

Intrigo



INTRIGO

Membro di una delle più grandi famiglie di Venezia, userai tutti i mezzi possibili per ottenere il consenso delle varie corporazioni della Serenissima. La notte di Santa Barbara, sotto i portici del palazzo ducale, rafforza le alleanze per diventare il nuovo Doge della città.

Le tue armi: complotti, intrighi ed imbrogli!

Per facilitare la comprensione delle regole, le modalità di gioco (tipi di carta, gli effetti del gioco ..) iniziano sempre con la lettera maiuscola.

SCOPO DEL GIOCO

Il primo giocatore che ottiene 5 sigilli diversi o 4 sigilli identici vince subito la partita.

CONTENUTO

1 Carta “Primo Giocatore”

16 Carte Portici, di cui:

8 Carte Portici “Ducato”

8 Carte Portici “Sigillo” incluso

una con il la Porta del Palazzo.

4 Carte Famiglia: Contarini, Grandengo, Morosini e Dandolo.

16 Carte Intrigo: 3 Contarini, 3 Grandengo, 3 Morosini, 3 Dandolo, 4 Tiepolo.

20 Carte Corporazione (4 per ognuna delle 5 Corporazione)

1 Sacchetto

32 Segnalini DUCATI

18 Carte Influenza:

3 Cortigiane

3 Venditori Ambulanti

3 Assassini

3 Guardie di Palazzo

3 Gondolieri

3 Ladri

15 Segnalini Sigilli delle Corporazioni:

- 3 Mercanti,
- 3 Militari,
- 3 Clero,
- 3 Agricoltori,
- 3 Lavoratori.

1 Regolamento

Partita a tre Giocatori: *prima di preparare il Palazzo, rimuovere una Famiglia a caso dal Gioco. Rimuovere inoltre le 4 carte INTRIGO TIEPOLO insieme a 4 carte Portici (2 Ducati e 2 Sigilli) ed una carta Corporazione per ogni tipo.*

PREPARAZIONE DEL PALAZZO

Il giocatore più ambizioso prende la Carta “Primo Giocatore”. Quel Giocatore sarà il Primo Giocatore durante il primo turno di gioco.

Egli distribuisce ad ogni giocatore:

n. 1 Carta Famiglia: indica a quale Famiglia appartiene il giocatore e da quali carte INTRIGO lo stesso trarrà beneficio. **Questa carta deve essere visibile a tutti i giocatori.**

n. 1 Segnalino Ducato

n.1 Carta Supporto Corporazione per ogni Sigillo (quindi cinque carte per ogni giocatore).

Queste carte sono usate per tenere traccia del numero dei sigilli collezionati durante il gioco. Vengono posizionati di fronte ad ogni giocatore, con il lato indicante lo 0.

Il primo giocatore piazza i Segnalini Ducato al centro del tavolo e mette i Segnalini Sigilli delle Corporazioni in un sacchetto.

Viene quindi costruito il tavolo di gioco (chiamato il Palazzo), disponendo le carte Portici in modo da formare un quadrato con cinque carte per lato (quattro per lato, con tre giocatori).

La Porta del Palazzo deve essere messa in uno degli angoli del Palazzo così formato.

Partendo dalla Porta del Palazzo, le carte Portici Ducato e Sigillo devono essere piazzate alternativamente. Il Primo Giocatore deve aver cura di lasciare, tra due carte Portici, lo spazio necessario per inserire una carta INTRIGO (vedi schema sopra).

Infine, il Primo Giocatore piazza i Segnalini su ogni carta Portici in gioco (un segnalino Ducato sui Portici Ducato, un segnalino Sigillo pescato a caso dal sacchetto sui Portici con Sigillo). Si inizia con la carta portici “Porta del Palazzo” e si continua in senso orario attorno al tavolo. Ci può essere un solo segnalino su ogni Portico.

Le carte INFLUENZA vengono divise in 6 pile diverse (una pila per ogni tipo di carta) al centro del Palazzo, ed ogni pila avrà la carta più economica in alto, sotto la più costosa.

TURNO DI GIOCO

Il gioco si sviluppa in un susseguirsi di Turni di Gioco.

Ogni Turno si compone a sua volta di 3 Fasi distinte:

Fase 1: Distribuzione carte INTRIGO.

Fase 2: piazzare una carta INTRIGO o una carta INFLUENZA

Fase 3: Assegnare i Ducati e i Sigilli

Fase 1: Distribuzione Carte INTRIGO.

Il primo giocatore prende tutte le Carte INTRIGO. Le mescola e ne distribuisce 4 coperte a ogni Giocatore.

Ogni Giocatore, simultaneamente agli altri, controlla la sua mano, sceglie una carta da tenere, mettendola davanti a se **Coperta**, quindi passa le sue rimanenti 3 carte al giocatore alla sua sinistra. I Giocatori ripetono questo processo sino a quando non avranno tutti 4 carte coperte dinnanzi a loro. Queste saranno le carte per il turno di gioco.

Fase 2: giocare una carta INTRIGO o una carta INFLUENZA

A partire dal Primo Giocatore, uno dopo l'altro, i giocatori possono scegliere tra:

- 1) giocare una carta INTRIGO
oppure
- 2) Comprare e giocare una carta INFLUENZA

L'operazione viene ripetuta fino a quando tutti gli spazi tra i Portici vengono riempiti.

1. Giocare una carta INTRIGO

Un giocatore che decide di giocare una carta INTRIGO, deve sceglierne una dalla sua mano. Quindi la piazza a faccia in su in uno slot libero tra due carte Portici.

2. Comprare e giocare una carta INFLUENZA

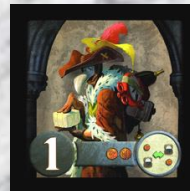
Un giocatore, in alternativa al giocare una carta INTRIGO dalla sua mano, può comprare una carta INFLUENZA scegliendone una tra le sei diverse proposte al centro del Palazzo. Solo la carta che si trova in cima alla pila (quindi la più economica) può essere acquistata.

Il Giocatore paga quindi l'importo in Ducati indicato sulla carta; i Ducati spesi sono rimessi nel mucchio al centro del Palazzo. Poi il giocatore **immediatamente** mette la carta INFLUENZA in uno spazio vuoto tra due carte Portici. Ogni carta influenza ha un effetto diverso, che può essere applicato solo ad una delle due carte Portici adiacenti. L'effetto della carta INFLUENZA si applica nel momento in cui questa viene messa in gioco.

LE CARTE INFLUENZA

Venditore ambulante

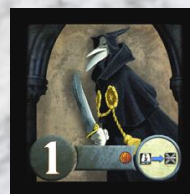
Offre tutti i tipi di trasporti commerciali a Venezia, da un luogo all'altro.



La carta permette al giocatore di scambiare un segnalino presente su di una carta Portici adiacente con un altro segnalino presente nel Palazzo. Solo in questo caso, non è necessario considerare i simboli che compaiono sulle carte Portici. Un solo segnalino può essere spostato dalla carta del Venditore Ambulante.

L'Assassino

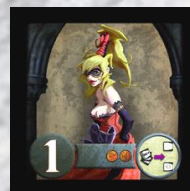
Il viso nascosto sotto la maschera, nascosto nell'oscurità, in attesa del momento propizio per sferrare il colpo fatale.



La carta dell'Assassino consente al giocatore la che pone accanto a una carta Portici di capovolgere una carta INTRIGO adiacente alla stessa carta Portici. Una singola carta INTRIGO può essere capovolta dalla carta Assassino. La carta INTRIGO capovolta non avrà alcun effetto durante la risoluzione nella fase 3.

La Cortigiana

Gioca la sua irresistibile forza di seduzione per conseguire i suoi scopi.

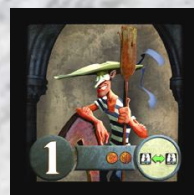


La carta Cortigiana permette al giocatore che ha giocato questa carta di chiamare ad alta voce il nome di una carta INTRIGO non ancora nel Palazzo (che può essere anche in mano sua).

Il giocatore che ha questa carta in mano, è obbligato a piazzarla immediatamente nello spazio adiacente alla stessa carta Portici adiacente alla Cortigiana. Il Turno continua normalmente. E possibile che un giocatore, se è stato obbligato a giocare una carta in questo modo, al suo Turno non abbia più carte da giocare. In questo caso, o acquista una carta INFLUENZA, o semplicemente passa la mano. Una singola carta INTRIGO può essere chiamata dalla Cortigiana.

Il Gondoliere

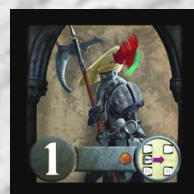
Arroccato con orgoglio sul retro della sua gondola, trasporta silenziosamente chiunque lo paghi.



La carta del Gondoliere permette al giocatore la che pone accanto a una carta Portici di scambiare una carta INTRIGO adiacente alla stessa carta Portici del Gondoliere con qualsiasi altra carta INTRIGO che si trovi nel Palazzo. Una singola carta INTRIGO può essere scambiata.

La Guardia di Palazzo

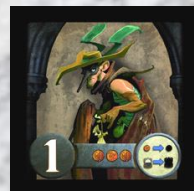
Con la lancia salda nella sua mano, è pronta ad espellere gli indesiderabili dal Palazzo.



La carta della Guardia di Palazzo permette al giocatore la che pone accanto a una carta Portici di spostare una carta INTRIGO adiacente alla stessa carta Portici della Guardia di Palazzo mettendola in un qualsiasi spazio libero del Palazzo. Una sola carta INTRIGO può essere spostata dalla carta Guardia di Palazzo.

Il Ladro

Sempre alla ricerca di una rapina, si prepara con il pugnale a tagliare i legacci che tengono la borsa dei passanti.



La carta del Ladro permette al giocatore che la che pone accanto a una carta Portici di capovolgere il segnalino presente sulla carta Portici stessa. Nessun giocatore potrà più vincere questo segnalino durante la Fase 3. Un solo segnalino può essere capovolto dalla carta del Ladro. Al termine del Turno (dopo la Fase 3) qualsiasi segnalino capovolto ritorna nella posizione iniziale.

Fase 3: Assegnazione Ducati e Sigilli

Quando tutti gli spazi tra le carte Portici sono pieni, il Primo Giocatore procede all'assegnazione dei segnalini, a partire dalla carta Portici "Porta del Palazzo" e proseguendo poi in senso orario. Durante questa fase, è possibile che alcuni giocatori che hanno comprato le carte INFLUENZA, abbiano ancora in mano alcune carte INTRIGO.

Per assegnare i Segnalini ed aggiornare le Carte Corporazione, si procede nel modo seguente:

se un segnalino si trova tra due carte INTRIGO con valori diversi, il giocatore la cui carta INTRIGO ha il valore più alto ottiene il segnalino. Se si tratta di un Ducato, lo pone davanti a se; se invece si tratta di un Sigillo, lo rimette nel sacchetto ed aggiorna la sua carta Corporazione corrispondente.

Quando un giocatore vince per la prima volta il sigillo di una Corporazione, capovolge la carta Corporazione corrispondente, con il numero 1 verso l'alto. Ogni volta che vince un altro Sigillo della stessa Corporazione, ruota la carta di un quarto di giro. In questo modo, sarà sempre indicato il numero totale di Sigilli di quel tipo vinti dal giocatore durante il gioco.

Le carte INTRIGO capovolte dall'Assassino non permettono al giocatore corrispondente di prendere il segnalino. Se una carta Portici è fiancheggiata da due carte INTRIGO dello stesso valore o da due carte INFLUENZA, oppure se la Famiglia raffigurata non appartiene ad alcun giocatore, nessuno prende il segnalino, che rimane in gioco per il prossimo Turno.

Quando rimangono in gioco alcuni segnalini, può succedere che, a seguito del potere speciale del Venditore Ambulante, ci sia ancora un Segnalino Ducato o Sigillo su di una carta Portici con un simbolo diverso dal segnalino stesso.

In questo caso, essi rimangono in gioco per il turno successivo sulle carte Portici su cui si trovano.

Se un giocatore ottiene 5 Sigilli diversi o 4 Sigilli della stessa società, vince immediatamente la partita (vedi Fine del Gioco). Non è necessario continuare l'assegnazione dei segnalini. In caso contrario, il gioco continua.

Quando tutte le assegnazioni sono state fatte e i segnalini Sigillo guadagnati sono stati rimessi nel sacchetto, il Turno termina. La carta del Primo Giocatore passa al giocatore successivo (in senso orario) che diviene a sua volta il nuovo Primo Giocatore.

Esso rimuove tutte le carte INTRIGO dal Palazzo (insieme a quelle eventualmente ancora in mano dei Giocatori) e le mette in una pila dinnanzi a sé, mescolandole. Rimuove quindi le carte INFLUENZA presenti nel Palazzo, rimettendole nella scatola.

Per finire, se è stata giocata la carta INFLUENZA del Ladro, riporta nella posizione iniziale il segnalino precedentemente capovolto.

Quindi, prende e piazza i segnalini uno dopo l'altro (dal centro del tavolo per i Ducati, dal sacchetto per i Sigilli) su qualsiasi carta Portici che non ne contenga già uno, abbinandoli sempre ai rispettivi simboli riportati sulle carte Portici stesse.

Ha inizio un nuovo Turno di Gioco.

Fine Della Partita

Nella fase 3, durante l'assegnazione dei segnalini (si ricorda che bisogna assegnare i segnalini sempre in senso orario partendo dalla carta Portici "Porta del Palazzo", il primo giocatore che ottiene 5 Sigilli diversi o 4 Sigilli della stessa Corporazione, vince immediatamente la partita (vedi Fine del Gioco). Non è necessario continuare l'assegnazione dei segnalini.



www.Dntrigo-TheGame.com