni libere del palazzo, a sua scelta, mandando tutti gli altri in esilio sull'isola.

Tutte le decisioni definitive spettano esclusivamente al proprietario del palazzo, che le valuta in maniera insindacabile, secondo le sue convenienze.

## **Svolgimento del gioco**

Determinare il giocatore iniziale con un criterio a vostra scelta. Il giocatore di turno *deve* effettuare 3 fasi:

1. Incassare le rendite.
2. Ricevere gli studiosi nel proprio palazzo.
3. Inviare i propri studiosi davanti ai palazzi degli altri giocatori.

Quando il giocatore di turno completa le tre fasi, il gioco passa in mano al giocatore alla sua sinistra (si procede in senso orario). Quando tutti i giocatori hanno completato il loro turno, comincia un secondo giro. Dopo aver completato il 5° giro, viene eseguita da tutti i giocatori un'ultima fase di raccolta delle rendite, dopodiché la partita finisce. Il vincitore è il giocatore che è riuscito ad accumulare la maggior quantità di ducati.

### **1. Incassare le rendite**

Il giocatore di turno riceve una rendita per ciascuno dei suoi studiosi impiegato in uno qualsiasi dei palazzi degli avversari. La rendita è pari al valore in ducati della sezione del palazzo dove lo studioso è stato collocato. Il denaro deve essere prelevato *dalla banca*, e non dalle riserve degli altri giocatori.

*Nel primo turno, poiché i giocatori non hanno ancora nessuno studioso impiegato nei palazzi avversari, questa fase viene saltata.*

### **2. Ricevere gli studiosi nel proprio palazzo**

Il giocatore di turno osserva tutti gli studiosi che sono stati posizionati davanti al suo palazzo e, nell'ordine, deve:

- a. accogliere nel palazzo gli studiosi che ne hanno fatto richiesta per i quali non nascono situazioni di conflitto;
- b. risolvere i conflitti *esterni*;
- c. risolvere i conflitti *interni*.

*Nel primo turno, il primo giocatore non avrà ancora nessuno studioso davanti al suo palazzo, per cui passa direttamente alla fase successiva (Fase 3).*

- a. Per cominciare questa fase, il giocatore di turno avvia i negoziati con gli altri giocatori che hanno fatto richiesta di impiegare i loro studiosi nel suo palazzo, a partire da quello che segue nell'ordine di gioco.  
Durante i negoziati il richiedente indica, a voce alta e chiaramente, la somma che è disposto a versare perché il suo studioso venga collocato in una data sezione del palazzo (la quantità minima è di 1.000 ducati; si procede poi per multipli di 1.000); il proprietario può contrattare, per cercare di ottenere una cifra più alta, ma possono anche essere offerte o richieste altre tipologie di pagamento meno "ufficiali" (tangenti sottobanco, promesse di futuri favori, minacce di eventuali ritorsioni, ecc.); una volta trovato l'accordo il richiedente paga il denaro stabilito al giocatore di turno, ma lo studioso ancora non viene collocato nel palazzo: si passa infatti a negoziare con gli eventuali richiedenti successivi, sempre seguendo l'ordine di gioco, con i quali si procede in modo analogo.  
Una volta ricevute le somme di denaro (ovvero le tangenti) dai richiedenti, queste non possono più essere modificate, né integrate con ulteriori offerte di qualsiasi tipo, e il giocatore di turno deve accogliere gli studiosi nel suo palazzo: se ha spazio a disposizione (cioè sezioni vuote del palazzo) non può infatti in alcun modo rifiutare uno studioso che abbia fatto richiesta di entrare, dato che egli non genera situazioni di conflitto; questo è valido anche nel caso in cui il giocatore che ha inviato lo studioso non abbia pagato nessuna tangente al proprietario del palazzo (anche se è facile attendersi ritorsioni alla prima occasione...)  
Una volta accolti gli studiosi, il proprietario del palazzo, ovvero il giocatore di turno, decide però in totale libertà e secondo i propri tornaconti, in quale sezione collocare i vari studiosi, e può farlo benissimo anche in modo da non rispettare (in parte o del tutto) i patti e le promesse stabiliti precedentemente con i vari richiedenti. I quali, da parte loro, minacceranno tremende vendette...  
Una volta assegnata una sezione del palazzo ad uno studioso, non c'è modo di cambiarla, né di spostare lo studioso stesso o di rimuoverlo (a meno che non si verifichi, nei turni successivi, un conflitto interno).
- b. I conflitti **ESTERNI** si risolvono per mezzo di negoziati analoghi a quelli esposti al punto a, condotti, seguendo l'ordine di gioco, dal giocatore di turno con gli altri giocatori (2 o più) che hanno piazzato studiosi di uno stesso tipo, non ancora presente all'interno del palazzo, davanti al palazzo stesso.  
Alla fine delle negoziazioni (quindi dopo aver incassato le tangenti da tutti i richiedenti coinvolti nel conflitto) il giocatore di turno decide, sempre secondo i propri tornaconti, quale degli studiosi accogliere nel palazzo e in quale sezione, che ovviamente può anche non coincidere con quella stabilita...  
Gli studiosi rifiutati vengono mandati in esilio sull'isola.
- c. I conflitti **INTERNI** si risolvono in maniera analoga a quelli esterni; in questo caso però i negoziati devono essere sempre avviati con il giocatore proprietario dello studioso già presente all'interno del palazzo, e solo in seguito, seguendo l'ordine di gioco, con gli altri giocatori (1 o più) che hanno piazzato altri studiosi dello stesso tipo in attesa fuori dal palazzo.

Alla fine delle negoziazioni (quindi dopo aver incassato le tangenti dai tutti i giocatori coinvolti nel conflitto) il giocatore di turno decide, sempre secondo i propri tornaconti, se continuare a tenere nel palazzo lo studioso già presente, mandando in esilio sull'isola quelli che aspettavano fuori, oppure se sostituire quello vecchio con uno di quelli nuovi; in questo caso sarà il primo a finire in esilio insieme agli altri studiosi rifiutati, mentre il nuovo studioso dovrà essere accolto nella stessa sezione del palazzo dove si trovava quello appena esiliato.

In caso si presentino allo stesso turno più conflitti interni, si parte da quello che coinvolge lo studioso alloggiato nella sezione del palazzo con la rendita più bassa, per poi passare in sequenza a quelli con la rendita più alta.

### **3. Inviare i propri studiosi davanti ai palazzi degli altri giocatori**

Il giocatore di turno infine invia 2 dei suoi studiosi (dello stesso tipo o di tipi diversi) ancora presenti davanti a sé, davanti ai palazzi di altri due giocatori a sua scelta. Può anche decidere di piazzare entrambi gli studiosi davanti allo stesso palazzo. Ad ogni modo non li potrà mai piazzare davanti al suo stesso palazzo, in quanto qualunque studioso non può mai essere impiegato in un palazzo del suo stesso colore.

*Nel corso del 5° e ultimo turno, questa fase non viene svolta, in quanto tutti gli studiosi sono già stati inviati durante i primi 4 turni (2 studiosi per turno, per un totale di 8).*

### **Fine del gioco**

Dopo il 5° turno tutti gli studiosi o sono impiegati nei palazzi dei giocatori avversari, o sono finiti in esilio sull'isola.

Il gioco finisce e tutti i giocatori ricevono per l'ultima volta dalla banca le rendite dovute ai propri studiosi ancora impiegati in qualche palazzo, secondo quanto previsto dalla sezione corrispondente.

Il giocatore che ha accumulato la somma di ducati più elevata è il vincitore.

### **Suggerimenti e tattiche**

- Regola speciale: quando un giocatore resta senza denaro, può offrire solo una tangente minima di 1.000 ducati, che viene pagata dalla banca.
- Attenzione: se ai primi studiosi che si presentano davanti al vostro palazzo assegnate subito le sezioni di valore più basso, gli altri giocatori si avvantaggeranno della situazione, perché potrebbero in seguito riuscire ad occupare le sezioni più redditizie offrendovi una tangente bassa rispetto al salario corrisposto, e, in mancanza di situazioni di conflitto, non potrete rifiutare di accogliere i loro studiosi (vedi Fase 2a).
- Per cercare di collocare da subito un vostro studioso in una sezione da 10.000 ducati e di farcelo rimanere fino alla fine del gioco, potrebbe essere conveniente stabilire un accordo con un altro giocatore promettendogli che per ricompensa riserverete ad un suo studioso la vostra sezione da 10.000 ducati. Gli accordi, poi, come si sa, possono essere "dimenticati" in qualsiasi momento...
- Fate sempre attenzioni a quali tipi di studiosi sono rimasti in gioco. Per esempio, se davanti al vostro palazzo sono stati piazzati dei medici ed in gioco non ce ne sono altri, cercate di ottenere una tangente più alta possibile, perché poi, una volta collocati dentro il vostro palazzo, non potranno più essere rimossi. Allo stesso modo cercate di piazzare i vostri studiosi in modo che entrino in conflitto con altri che occupano già posizioni redditizie all'interno dei palazzi, ma in situazioni deboli dal punto di vista "contrattuale"...
- Cercate sempre di deviare la conversazione sugli altri giocatori. Domandate, implorate, adulate, minacciate, giurate... Tutto è permesso: l'obbiettivo è solo il freddo e duro denaro contante. Non c'è accordo che non possa essere rotto. Ma anche la sincerità e la lealtà spesso sono necessari per garantirsi dei prevedibili guadagni.

### **Variante**

In seguito ad un conflitto interno, se il giocatore di turno decide di esiliare lo studioso che si trovava dentro il palazzo fino a quel momento per accoglierne uno nuovo, non è obbligato a collocare il nuovo inquilino nella stessa sezione del precedente, ma può sistemarlo anche in una più o meno redditizia, sempre che questa sia disponibile e che la mossa torni utile al proprietario del palazzo, ovviamente.