



Panoramica

La città ribolle di intrighi e disordini. le persone chiedono un cambiamento. La rivoluzione è in arrivo. Quando cadrà il vecchio regime, chi sosterrà il popolo?

Non hai intenzione di iniziare la rivoluzione. Stai solo cercando di assicurarti di essere al vertice quando sarà finita. Con ogni mezzo necessario. Vuoi corrompere un magistrato? Stampare opuscoli per infiammare la folla? Minacciare un nobile bellimbusto con un pestaggio? Ricattare un rispettato prete? Tutti possono aiutarti se la persuasione è abbastanza forte. La loro lealtà tuttavia cambia come il vento. I tuoi rivali stanno facendo le loro offerte. Arruolano le spie. Reclutano Ufficiali. Tu cerca di portare dalla tua parte più persone influenti possibile. Si può vincere una rivoluzione molto prima che inizi!

Contenuto



1 Tabellone



4 Plance dei Giocatori



100 Seguaci
(nei 4 colori dei giocatori)

60 Segnalini Persuasione



Coercizione



Ricatto



Corruzione



4 Schermi
(nei 4 colori dei giocatori)



4 Dischetti
(nei 4 colori dei giocatori)



8 Gettoni
100 Punti Vittoria

Preparazione

Piazza il tabellone al centro del tavolo. Questo raffigura 7 differenti aree della città, quelle più importanti politicamente. Ogni area ha da 4 a 8 spazi che possono essere occupati durante il gioco. Inoltre, attorno al tabellone è raffigurato un tracciato per segnare i punti vittoria.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende lo schermo, il dischetto e i seguaci del medesimo colore. inoltre, ogni giocatore riceve una plancia e i seguenti 5 segnalini: 1 Coercizione, 1 Ricatto e 3 Corruzione.

Ogni giocatore pone il proprio schermo di fronte a se e la propria plancia dietro ad esso, mentre i seguaci e i segnalini andranno posti di fronte al proprio schermo. Il dischetto di ogni giocatore va posizionato sullo spazio 0 del tracciato dei punti vittoria. Nel caso un giocatore durante il gioco superi i 99 punti vittoria, riceverà un gettone 100PV.

Tutti i rimanenti segnalini andranno posti a fianco del tabellone per formare la riserva comune.



Segnalini Persuasione

I giocatori useranno in segreto questi segnalini durante il gioco per “persuadere” personaggi importanti a concedere il loro aiuto. Solo l’offerta migliore avrà successo. Ci sono 3 tipi differenti di segnalini che rappresentano vari metodi di persuasione. Dividi questi segnalini in base al loro tipo, essi sono:



Coercizione



Ricatto



Corruzione

La **Coercizione** è la forma più potente di persuasione. È più forte di qualsiasi ammontare di segnalini Ricatto o Corruzione.

Il **Ricatto** è una forma di persuasione più debole della Coercizione, ma più forte di qualsiasi ammontare di segnalini Corruzione.

La **Corruzione** è la forma di persuasione più debole, ed ha successo solo in assenza di segnalini Ricatto o Coercizione.

Se un tentativo di persuasione viene fatto con lo stesso tipo di segnalini più potenti, il numero di segnalini usati è decisivo: 3 Corruzione sono più forti di 2 Corruzione, 2 Coercizione sono più forti di 1 Coercizione, ecc. In caso di parità, vengono valutati i segnalini di valore inferiore 1 Ricatto + 3 Corruzione sono più forti di 1 Ricatto + 2 Corruzione. 1 Coercizione + 1 Corruzione è più forte di 1 Coercizione. 1 Coercizione + 1 Ricatto è più forte di 1 Coercizione + 3 Corruzione, ecc.

In altre parole: l’elemento più importante per persuadere un personaggio è il numero di segnalini Coercizione utilizzati. Se più giocatori hanno usato sullo stesso personaggio lo stesso numero di segnalini Coercizione (o non ne hanno usati affatto) si considera il numero di segnalini Ricatto utilizzati. Se più giocatori hanno usato sullo stesso personaggio anche lo stesso numero di segnalini Ricatto (o non ne hanno usati affatto) si considera il numero di segnalini Corruzione utilizzati.

All’inizio del gioco, ogni giocatore prende i seguenti segnalini persuasione: 1 Coercizione, 1 Ricatto e 3 Corruzione. Più avanti nel gioco, ogni giocatore disporrà di differenti quantità di segnalini persuasione.

Come si Gioca

Il gioco è composto da diversi round, e ogni round da 4 Fasi:

1. SPIONAGGIO
2. PERSUASIONE
3. VALUTAZIONE
4. RACCOLTA DONAZIONI

In ogni Fase, tutti i giocatori agiscono simultaneamente.

SPIONAGGIO

All’inizio di ogni round, devi mostrare agli altri giocatori quali segnalini persuasione possiedi. La città è piena di spie, così chiunque conosce le risorse dei propri avversari.

PERSUASIONE

Piazza il tuo Schermo di fronte alla tua Plancia in modo che gli altri giocatori non possano vederla. Sulla Plancia sono raffigurati 12 Personaggi, quelli che occupano le posizioni più importanti nella città. Piazza quindi i tuoi segnalini persuasione sui vari Personaggi per tentare di persuaderli ad offrirti il loro aiuto. Le regole per piazzare i segnalini persuasione sono:

- Devi usare tutti i segnalini persuasione, senza poterne conservare alcuno per i round successivi.
- Puoi tentare di persuadere al massimo 6 personaggio ogni round. Se accidentalmente tenti di persuadere più di 6 personaggi, saranno considerati validi solo i segnalini posti sui primi 6 personaggi (vedi fase Valutazione). I segnalini posti su personaggi non consentiti sono semplicemente tolti dalla plancia e rimessi nella riserva generale.
- Puoi usare quanti segnalini desideri su un personaggio, anche di tipo differente tra loro.

Non tutti i segnalini possono essere usati su qualsiasi personaggio. Sulla plancia è indicato verso quale forma di persuasione ogni personaggio è immune. Non puoi tentare di persuadere personaggi con lo sfondo rosso attraverso la Coercizione, e i personaggi con lo sfondo grigio attraverso il Ricatto. Nota anche la legenda in fondo alla Plancia. I segnalini posti in modo non consentito sono rimessi nella riserva generale senza effetto.



Esempio: Il giocatore verde ha piazzato dei segnalini in modo non consentito. Il General è immune alla Coercizione, la Wirtin è immune al Ricatto. Il Gauner è immune a Coercizione e Ricatto, ma può essere Corrotto. Quindi il verde ha piazzato 3 segnalini che non avranno effetto. Nota che il segnalino Corruzione resta sul Gauner, e potrebbe essere comunque il tentativo di persuasione migliore.

Quando hai terminato di piazzare i tuoi segnalini persuasione, annuncialo agli avversari. Quando tutti hanno terminato, i giocatori alzano il proprio schermo e si valutano i tentativi di persuasione sui vari personaggi.

VALUTAZIONE

Una volta tolti gli schermi dei giocatori è possibile vedere come i giocatori hanno utilizzato i loro segnalini persuasione, e comparare i vari tentativi di persuasione su ogni personaggio. I 12 personaggi vengono valutati individualmente, uno alla volta da sinistra verso destra a partire da quelli raffigurati sulla riga più in alto e proseguendo poi con le successive righe a scendere. In questo modo il primo ad essere valutato sarà sempre il General e l'ultimo sarà sempre il Mercenaries.

Il giocatore che ha effettuato il tentativo di persuasione più potente sul personaggio riceve il supporto da tale personaggio. Se due o più giocatori hanno effettuato la stessa identica offerta sullo stesso personaggio, nessuno riceve il supporto di quel personaggio. Questo vale anche nel caso in cui un personaggio non abbia ricevuto offerte da alcun giocatore.

Se un giocatore si guadagna il supporto di un personaggio, riceve la ricompensa indicata sullo spazio del personaggio. Di solito si tratta di Punti Vittoria e nuovi segnalini Persuasione da poter usare nei round successivi. I personaggi Spy e Apothecary ti permettono azioni speciali come spiegato a pagina 4.

Le ricompense sono:



Punti Vittoria: Ricevi lo specificato numero di punti vittoria. Avanza il tuo segnalino di conseguenza sul tracciato dei punti vittoria.



Coercizione: Prendi dalla riserva generale il numero di segnalini Coercizione indicato.



Ricatto: Prendi dalla riserva generale il numero di segnalini Ricatto indicato.



Corruzione: Prendi dalla riserva generale il numero di segnalini Corruzione indicato.

Acquisizione Seguaci: Piazza uno dei tuoi seguaci su uno spazio libero nel quartiere della città indicata. Se non ci sono più spazi liberi nel quartiere indicato, o non ti sono rimasti seguaci da poter piazzare, questa parte della ricompensa è ignorata.

Attenzione: Tieni i segnalini guadagnati nel round separati da quelli utilizzati nel round corrente, perché questi i primi saranno disponibili solo per il round successivo

Dopo che tutti i personaggi che hanno ricevuto delle offerte da parte dei giocatori sono stati valutati, tutti i giocatori rimuovono i segnalini piazzati sulla plancia come offerta e li rimettono nella riserva comune. Alla fine del round quindi non ci dovranno essere segnalini rimasti sulla Plancia.

RACCOLTA DONAZIONI

Al termine del round, tutti i giocatori verificano il numero di segnalini Persuasione che hanno a disposizione per il round successivo. Chi ha meno di 5 segnalini, indipendentemente dal tipo, prende dalla riserva generale tanti segnalini Corruzione (monete) fino ad avere una mano di 5 segnalini Persuasione. Adesso può iniziare il round successivo.

Non puoi mai ricevere segnalini Coercizione o Ricatto in questo modo. Tali segnalini Persuasione è possibile ottenerli solo attraverso le ricompense dei personaggi. I tuoi sostenitori segreti ti finanziano solo con dell'Oro e se ne hai realmente bisogno.

Fine del Gioco

Se al termine di un round, prima della Fase Raccolta Donazioni, tutti gli spazi dei quartieri della città sono stati occupati, il gioco termina immediatamente, e la Fase Raccolta Donazioni non viene effettuata.

Adesso i giocatori ricevono punti vittoria per i segnalini Persuasione ricevuti nel round, e per l'occupazione delle varie aree della città:

- **Segnalini Persuasione:** Ogni segnalino Coercizione vale 5 Punti Vittoria. Ogni segnalino Ricatto vale 3 Punti Vittoria, mentre ogni segnalino Corruzione vale 1 punto vittoria.

- **Aree della Città:** Colui che in un'area ha la maggioranza di seguaci presenti riceve il numero di punti vittoria come indicato per quell'area. In caso di parità nessun giocatore riceve tali punti vittoria.

Al termine delle valutazioni, il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria è il vincitore!

In caso di parità la vittoria è condivisa.



Esempio: La Cattedrale ha sette spazi. Il giallo e il verde hanno 2 seguaci a testa, mentre il blu ha tre seguaci, e quindi la maggioranza. Il blu quindi riceve 35 punti vittoria.



Esempio: In questo caso, sia il giallo che il blu hanno la maggioranza con 3 seguaci a testa, quindi nessun giocatore riceve i punti vittoria dati dalla Cattedrale.

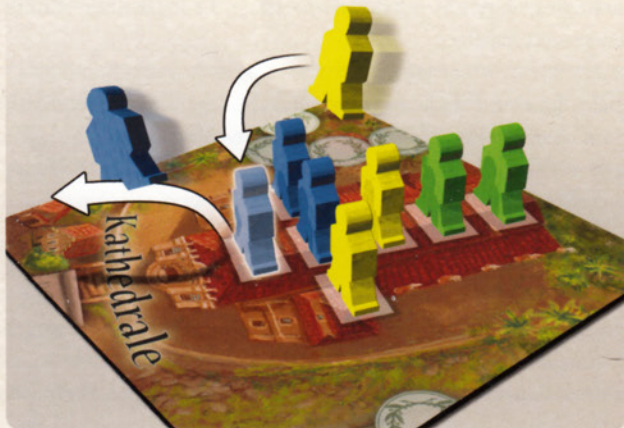
Spy & Apothecary

Influenza saggiamente la Spia (spy) e la Farmacista (Apothecary) perché possono essere dei personaggi estremamente potenti - in particolare, verso la fine del gioco. Essi forniscono l'unico modo per poter cambiare di posto ai seguaci presenti sul tabellone, ed anche nel caso in cui tutti gli spazi di un'area fossero già occupati!

SPIA



Colui che ha esercitato la persuasione più potente sulla Spia, può rimpiazzare un seguace di un altro giocatore presente sul tabellone con uno proprio. Il seguace rimosso viene ridato al giocatore che ne è il proprietario.

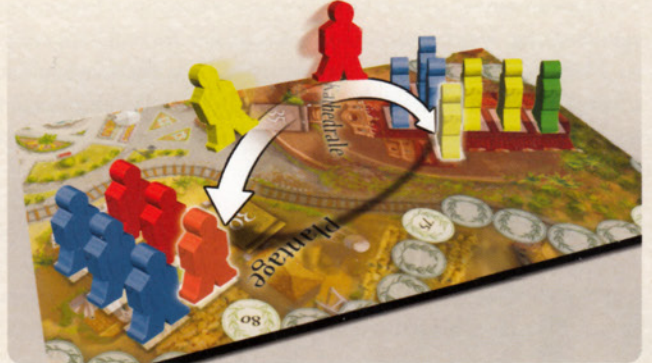


Esempio: Il giallo ha fatto l'offerta più potente alla Spia. Egli rimpiazza un seguace blu nella Cattedrale con un suo seguace. Se il gioco terminasse adesso, il giallo guadagnerebbe 35 punti vittoria essendo colui che ha il maggior numero di seguaci nella Cattedrale.

FARMACISTA



Colui che ha esercitato la persuasione più potente sulla Farmacista, può scambiare di posto a due seguaci qualsiasi presenti sul tabellone, in qualsiasi area e indipendentemente da chi appartengono i seguaci.



Esempio: Sia nella Cattedrale che nella Piantazione due giocatori hanno la maggioranza di seguaci. Al termine del gioco, così restando le cose nessuno riceverebbe i punti vittoria per questi quartieri. Il Blu ha fatto l'offerta più alta sulla Farmacista. Egli così scambia di posto ad un seguace giallo nella Cattedrale con un seguace rosso nella Piantazione. Adesso il blu ha la maggioranza in entrambi i quartieri. Se il gioco terminasse, riceverebbe $35+30=65$ PV.

Regole Opzionali

Puoi usare queste regole opzionali a tuo piacimento e discrezione. Ognuna di queste regole opzionali può essere usata separatamente o congiuntamente alle altre.

Rimborso Offerte

Nelle regole standard si presume che i personaggi si intaschino sempre le offerte ricevute, e non offrono rimborsi di alcun tipo. Cosa succederebbe se tu dicessi loro che saranno pagati solo se vedi dei risultati? I segnalini usati per le offerte vincenti vengono rimessi nella riserva generale, mentre quelli usati in offerte perdenti vengono ripresi dai relativi giocatori che li potranno usare nel round successivo.

I segnalini ripresi dalle offerte perdenti sono conteggiati per il calcolo dei Punti Vittoria a fine gioco (vedi sopra).

Bonus Dominio di un'Area

Se controlli tutti gli spazi di un'area, la tua influenza nel quartiere è così forte che non può essere spezzata. Nessuno dei tuoi seguaci può essere rimosso o preso per scambiargli di posto, e tu ricevi 10 Punti Vittoria extra per tale Area alla fine del gioco.

Accordi

Le negoziazioni sono permesse. Ad esempio, "In questo round non farò offerte sul Capitano se tu non ne farai sul Generale". Gli accordi tuttavia non sono vincolanti, ma chiunque spezzi un accordo difficilmente convincerà qualche altro giocatore a fare accordi con lui.

Crediti

Autore: Philip duBarry

Illustrazioni: Claus Stephan

Logo del Titolo: Ben Williams

Grafica: Hans-Georg Schneider

Traduzione: Francesco "ZeroCool" Neri

Sviluppo: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

Pegasus Spiele ringrazia Paul Chapman, Philip Reed, Randy Scheunemann, Will Schoonover, Steve Jackson, Ben Williams, Lisa Cox, Cole Chaudoin, Robert Chaudoin, Karen duBarry, Mark duBarry, Stephen duBarry, Laura Fox, Randy Moore, Aaron Pitman, David Pitman e Ryan Vogel.

Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2,
61169 Friedberg



STEVE JACKSON GAMES
www.sjgames.com



Pegasus Spiele

