



**L**a sera dell'8 aprile 1814 a Genova soffia una brezza leggera, è ancora primavera ma già si annuncia l'estate.

Dal terrazzo del suo palazzo, affacciato sul golfo della città, Girolamo Costaggia ammira il composto panorama del porto dominato dall'antica lanterna: non sono riusciti i lustri di sciagure, l'occupazione delle truppe napoleoniche, il terribile assedio degli inglesi, la fame che ne seguì e decimò la popolazione, a corrompere il quadro sublime di quella che giustamente fu detta la Superba.

Il porto è semideserto, l'aria di opulenza che si respirava solo vent'anni prima è un vago ricordo, però Zena è ancora lì, al centro del Mediterraneo, come sempre.

Da qualche ora è giunta in città la notizia, insperata, dell'abdicazione di Napoleone, sconfitto a Lipsia. Per Genova, privata dalle ambizioni francesi della secolare indipendenza, si apre lo spiraglio tanto atteso.

Di lì a poco a palazzo Costaggia sono attesi a cena i rappresentanti delle principali famiglie repubblicane. La concordia, quest'araba fenice dei genovesi così inclini all'individualismo, è tornata sotto la veste di una nuova possibile unità nazionale: è in gioco il destino della Repubblica, e nessuno si tira indietro. Costaggia, Barbussi, Mostasci, Queiron, Repiggìn, il popolo anela alla libertà e tutti sono chiamati a contribuire.

Il generale inglese Lord William Bentinck, in quel preciso momento, è in navigazione alla volta di Genova. Ufficialmente non è ancora trapelato nulla, ma i rappresentanti delle famiglie genovesi lo hanno incontrato pochi giorni prima a Livorno, appena avutasi notizia della sconfitta di Bonaparte. Quali

discorsi abbiano condiviso, non è dato sapere; certo è che strapparono al plenipotenziario inglese la promessa - che manterrà di lì a qualche settimana - di restituire alla Repubblica l'agognata indipendenza, salvandola dalle mira avidi del Regno di Sardegna.

Ma quella stessa sera su una scrivania di rovere in una stanza tranquilla di un grande palazzo viennese, un rapporto manoscritto giunto da Londra giace in bella vista, per richiamare l'attenzione mattutina del Ministro degli Esteri britannico, Lord Castlereagh. Il titolo è eloquente: "It is not in the interest of United Kingdom to preserve ligurian independence".

Le direttive di Londra sono chiare, la decisione a Vienna è già stata presa?

A Genova, quella sera dell'8 aprile, non si poteva immaginare quanto già stava accadendo a Vienna e a Londra. Gli invitati dei Costaggia si riuniscono nel salotto più appartato. C'è una Repubblica da ricostruire, dopo anni di rovine, i traffici devono riprendere, tutto deve tornare alla normalità: riaprire le rotte commerciali, far ripartire gli investimenti, resistere alle continue aggressioni delle truppe sabaude. I capi famiglia, accompagnati da dame e rampolli, discutono di unione e di collaborazioni. Ognuno però cela in cuor suo il desiderio di primeggiare sugli altri, pianificando di stringere accordi più fruttuosi con le potenze straniere, per tornare a riempire i forzieri.

L'indomani i membri delle famiglie e i loro clienti si muoveranno operosi nei luoghi chiave della città per assicurarsi l'influenza e il prestigio necessari alla conquista del potere: iniziano per Genova gli otto mesi più importanti della sua storia.



Nota:

Tutte le Aree di gioco riportate sulla plancia rappresentano reali edifici che, già in quegli anni, costituivano il cuore pulsante della città.

Le monete presenti nel gioco raffigurano quelle realmente utilizzate all'epoca. Per essere totalmente fedeli alla realtà storica avremmo dovuto utilizzare i tagli da 2, 4 e 10 Soldi in circolazione in quei mesi, ma per semplicità di gioco abbiamo preferito dimezzarne i valori.

Le illustrazioni presenti sulle carte e sulla copertina sono tratte da quadri d'epoca, riprodotti grazie alla gentile concessione di Banca Carige e dell'Assessorato alla Cultura e Turismo del Comune di Genova. Si ringraziano inoltre l'Ufficio Promozione e Marketing, l'Accademia Ligustica di Belle Arti e i singoli Musei per la disponibilità e collaborazione.

Il disegno sulla plancia è stato realizzato da Luigi Berio appositamente per il gioco.

# ZENA 1814

## CONTENUTO

- 1 1 Plancia con una veduta della città di Genova
- 20 Familiari in legno, 4 per famiglia (1 Capofamiglia, 1 Dama, 2 Rampolli)
- 5 Segnapunti in legno, 1 per famiglia
- 50 Cubi Influenza (10 per famiglia)
- 56 Monete
  - 16 da 5 Soldi
  - 18 da 2 Soldi
  - 22 da 1 Soldo
- 110 Carte, così suddivise:
  - 9 carte Evento
  - 5 carte Famiglia
  - 1 carta Primo giocatore
  - 31 carte Obiettivo
  - 56 carte Azione
  - 8 carte Forte
- 1 Dado



## REGOLE PER PRINCIPIANTI E PER ESPERTI

Zena1814 può essere giocato in 2 diverse modalità. Raccomandiamo di giocare la prima partita con le regole per principianti. **Le regole per esperti sono scritte in blu.**

**LA PLANCIA DI GIOCO:**  
La plancia di gioco rappresenta una veduta della città di Genova dal mare. Evidenziate su di essa ci sono le 6 Aree di gioco: **le Strade della Città Vecchia**, la Cattedrale, il Palazzo del Doge, la Banca, il Porto e **il Forte**. Sotto la veduta c'è il percorso segnapunti.

All'inizio della partita posizionate la plancia sul tavolo sul lato corrispondente alla modalità di gioco scelta.

# SCOPO DEL GIOCO

I giocatori muovono i propri Familiari nelle Aree di gioco e giocano carte ad esse collegate per guadagnare soldi e Punti Prestigio. Alla fine dell'ottavo mese di indipendenza di Genova, il giocatore che ha guadagnato il maggior numero di Punti Prestigio è il vincitore.

## PREPARAZIONE

1. Ogni giocatore sceglie un colore e prende i 4 Familiari (1 Capofamiglia, 1 Dama e 2 Rampolli), 10 cubi Influenza e la carta Famiglia corrispondenti. Posiziona inoltre il Segnapunti dello stesso colore sulla casella 0 del percorso segnapunti.
2. Mescolate il mazzo di carte Evento e rimuovetene 1, riponendola nella scatola senza guardarla. Posizionate le restanti 8 in un mazzo vicino alla Plancia.



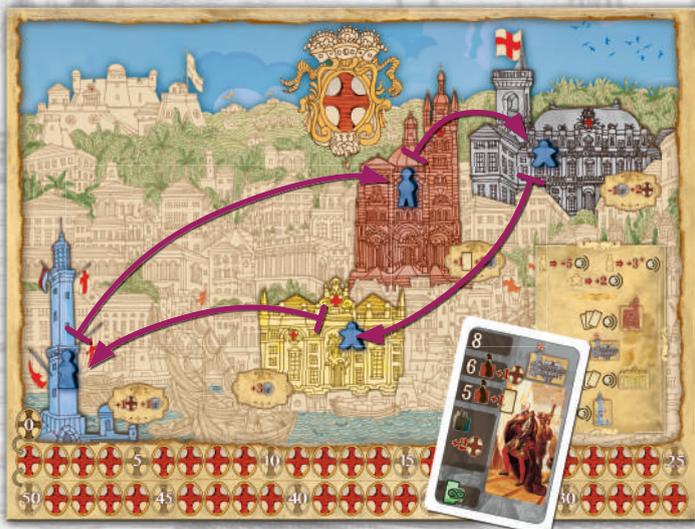
3. Rimuovete tutte le carte relative alle Strade della Città Vecchia dal mazzo Azione e riponetele nella scatola (lasciatele in gioco se si gioca con le regole per Esperti).

Mescolate il mazzo e posizionatele accanto alla plancia. Ogni giocatore pesca 6 carte. Se un giocatore pesca solo carte di costo 5 o più,

## TURNO ZERO: PIAZZAMENTO DEI FAMILIARI

Nelle regole per Principianti, i Familiari sono piazzati casualmente. Ogni giocatore pesca e rivela una carta dal mazzo Azione e piazza uno dei propri Rampolli sull'Area a cui essa si riferisce, dopodiché piazza l'altro Rampollo, la Dama e il Capofamiglia nelle Aree successive, seguendo questo ordine:

1. Cattedrale
2. Palazzo del Doge
3. Banca
4. Porto



*Esempio: Paul ha rivelato una carta Palazzo del Doge, quindi piazza 1 Rampollo sul Palazzo, 1 sulla Banca, la Dama sul Porto e il Capofamiglia sulla Cattedrale.*

può scegliere di scartarle tutte e pescarne altre 6.

**Pescatene 10 con le regole per Esperti.**

4. Lasciate il mazzo di carte Forte nella scatola. Non verrà usato nelle regole per Principianti. **Mischiatelo e posizionatele accanto alla plancia nelle regole per Esperti.**
5. Lasciate il mazzo di carte Obiettivo nella scatola. Non verrà usato nelle regole per Principianti. **Mischiatelo e posizionatele accanto alla plancia nelle regole per Esperti.**
6. Ogni giocatore riceve 2 Soldi.
7. Determinate casualmente il primo giocatore, che riceve la relativa carta. Il gioco procederà poi in senso orario (**questa estrazione viene attuata solo nelle regole per Principianti. In quelle per Esperti, il primo giocatore verrà determinato nella prossima fase di gioco**).



Nelle regole per Esperti, i Familiari vengono piazzati intenzionalmente dai giocatori. Si tratta di una scelta molto tattica e importante, quindi consigliamo a tutti di giocare almeno la prima partita in modalità Principianti in modo da familiarizzare con le Aree di gioco e le carte ad esse associate, così da poter poi effettuare questa scelta in piena consapevolezza nelle partite successive.

Tutti i giocatori ricevono 10 carte Azione anziché 6. Le carte vanno guardate solo quando tutti le hanno ricevute. Partendo nello stesso momento, i giocatori devono posizionare 4 carte di fronte a sé, coperte. Su ciascuna di queste carte va posizionato un Familiare. Quando tutti hanno finito, le carte vanno rivelate e ogni Familiare posto sull'Area corrispondente alla carta sotto di esso.

Le 4 carte così utilizzate vanno scartate e rimischiate nel mazzo Azione. Le restanti 6 carte formano la mano iniziale del giocatore. Il primo giocatore a finire il posizionamento dei Familiari prende la carta Primo Giocatore e decide a chi darla (incluso sé stesso).



# TURNO DI GIOCO

Ogni turno di gioco è composto da 4 fasi:

1. **Evento**
2. **Azioni**
3. **Risoluzione**
4. **Fine del turno**

**Importante:** ogni volta che in queste regole si dice che un giocatore deve pescare o scartare una carta, si intende che può scegliere fra una carta Azione o una carta Obiettivo. La mano di un giocatore è composta da tali due tipologie di carte.

## FASE 1: EVENTO

Rivelate la prima carta del mazzo Evento.

Tutti i giocatori ricevono immediatamente la Rendita indicata. Se la carta influenza il numero di Soldi elargiti dalle carte Banca o Porto, piazzatela vicino alle Aree corrispondenti, fuori dalla Plancia. Avrà effetto durante la **Fase 3: Risoluzione**.

**Se la carta richiede di rivelare una carta Forte, essa va rivelata immediatamente.**



## FASE 2: AZIONI

In ordine di turno ogni giocatore può compiere le seguenti azioni, nell'ordine:

1. Muovere 1 proprio Familiare in un'Area di gioco;
2. Giocare una carta relativa a un'Area in cui si trovi almeno 1 proprio Familiare;
3. Influenzare altre carte presenti in Aree di gioco in cui ci sia almeno 1 proprio Familiare;
4. Passare.

### 1. MUOVERE UN FAMILIARE

Il giocatore può muovere solo 1 proprio Familiare in una qualsiasi Area di gioco, senza costi o restrizioni.

### 2. INFLUENZARE CARTE

Influenzare carte è la chiave del gioco. Ogni cubo Influenza giocato permetterà di ricevere carte, Soldi o Punti Prestigio durante la **Fase 3: Risoluzione** del turno.

**2.1:** Il giocatore può giocare dalla sua mano una carta Azione relativa a un'Area dove ha almeno un Familiare. Per fare ciò, deve pagare il numero di Soldi indicato nella casella più in alto sulla carta e porre un proprio cubo Influenza su tale casella. Così facendo diventa il **Promotore** della carta.

**IMPORTANTE:** le carte vanno giocate all'esterno della Plancia di gioco, vicino all'Area a cui sono relative. Ogni carta va giocata alla destra di quella precedente nella stessa Area. Non c'è un limite al numero di carte che possono essere presenti in un'Area, in questa fase, ma è importante seguire l'ordine da sinistra a destra.

**2.2:** Dopo che un giocatore ha giocato una carta, tutti gli avversari che hanno almeno un Familiare nell'Area relativa possono, **in ordine di turno a partire dal Primo giocatore**, influenzarla pagando la quantità di Soldi scritta sulla casella libera più in alto e posizionandovi sopra un proprio cubo Influenza.

Quando un altro giocatore influenza una propria carta, il Promotore riceve immediatamente il bonus raffigurato accanto alla casella appena occupata (**ECCEZIONE: le carte Sfida funzionano diversamente, come spiegato più avanti**).

**IMPORTANTE:** in questo modo i giocatori possono influenzare carte al di fuori del proprio turno. **Anche le carte Forte possono essere influenzate fuori turno in questo modo, appena appaiono in gioco come effetto di una carta Evento.**

## 3: INFLUENZARE ALTRE CARTE

I giocatori possono inoltre influenzare carte giocate da altri giocatori come descritto nel punto 2.2, purché abbiano almeno un Familiare nell'Area di gioco in cui esse si trovano. Il giocatore nel suo turno può influenzare quante carte desidera, finché ci sono spazi liberi e ha soldi per pagarli.

Quindi in definitiva un giocatore può

1. Muovere 1 solo Familiare;
2. Giocare 1 sola carta (con l'obbligo di influenzarla);
3. Influenzare quante carte vuole, in Aree in cui ha almeno 1 Familiare.

**IMPORTANTE:** non è consentito avere più di un cubo Influenza di un colore su una stessa carta (**è consentito averne 2 nelle partite a 2 o 3 giocatori in modalità Esperti**).

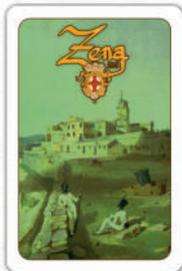
Qualora un giocatore avesse finito i cubi Influenza a sua disposizione e giocasse una carta (o volesse influenzarne una), dovrà rimuoverne uno da un'altra. Tutti gli eventuali cubi presenti sotto di esso salgono di una casella, lasciando libera quella più in basso. Tale casella potrà essere normalmente occupata in seguito, dando il bonus al Promotore (anche nel caso in cui fosse cambiato a seguito della rimozione del cubo).

*Esempio: l'ordine di turno è John, George, Paul, Ringo. È il turno di Paul, che muove uno dei suoi Rampolli dal Palazzo al Forte. Ha l'altro Rampollo nell'Area Banca e quindi può giocare questa carta.*

*Paul deve spendere 4 Soldi e posizionare un proprio cubo Influenza sulla casella più in alto diventando così il Promotore. Nell'Area Banca ci sono la Dama di John e il Capofamiglia di George. John ha la priorità perché gioca*



prima di George nell'ordine di turno, quindi decide di spendere 2 Soldi per influenzare la carta. Posiziona un suo cubo Influenza sulla seconda casella e Paul riceve immediatamente un Punto Prestigio. George potrebbe spendere 1 Soldo per influenzare la terza casella, ma decide di non farlo. Paul inoltre ha la Dama al Porto, dove c'è una carta giocata in precedenza da John. Decide di influenzarla e poi passa. Il turno di Paul è finito. Ora tocca a Ringo, che muove un suo Rampollo nell'Area Banca e, come Azione, influenza la terza casella, spendendo 1 Soldo e posizionando un proprio cubo Influenza. Paul pesca immediatamente una carta (Azione o Obiettivo).



#### Carte Forte:

Le carte relative all'Area Forte fanno parte di un mazzo separato e non possono mai essere parte della mano di un giocatore. Possono apparire in gioco tramite le carte Evento ed essere influenzate come le altre.

## 4: PASSARE

Quando un giocatore ha finito di compiere le azioni descritte nei punti precedenti, deve passare e il turno va al giocatore alla sua sinistra.

In questa fase, se il giocatore non ha mosso alcun Familiare e non ha giocato o influenzato alcuna carta, può prendere 1 Soldo oppure pescare 1 carta. In pratica, ha diritto alla moneta o alla carta extra solo se non ha fatto nulla nel suo turno.

### RIASSUNTO DELLA FASE AZIONI

Nel proprio turno, il giocatore può:

1. Muovere 1 Familiare in qualsiasi Area, se lo desidera;
2. Giocare 1 carta in un'Area in cui è presente almeno 1 dei suoi Familiari (deve influenzarla pagando per piazzare un cubo sulla spazio più in alto sulla carta)

INOLTRE

3. Piazzare altri cubi su carte precedentemente giocate da altri giocatori (o dal mazzo eventi nel caso del Forte) in un'Area in cui egli ha almeno 1 Familiare.

Se un giocatore decide di non muovere né giocare o influenzare carte, può ricevere 1 Soldo o 1 carta.

Fuori turno, il giocatore può:

Piazzare un cubo su una carta appena giocata da un altro giocatore in un'Area in cui egli ha almeno 1 Familiare. Ciò va fatto in ordine di turno, partendo da chi ha la carta Primo Giocatore e in senso orario.

Su ciascuna carta ci può essere un solo cubo per giocatore. In partite per esperti in 2 o 3 giocatori, ce ne possono essere 2.

## FASE 3: RISOLUZIONE

Dopo che tutti i giocatori hanno passato, inizia la fase Risoluzione, in cui ogni Area viene valutata singolarmente, nel seguente ordine:

1. Strade della Città Vecchia
2. Cattedrale
3. Palazzo del Doge
4. Banca
5. Porto
6. Forte

La Risoluzione segue tutti i punti da 3.1 a 3.3. per ogni Area: si risolvono tutti i passi nelle **Strade della Città Vecchia**, dopodiché si passa al passo 3.1 nella Cattedrale e così via.

**3.1 Effetti delle carte:** tutte le carte presenti accanto al tabellone vengono controllate, partendo da quella giocata prima (la più a sinistra) e i suoi effetti vengono applicati. Ogni carta ha lo stesso effetto per tutti i giocatori che hanno un cubo Influenza su di essa. Se una carta permette ai giocatori di pescare carte, l'ordine di pesca è dall'alto al basso (cioè, il Promotore pesca per primo). **È importante che questa regola sia applicata correttamente perché i giocatori possono scegliere, in tale ordine, se pescare dal mazzo Azioni o dal mazzo Obiettivi.**

**IMPORTANTE:** alcuni eventi modificano le rendite delle carte Banca e Porto.

**3.2 Rimozione delle carte:** dopo che tutti gli effetti di tutte le carte di un'Area sono stati applicati:

1. Rimuovete tutte le carte Temporanee;
2. Eventualmente rimuovete le altre carte Permanenti o Sfida più vecchie (cioè più a sinistra) fino a che non ne siano rimaste in gioco 3.

Tutti i cubi Influenza presenti sulle carte rimosse tornano a disposizione dei rispettivi proprietari.

**3.3 Controllo:** dopo l'eventuale rimozione delle carte, i giocatori valutano chi ha Controllo dell'Area che si sta valutando, assegnando a ogni Familiare presente i seguenti valori:

- il **Capofamiglia** vale 5 Punti Controllo
- la **Dama** vale 3 Punti Controllo;
- ciascuno dei **Rampolli** vale 2 Punti Controllo.

In caso di parità, nessuno ha il Controllo.



**IMPORTANTE:** a causa di biasimevoli ma storicamente reali ragioni, la Dama da sola può avere Controllo solo nelle Strade della Città Vecchia. In tutte le altre Aree deve essere accompagnata da almeno un altro Familiare dello stesso colore. In ogni caso, mantiene sempre il valore di 3 Punti Controllo.

Il giocatore che totalizza il maggior numero di Punti Controllo ottiene immediatamente le rendite previste dall'Area:

- **Strade della Città Vecchia: 2 carte e 1 Soldo**
- Cattedrale: 1 carta e 2 Soldi
- Palazzo: il giocatore può pagare 1 Soldo per ottenere 2 Punti Prestigio
- Banca: 3 Soldi
- Porto: 1 Punto Prestigio e 1 Soldo
- **Forte: 1 Punti Prestigio e 1 carta**

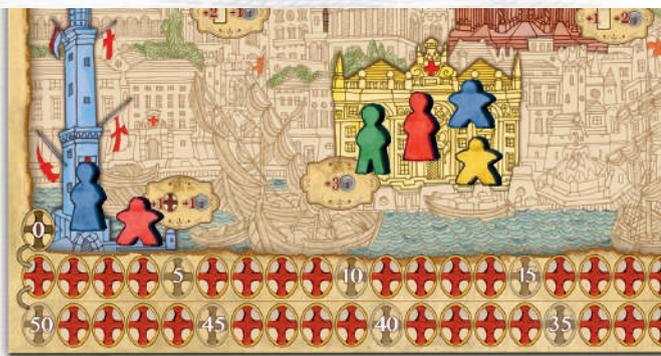
*Esempio: Dopo aver risolto le Strade della Città Vecchia, la Cattedrale e il Palazzo, è il momento di risolvere la Banca.*



*L'unica carta Banca giocata è la seguente, su cui ci sono, dall'alto al basso, un cubo di Paul, uno di John e uno di Ringo, quindi tutti e tre ricevono 2 Soldi. La carta è di tipo Permanente, quindi rimane dove si trova.*

*È ora il momento di valutare il Controllo: nell'Area Banca ci sono i Rampolli di Paul e Ringo, il Capofamiglia di George e la Dama di John. George ha il maggior punteggio di Controllo, quindi riceve*

*immediatamente il bonus dell'Area, ovvero 3 Soldi. È ora il momento di valutare il Porto. Qui non ci sono carte e sono presenti la Dama di Paul e un Rampollo di John. Paul ha il punteggio di Controllo più alto, ma la Dama è da sola, quindi nessuno ottiene Controllo.*



**IMPORTANTE:** alcune carte Evento influenzano le monete date dalle carte Banca e Porto. Il loro effetto si applica ad ogni tipo di carta presente: Temporanee, Permanenti, Sfida o **carte Sollevazioni pilota** che sono state mosse in tali Aree.

## TIPI DI CARTE

Le carte Azione sono di tre tipi:



**Temporanee:** Queste carte vengono valutate una sola volta e poi scartate subito dopo aver avuto effetto



**Permanenti:** Queste carte hanno effetto ogni turno, finché non vengono rimosse dal gioco perché ci sono più di 3 carte nell'Area in cui si trovano, **o finché non vengono distrutte da una carta Forte risoltasi come fallimento.**



**Sfida:** Ci sono carte di questo tipo associate alla Banca e al Porto e rappresentano gli investimenti o le rotte più rischiose. **Tutte le carte Forte sono di questo tipo.**

Tali carte vanno risolte nella **Fase 3: Rendite** insieme alle altre, come segue:

- **Il risultato di queste carte è determinato dal dado. I giocatori che hanno 1 cubo su di esse possono pagare per incrementarne il risultato. Il Promotore è il primo che può scegliere di spendere Soldi per farlo. Ogni Soldo speso aggiunge 1 al risultato del dado. Dopo che il Promotore ha deciso se spendere o no, gli altri giocatori possono scegliere a loro volta, nell'ordine in cui sono presenti i cubi sulla carta, dall'alto in basso.**

- Il Promotore lancia il dado.
  - Se il risultato è 1, 2 o 3, la carta è risolta come una sconfitta. I giocatori riprendono i propri cubi Influenza presenti su di essa senza ottenere nessun effetto e la carta viene rimossa.
  - Se il risultato è 4 o 5, non accade nulla e la carta rimane dove è, con tutti i cubi su di essa.
  - Se il risultato è 6 o più, la carta è risolta come una vittoria. I giocatori recuperano i propri cubi Influenza e ottengono la ricompensa scritta sulla carta, che poi viene rimossa.
- Al contrario degli altri tipi di carta, i giocatori che occupano le caselle successive a quella del promotore non gli forniscono un bonus immediato, ma aggiungono +1 al risultato del dado (quindi se entrambe le caselle sono occupate, il dado ottiene +2 in totale).

*Esempio: su una carta Sfida ci sono i cubi di Paul e John. Paul decide di spendere 2 Soldi e John ne spende un altro. Paul lancia il dado e ottiene 3, che normalmente indicherebbe una sconfitta. Al risultato però va aggiunto 1 punto per il fatto che John abbia un proprio cubo sulla carta e altri 3 punti per i Soldi spesi da Paul e John. In totale, il risultato del dado è 7, quindi la carta è risolta come una vittoria.*

**In aggiunta a ciò, le carte Forte hanno due ulteriori particolarità:**

1. **Se sono risolte come sconfitta, tornano in fondo al mazzo di provenienza e la carta più vecchia giocata in corrispondenza di ciascuna Area indicata viene distrutta, tornando in fondo al mazzo. Tutti i cubi su di essa tornano in mano ai loro proprietari. Se sono risolte come vittoria, vanno poste in un'apposita pila delle Battaglie Vinte.**
2. **Se durante la fase di risoluzione una carta Forte non ha cubi su di sé, è automaticamente risolta come sconfitta.**



**SE LA CARTA VIENE RISOLTA COME VITTORIA TUTTI I GIOCATORI CHE HANNO UN CUBO SU DI ESSA OTTENGONO 2 PUNTI**

**SE LA CARTA VIENE RISOLTA COME SCONFITTA VENGONO DISTRUTTE LA CARTA PIÙ VECCHIA GIOCATO A PALAZZO E LA PIÙ VECCHIA GIOCATO IN CATTEDRALE**

## FASE 4: FINE DEL TURNO

Quando tutte le Aree sono state risolte:

1. Tutti i giocatori devono scartare carte dalla propria mano fino ad averne 6. Tutte le carte vanno riposte in fondo al mazzo da cui provengono, coperte.

**Importante: la mano è composta da carte Azione e Obiettivo. Alla fine di ogni turno dovrete scegliere con estrema attenzione le 6 che vorrete tenere!**

2. Il primo giocatore passa la carta Primo Giocatore alla sua destra.

# FINE DELLA PARTITA

La partita finisce dopo aver giocato 8 turni di gioco (i giocatori possono tenere traccia di ciò perché il mazzo Eventi finirà all'inizio dell'ultimo turno).

In questa fase, tutti i giocatori guadagnano punti nei seguenti modi:

- 1 Punto Prestigio ogni 5 Soldi posseduti a fine partita
- **i Punti Prestigio indicati sulle carte Obiettivo in proprio possesso.**

**Importante:** ricordiamo che anche nell'ultimo turno i giocatori devono scartare carte fino ad averne in mano al massimo 6.

Alla fine di tale conteggio, il giocatore con il maggior numero di punti Prestigio è il vincitore. In caso di parità il giocatore con più denaro è il vincitore.

*Alla fine del 1814, anno che si caratterizzò per grande fermento, la città di Genova venne annessa, tra incredulità e malcontento dei Zeneixi, al Regno di Sardegna, lo storico nemico savoiaro.*

*Il Carnevale di Genova, uno dei più fastosi e sfrenati del Mediterraneo, da quel momento non sarà più celebrato.*

*Alcuni genovesi si domandano ancora oggi come sarebbe stato possibile mantenere la propria indipendenza: se le famiglie del tempo avessero lavorato con concordia e collaborazione, antepo- nendo l'interesse collettivo ai vantaggi individuali, le cose sarebbero andate diversamente?*

## REGOLE PER ESPERTI PER 2 O 3 GIOCATORI

Nelle partite per Esperti in 2 o 3 giocatori, è possibile piazzare 2 cubi su ogni carta. I cubi possono essere piazzati insieme oppure in 2 turni differenti, a scelta del giocatore. È possibile piazzarli entrambi insieme fuori turno, quando appare una carta in un'Area dove il giocatore ha almeno 1 Familiare. Se più giocatori hanno almeno 1 Familiare al Forte, il Primo Giocatore può piazzare 2 cubi prima che il secondo possa piazzare. I giocatori successivi possono fare lo stesso, finché ci sono spazi disponibili. Il piazzamento di ciascun cubo va pagato normalmente. Se il Promotore piazza un cubo sul secondo spazio, non riceve il bonus una tantum legato a tale spazio. Durante la **Fase 3: Risoluzione**, ogni cubo fornisce il bonus principale della carta.

Tutte le altre regole di gioco restano invariate.



*Esempio: Paul ha giocato questa carta. In una partita a 2 o 3 giocatori, può piazzare 1 cubo sullo spazio più in alto e 1 sul secondo. Se decide di farlo, deve pagare 4+2 = 6 Soldi e riceverà 4 Soldi durante la Fase 3: Risoluzione. Non riceve il punto vittoria per l'occupazione del secondo spazio.*

## LEGENDA DEI SIMBOLI SULLE CARTE



CARTA TEMPORANEA



EFFETTO CHE SI APPLICA A TUTTI I GIOCATORI PRESENTI SULLA CARTA



CARTA PERMANENTE



EFFETTO CHE SI APPLICA AL PROMOTORE



GIOCA UN ALTRO TURNO



CARTA SFIDA



PUNTI CONTROLLO



OTTIENI SOLDI



PASSA UNA CARTA NELLA DIREZIONE INDICATA



PUNTO VITTORIA



PESCA CARTE

## CHIARIMENTI SU CARTE SPECIALI



**Maneggi:** Quando questa carta viene attivata durante la **Fase 3: Risoluzione**, il Promotore prende il cubo su di essa e lo posiziona in un'Area dove abbia almeno 1 Familiare. Tale Familiare ottiene 1 punto Controllo extra.

**Sollevaioin pilota:** Quando questa carta viene attivata per la prima volta durante la **Fase 3: Risoluzione**, il Promotore la muove nella zona corrispondente a un'altra Area, al di fuori della plancia (escluso il Forte). Trattandosi di una carta Permanente, verrà conteggiata nel limite di 3 carte. Se posizionata nell'Area della Banca o del Porto, conterà per il bonus dato dalla carta **Relaioin co-a compagnia** e verrà influenzata dagli Eventi relativi all'Area in cui si trova.



**Relaioin co-a compagnia:** Questa carta vale da 0 a 2 Punti Vittoria. Tutti i giocatori che hanno 1 cubo su di essa guadagnano 1 Punto se hanno almeno 1 cubo su una carta al Porto e 1 Punto se hanno almeno 1 cubo su una carta in Banca. Questo include carte Permanenti, Temporanee, Sfida o carte **Sollevaioin pilota** che siano state mosse in tali aree.



**Festa a-o Paxo:** Il Promotore guadagna un punto, dopodiché, in ordine di turno, ogni giocatore pesca una carta (Azione o Obiettivo). Dopo aver pescato, ogni giocatore passa una carta al giocatore alla propria destra o sinistra seguendo la freccia indicata. Può passare una carta Azione o Obiettivo, a sua scelta.

**Daghe Abbreio:** Alla fine della partita questa carta vale 1 Punto per ciascuna di queste carte in possesso del giocatore. Possedendole tutte e 5, ognuna vale 5, per un totale di 25 Punti.





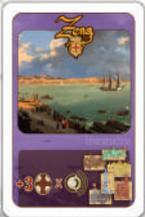
Alla fine della partita, il giocatore che possiede questa carta ottiene 5 Punti se ha il Controllo nell'Area indicata su di essa. NOTA: il Controllo viene attribuito seguendo le normali regole, quindi il giocatore non ha il Controllo in caso di parità o se ha solo la Dama in Cattedrale, Palazzo, Banca, Porto o Forte.



Alla fine della partita, il giocatore che ha questa carta ottiene 1 Punto per ogni carta (Permanente o Sfida) appartenente all'Area di gioco indicata, incluse le carte **Sollevazioni in pilota** che sono state eventualmente mosse in tale zona. Non è necessario che il giocatore abbia cubi influenza su tali carte.



**Contentâse:** Alla fine della partita, il giocatore che ha questa carta ottiene 5 punti se non possiede il Controllo in nessuna Area.



**Invexendâse:** Alla fine della partita, il giocatore che ha questa carta ottiene 3 punti se Controlla almeno un'Area qualsiasi.



**Sensa Poia:** Alla fine della partita il giocatore che ha questa carta ottiene 1 Punto per ogni carta presente nella pila delle Battaglie Vinte. Non importa che il giocatore abbia partecipato a tali battaglie oppure no.

Informazioni su Zena1814 e sulla storia di Genova:



Zena1814, di Alberto Barbieri & Luigi Cornaglia  
Illustrazione della plancia: Luigi Berio



Publicato nel 2015 da:  
Associazione di Promozione Sociale Che l'Inse,  
progetto Demoela.

Via B.Bosco 57/2, 16126 Genova - CF 95169000106

*Sono tante le persone e le istituzioni che ci hanno aiutato, consigliato e fornito materiali per lo sviluppo di Zena 1814. In particolare intendiamo ringraziare:*

*L'assessorato cultura e turismo  
del Comune di Genova e l'Ass.re Sibilla  
L'assessorato legalità e diritti e la D.ssa Alessi  
L'ufficio marketing e promozione del territorio  
e la D.ssa Russo*

*L'Accademia Ligustica di Belle Arti  
e la D.ssa Benetti*

*Il Centro di documentazione per la storia,  
l'arte e l'immagine di Genova nelle persone  
della D.ssa Papone e la D.ssa Serra.*

*L'Istituto Mazziniano di Genova  
La Galleria d'Arte Moderna di Genova  
I Musei di Nervi*

*I Musei di Strada Nuova*

*Banca Carige e Fondazione Carige nelle persone  
del Dott. Calvi e Dott. Pitto.*

*Ringraziamo inoltre Luigi Berio e Arteprima,  
l'associazione Che l'Inse, Antonio Figari e Giacomo  
Montanari dell'associazione Giano, il network  
di Con-Senso.*

*Un pensiero speciale va rivolto anche alla nostra Zena,  
decadente ma pur sempre meravigliosa.*

*E ancora grazie alla Boscalera e agli amici che hanno  
giocato e contribuito con le loro critiche a questi 18 mesi  
di lavoro: Vitto, i Nerviesi (Adri, Ale e Piter), Fiuto,  
La Ripigliano House (Angie, Brizzio, Christian, Nico),  
Simo, Andre Macario, I Ragazzi (Andre e Julia, Ceppa,  
Ema, Fede e Anna, Pietro e Vichi), Silvia Stecher,  
Simone Riggio, Lo Sciamano, I Cugini (Agne, Ema,  
Lore e Piè), L'Associazione Slowgame Borgomanero e la  
Ludoteca Galliatese per gli innumerevoli test, Paolone e  
Corradone che hanno creduto nel progetto, La dolce e felice  
Compagnia delle Indie per continuare a ispirarci, Mrs  
Mobydick e il grandissimo Bellano.*

*Da ultimo, ma non certo per importanza, vogliamo  
ringraziare Mario Sacchi e Matteo Panara di Post  
Scriptum, che insieme a Paolo Vallerga di Scribabs ci  
hanno permesso di concretizzare le nostre idee e rendere  
Zena 1814 giocabile in tutto il mondo.*



Grafica: Paolo Vallerga - Scribabs  
[www.scribabs.it](http://www.scribabs.it)



Sviluppo regole e progetto  
editoriale:  
Post Scriptum S.a.s.  
[www.postscriptum-games.it](http://www.postscriptum-games.it)