

ARCANUM



Un gioco
da 3 a 5 giocatori
dai 12 anni in su

di Andrea Chiarvesio
e Pierluca Zizzi

Illustrazioni di
Patrizio Evangelisti

IL GIOCO

Il destino determina le fortune di quattro Casate nobiliari in una città medievale.

I giocatori rappresentano differenti percorsi del destino, e cercheranno di modellare il fato di queste Casate per meglio perseguire i propri scopi.

Il gioco utilizza un regolare mazzo di tarocchi per muovere le pedine sul tabellone e determinare così il fato delle Casate, i cui nomi e destini sono legati a quelli dei semi dei tarocchi: Coppe, Denari, Spade e Bastoni.

Materiali di gioco

- 1 tabellone;

- un mazzo di tarocchi da 78 carte, suddiviso in 22 Arcani Maggiori e 56 Arcani Minori;



- 16 “Figure di Corte” suddivise in quattro gruppi di pedine (Re, Regina, Cavaliere, Fante) in quattro colori (rosso, giallo, blu e verde);



- 5 pedine “punti vittoria” in cinque colori differenti, uno per ciascun giocatore;



- 5 “aiuti di gioco” multilingue con l’elenco degli effetti dei 22 Arcani Maggiori;

- 1 pedina “primo giocatore” a forma di cilindro;



- 9 gettoni rotondi in legno, di cui otto gettoni “prestigio della Casata” (due ciascuno nei colori rosso, giallo, blu e verde), più un gettone “segna turno” nero;



- un regolamento in cinque lingue.

Nota importante: le pedine ed i gettoni rossi, gialli, blu e verdi sono collegati alle quattro Casate nobiliari, quindi non “appartengono” a nessun giocatore. Nel corso del gioco, i giocatori potranno muovere ed influenzare tali pedine per determinare il destino delle Casate. Blu è il colore associato alla Casata di Spade, Giallo a Denari, Verde a Bastoni ed infine Rosso è il colore della Casata di Coppe.

Scopo e durata del gioco

Arcanum è giocato in 6 turni di gioco (partita standard) o 9 (partita completa). Il vincitore è colui che avrà totalizzato il maggior numero di Punti Vittoria (PV) a fine partita. In caso di pareggio, tutti i giocatori a pari punteggio sono considerati vincitori.

Il maggior numero di PV viene attribuito nelle fasi “assegnazione punteggi delle Casate”, una fase speciale che avviene al termine del terzo, del sesto e dell’eventuale nono turno. È anche possibile per i giocatori ottenere alcuni PV tramite lo spostamento di pedine e/o la giocata di alcune carte durante ciascun turno.

Prima di iniziare a giocare, i giocatori devono accordarsi se giocare una partita standard (6 turni) o completa (9 turni).

Qualche informazione sul mazzo di Tarocchi contenuto nella confezione

Il mazzo di carte incluso nel gioco è un normale mazzo di tarocchi da 78 carte, divisi in 22 Arcani Maggiori e 56 Arcani Minori.

Gli Arcani Maggiori possono essere facilmente individuati per via della loro numerazione romana, da 0 a XXI. Gli Arcani Minori, usano numeri arabi e sono suddivisi in quattro semi: Spade, Denari, Coppe e Bastoni. Alle carte da 1 a 10 si aggiungono il Fante, il Cavaliere, la Regina e il Re.

Nota: per il rispetto di tutte le sensibilità e considerando che i giochi da tavolo sono anzitutto un passatempo per famiglie, alcune carte del mazzo *Tarocchi Iniziativi della Golden Dawn* (© Lo Scarabeo) che rappresentavano soggetti di carattere adulto sono state modificate o sostituite.

IL TABELLONE

A) Percorso dei punti prestigio delle Casate. Si usa per registrare le variazioni del prestigio delle quattro Casate (Spade, Bastoni, Denari e Coppe).



B) Area punteggi attribuiti durante la fase “assegnazione punteggi delle Casate” che avviene al termine dei turni 3, 6 e 9.



C) Percorso Punti Vittoria, dove vengono registrati i punti vittoria ottenuti dai giocatori.



D) Area dei Turni di gioco. Utilizzata per indicare il turno di gioco in corso. Il gioco finisce immediatamente al termine della fase “assegnazione punteggi delle Casate” al termine del turno 6 o del turno 9.



E) Queste 10 aree evidenziate sul tabellone e numerate da 1 a 10 sono le aree cittadine, dove le Figure di Corte risiedono e vengono mosse dai giocatori. I movimenti delle Figure di Corte si riflettono in incrementi e/o decrementi di prestigio per le Casate, così come in altri effetti di gioco.



PREPARAZIONE

Determinate casualmente il giocatore iniziale che prende la pedina “primo giocatore” (nera, di forma cilindrica). Il gioco procede sempre in senso orario a partire dall’attuale primo giocatore.

Quattro gettoni “prestigio della Casata” (uno per colore) sono posizionati sulle caselle numero zero negli spazi corrispondenti alla loro Casata. Questi gettoni servono a registrare il prestigio delle quattro Casate.

Gli altri quattro gettoni “prestigio della Casata” sono tenuti a disposizione vicino all’area “assegnazione punteggi delle Casate” oppure adiacenti al tabellone.

Dividete il mazzo di tarocchi nei 22 Arcani Maggiori e nei 56 Arcani Minori e mischiate entrambi i mazzi separatamente. Ogni giocatore prende un aiuto di gioco.

Il piccolo gettone nero è posizionato sullo spazio numero 1 dell’Area dei turni di gioco.

Ogni giocatore sceglie una pedina “punti vittoria” e la posiziona a fianco del Percorso Punti Vittoria (tale percorso non ha una casella numero 0).

Disponete casualmente le 16 Figure di Corte nelle 10 aree cittadine, in modo che non ci siano più di 2 Figure di Corte (e mai due dello stesso colore) nella stessa area.



COME SI GIOCA

SE QUESTA È LA VOSTRA PRIMA PARTITA AD ARCANUM

Ignorate gli Arcani Maggiori durante i primi 2 turni della partita (giocate una partita standard della durata di 6 turni). Nei primi due turni potrete quindi familiarizzare con gli effetti degli Arcani Minori. Pertanto, non pescate un Arcano Maggiore all'inizio del primo turno, ma distribuitene uno casualmente a tutti i giocatori all'inizio del terzo turno (in aggiunta ai tre Minori che verrebbero normalmente pescati per quel turno). Per una versione ancora più immediata del gioco, potete anche lasciare gli Arcani Maggiori nella scatola per tutta la vostra prima partita.

IL TURNO DI GIOCO

Una partita ad Arcanum dura 6 o 9 turni. Ogni turno è suddiviso in due o tre fasi distinte:

- **Pescare e nascondere carte** (questa fase si svolge in tutti i turni)
- **Giocare carte** (questa fase si svolge in tutti i turni)
- **Assegnazione punteggi delle Casate** (solo durante il 3°, il 6° ed eventualmente il 9° turno)

REGOLA SPECIALE PER 3 GIOCATORI

Nelle partite a 3 giocatori, la fase di "Assegnazione punteggi delle Casate" avviene durante il quarto e l'ottavo turno (invece che durante il 3°, 6° e 9°), pertanto anche la partita finisce al termine del quarto o dell'ottavo turno (come da accordi iniziali tra i giocatori).

Attenzione: alla fine di ciascun turno, la pedina "primo giocatore" viene passata al giocatore a sinistra di colui che la possiede al momento.

A. Pescare e nascondere carte

Iniziando con il giocatore in possesso della pedina "primo giocatore" e procedendo in senso orario, ciascun giocatore decide se desidera pescare 3 Arcani Minori oppure 1 Arcano Maggiore.

Eccezione (molto importante): solo nel primo turno di gioco (quindi all'inizio della partita), invece di far decidere a ciascun giocatore cosa pescare, ad ogni giocatore viene assegnata una mano iniziale di 4 Arcani minori e 1 Arcano Maggiore.

Ora, tutti i giocatori che abbiano in mano almeno 1 Arcano Minore DEVONO scegliere un Arcano Minore dalla propria mano e nasconderlo con la

faccia rivolta verso il basso davanti a loro (un buon posto dove nascondere queste carte è sotto il tabellone davanti al giocatore stesso, ma senza nasconderle completamente sotto il tabellone, così da poter facilmente recuperare tali carte o anche solo guardarle). Ciascun giocatore può liberamente ed in qualsiasi momento guardare le carte da lui nascoste durante la partita, ma **vi raccomandiamo la massima attenzione a non fare confusione tra le carte che sono "in mano" a ciascun giocatore e quelle "nascoste" dallo stesso giocatore, senza scambiarle inavvertitamente.**

Nascondere gli Arcani Minori è il modo in cui i giocatori tentano di prendere il controllo o quantomeno di influenzare le quattro Casate (Spade, Denari, Coppe e Bastoni), per poter totalizzare punti durante la fase "assegnazione punteggi delle Casate".

Per questa ragione, non è prudente giocare con pochi o nessun Arcano Minore in mano.

Limite di dimensioni della mano di carte: se un giocatore, in qualsiasi momento, ha più di 7 carte in mano, deve immediatamente scartare carte fino ad averne in mano sette.

Esempio: è l'inizio del terzo turno. Andrea ha 5 carte in mano e sceglie di pescare 3 Arcani Minori. Questo porta la sua mano di carte attuale a 8 carte, quindi Andrea deve immediatamente scartare una carta. Ora, deve nascondere un Arcano Minore sotto il tabellone davanti a sé, quindi inizierà la fase seguente con in mano 6 carte.

B. Giocare Carte

Il giocatore in possesso della pedina "primo giocatore" inizia questa fase ed è definito "giocatore attivo". Quando l'avrà terminata, sarà il giocatore alla sua sinistra a diventare "giocatore attivo" in questa fase e così via, in senso orario, fino a che tutti i giocatori non sono stati "giocatore attivo" una volta in questa fase (a questo punto, la fase termina).

Il giocatore attivo, ammesso che abbia in mano almeno un Arcano Minore, DEVE giocare 1 Arcano Minore ed applicarne gli effetti (che solitamente includono lo spostamento di una Figura di Corte sul tabellone).

Il giocatore attivo PUO' giocare inoltre 1 Arcano Maggiore ed applicarne gli effetti (che talvolta, ma non sempre, implicano lo spostamento di una o più Figure di Corte).

Se desidera giocare un Arcano Maggiore, il giocatore attivo può farlo a propria discrezione prima o dopo aver giocato l'Arcano Minore.

Per nessuna ragione un giocatore può giocare 2 Arcani Minori o 2 Arcani Maggiori nel medesimo turno (ciascun giocatore è il "giocatore attivo" solo una volta per turno).

Nota: alcuni Arcani Maggiori hanno come effetto il movimento di una Figura di Corte e l'attivazione dell'area cittadina di destinazione. Anche se questa mossa è simile all'effetto di un Arcano Minore, non ne è l'equivalente, pertanto non dispensa il giocatore dall'obbligo di giocare un Arcano Minore.

Nota: se un giocatore dovesse iniziare la propria fase come giocatore attivo senza Arcani Minori in mano deve immediatamente pescare un Arcano Minore, pertanto si ritroverà comunque obbligato a giocare un Arcano Minore in questa fase.

Giocare un Arcano Minore:

Non appena un giocatore gioca un Arcano Minore, avviene quanto segue:

a – Controllate il seme dell'Arcano Minore che è stato appena giocato. Il Prestigio della Casata corrispondente aumenta di 1 punto.



Esempio: Piero gioca il 4 di Spade. Il gettone blu (corrispondente alla Casata di Spade) si sposta di una casella verso destra (in avanti) nel percorso dei punti prestigio delle Casate.

b1 – Se l'Arcano Minore che è stato appena giocato è una carta contrassegnata da un numero da 1 a 10, il giocatore attivo prende una qualsiasi Figura di Corte del seme della carta giocata e la muove nell'area cittadina con lo stesso numero della carta giocata. Notate che se una Figura di Corte si dovesse già trovare nell'area cittadina con

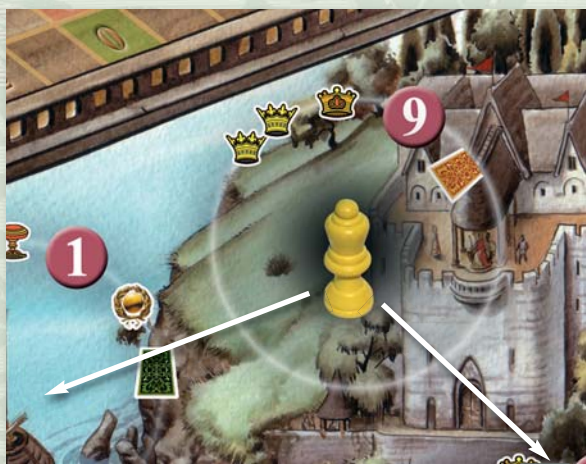
lo stesso numero della carta giocata, questa non potrà essere mossa.



Esempio: Piero gioca il 4 di Spade. Può muovere una qualsiasi Figura di Corte di Spade (quindi qualsiasi pedina blu) nell'area cittadina numero 4. Non può muovere Figure di Corte di Denari, Coppe o Bastoni (le pedine gialle, rosse o verdi) indipendentemente dalla loro posizione sul tabellone, né una Figura di Corte di Spade che sia già nell'area cittadina numero 4.

oppure

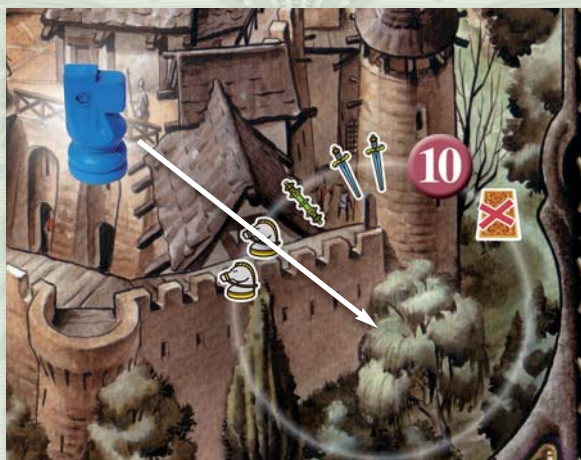
b2 – Se l' Arcano Minore appena giocato è una carta corrispondente ad una Figura di Corte, il giocatore deve prendere la pedina della Figura di Corte corrispondente e muoverla in una qualsiasi area cittadina diversa da quella dove attualmente la pedina risiede.



Esempio: Mario gioca la Regina di Denari. Sposta la Regina di Denari (la pedina gialla raffigurante la Regina), che era nel Salone da Ballo (area 9) in una qualsiasi delle altre nove aree cittadine.

c – Effetti sul prestigio delle Casate

Dopo aver spostato una Figura di Corte in una nuova area cittadina, il giocatore attivo verifica se il seme e/o il tipo di pedina appena spostata corrisponde a uno o più simboli dei semi e delle Figure di Corte raffigurate nell'area cittadina di destinazione (a sinistra del numero che individua l'area). In caso affermativo, il prestigio della Casata del seme corrispondente viene fatto avanzare di tante caselle quante sono le corrispondenze riscontrate.



Esempio: Pierluca ha appena mosso la Figura di Corte del Cavaliere di Spade nell'area cittadina numero 10. Nell'area, a sinistra del numero 10 sono presenti i simboli di due Cavalieri, un Bastone e due Spade. Il prestigio della Casata di Spade viene accresciuto di 4 punti (2 per la corrispondenza tra l'ingresso di una Figura di Corte Cavaliere in quest'area ed i due simboli Cavaliere; altri 2 per la corrispondenza tra l'ingresso in quest'area di una Figura di Corte di Spade e i due simboli di Spade).

Esempio: Luca ha appena mosso la Figura di Corte del Fante di Bastoni nell'area cittadina numero 10. Il prestigio della Casata di Bastoni cresce di 1 punto (per la corrispondenza tra l'ingresso di una Figura di Corte di Bastoni ed il singolo simbolo di Bastoni).

Attenzione: il percorso dei punti prestigio delle Casate si arresta alla casella 21. Se il prestigio di

una Casata dovesse accrescersi oltre la ventunesima casella, fate invece retrocedere i gettoni delle altre tre Casate di una casella per ciascun movimento che non è possibile effettuare.

d – Effetti delle aree cittadine sui giocatori

Ogni area cittadina ha un effetto specifico di gioco, indicato dalle icone alla sinistra del numero che la contraddistingue. Gli effetti delle dieci differenti aree cittadine sono i seguenti:

- 1 Torre della Magia** – il giocatore attivo ottiene 1 PV e pesca 1 Arcano Maggiore.
- 2 Distretto degli Artigiani** – il giocatore attivo pesca o 2 Arcani Minori oppure 1 Arcano Maggiore.
- 3 Porto** – il giocatore attivo pesca 1 Arcano Minore. Dopo di che, ciascuno degli altri giocatori, in senso orario a partire dal giocatore attivo, sceglie se desidera pescare o meno 1 Arcano Minore. Dopo che tutti gli altri giocatori hanno scelto, il giocatore attivo pesca tanti Arcani Minori quanti ne hanno pescati in totale gli altri giocatori. Come sempre, nel momento stesso in cui un giocatore dovesse ritrovarsi con più di 7 carte in mano, deve immediatamente scartare le carte in eccesso.
- 4 Sala del Trono** – il giocatore attivo pesca 2 Arcani Minori.
- 5 Mercato** – il giocatore attivo ottiene 2 PV. Dopo di che, può scartare 1 Arcano Minore per pescare 2 Arcani Minori oppure scartare 1 Arcano Maggiore per pescare 1 Arcano Maggiore.
- 6 Campi** – il giocatore attivo può modificare il prestigio delle Casate, aumentando o abbassando il prestigio di ciascuna Casata di 1 punto prestigio.
- 7 Grotta del Tesoro** – il giocatore attivo pesca 1 Arcano Minore dalla cima del mazzo e lo nasconde immediatamente a faccia in giù davanti a sé (può guardare la carta mentre la nasconde).
- 8 Cattedrale** – il giocatore attivo può o na-

scondere 1 Arcano Minore **oppure** pescare 2 Arcani Minori.

9 **Sala da Ballo** – il giocatore attivo può nascondere 1 Arcano Minore.

10 **Castello** – tutti i giocatori tranne il giocatore attivo devono immediatamente scartare una carta dalla propria mano.

È importante notare che, mentre gli effetti a sinistra del numero si applicano alle Casate e mai ai giocatori, quelli a destra si applicano ai giocatori (spesso, ma non sempre, al giocatore attivo).

e – l'Arcano Minore viene scartato

Mettete a questo punto l'Arcano Minore a faccia in su di fianco al mazzo degli Arcani Minori a formare una pila degli scarti.

Giocare un Arcano Maggiore

Applicate l'effetto indicato nell'aiuto di gioco fornito ai giocatori. Un elenco dettagliato degli effetti degli Arcani Maggiori è riportato al termine di questo regolamento. Ricordate che l'Arcano Maggiore può essere giocato indifferentemente prima o dopo l'Arcano Minore obbligatorio.

Anche gli Arcani Maggiori una volta giocati e dopo che il loro effetto è stato risolto vengono scartati a faccia in su a formare una pila degli scarti separata da quella degli Arcani Minori (eccezioni: la Torre e il Matto – vedere la descrizione delle carte più avanti).

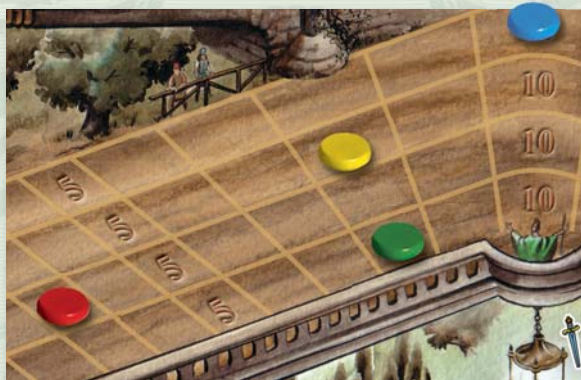
Assegnazione punteggi delle Casate

Nel terzo, sesto e nono turno di gioco, dopo la fase "Giocare carte" si ha la fase "Assegnazione punteggi delle Casate". In precedenza, i giocatori hanno nascosto carte sotto il tabellone di gioco di fronte a loro, ora è il momento di raccogliere i frutti di questo investimento!

Come prima cosa, è necessario controllare l'ordine relativo dei gettoni "prestigio della Casata" sul percorso dei punti prestigio, e determinare la "classifica" delle Casate. Prendete i gettoni "prestigio" che erano stati messi da parte. Il gettone corrispondente alla Casata il cui gettone prestigio occupa la posizione più a destra (quella più avanzata) sul percorso dei punti prestigio viene messo al primo posto nell'"area punteggi" (sull'insegna con l'indicazione – primo posto - ovvero 1°).

I gettoni delle altre Casate occuperanno, nell'ordine, gli spazi dell'area punteggi che indicano il 2°, 3° e 4° posto.

In caso di pareggio tra due o più Casate, entrambi i gettoni occuperanno il medesimo spazio dell'area punteggi (ad esempio, se sia Coppe che Bastoni occupano lo spazio più avanzato nel percorso dei punti prestigio, entrambi i loro gettoni saranno posizionati sull'insegna che corrisponde al primo posto, lasciando vuota l'insegna successiva, quella del secondo posto. In questo caso Denari, la Casata successiva, vede il proprio gettone posizionato sulla casella del terzo posto).



Esempio: Luca, Piero e Mario stanno giocando ad Arcanum. È finita la fase "Giocare carte" del terzo turno, quindi inizia la fase "Assegnazione punteggi delle Casate".

La Casata (o seme) con il miglior punteggio in prestigio è Spade (il cui gettone prestigio è sulla casella numero 10 del percorso dei punti prestigio), seguita da Denari e Bastoni che sono appaiate con 8 punti prestigio, mentre Coppe è la Casata con minore prestigio (solo 3 punti prestigio).

Un gettone prestigio blu (Spade) è posizionato sull'insegna che corrisponde al primo posto nell'area punteggi. Un gettone prestigio giallo (Denari) ed uno verde (Bastoni) sono piazzati sull'insegna del secondo posto. L'insegna del terzo posto rimane priva di gettoni, mentre un gettone rosso è messo sullo spazio che indica la quarta posizione.

Iniziando dalla Casata in prima posizione, tutti i giocatori rivelano le loro carte nascoste e si assegnano i punteggi collegati alle varie Casate. In questa fase, il giocatore che avesse nascosto l'Arcano Maggiore contrassegnato dal numero "0" – il Matto – deve decidere a quale seme far appartenere tale carta (ovvero se il Matto conta come una carta di Denari, Coppe, Spade o Bastoni di valore 0).



Esempio: i giocatori mettono da parte eventuali carte ancora in mano e rivelano le carte nascoste. Luca rivela 5 carte nascoste (nei turni precedenti è riuscito a nascondere due carte in più rispetto alle tre "obbligatorie" di inizio turno), Piero 4 carte (una in più di quelle obbligatorie), Mario mostra le sue 3 carte nascoste (ricordatevi che all'inizio di ciascun turno ogni giocatore, se possibile, deve nascondere 1 Arcano Minore davanti a sé nella fase "Pescare e nascondere carte").

Il giocatore che ha nascosto il maggior numero di carte di una Casata è detto "dominante" su tale Casata ed ottiene il punteggio più alto tra quelli elencati nella riga dove è posizionato il gettone prestigio della Casata (ad esempio, il giocatore dominante una Casata che occupa il primo posto nell'area punteggi ottiene 16 PV).

Il giocatore che si classifica secondo per numero di carte nascoste di una Casata è detto "influenzante" la Casata in questione, ed ottiene il punteggio intermedio (nel caso della Casata al primo posto, 8 PV).

Il terzo giocatore per numero di carte nascoste appartenenti ad una Casata è detto "presente" nella Casata ed ottiene il punteggio corrispondente minore (nel caso della Casata al primo posto, 4 PV).

Esempio: Luca ha 1 carta nascosta di Spade, Piero 2 carte, Mario nessuna. Piero è dominante su Spade ed ottiene 16 PV; Luca è influenzante Spade ed ottiene 8 PV; Mario non è considerato presente, dato che non ha nascosto alcuna carta di Spade, quindi non ottiene alcun PV (i 4 PV in palio per la presenza non vengono assegnati).



Identica procedura è seguita per determinare i giocatori “dominante”, “influenzante” e “presente” nelle Casate al secondo, terzo e quarto posto dell’area punteggi, ed i corrispondenti PV vengono attribuiti.

Esempio: la valutazione seguente è quella della Casata di Denari. Luca ha rivelato 1 carta di Denari (il dieci), anche Piero 1 carta (la Regina) e Mario 2 carte di Denari (il due ed il quattro). Mario, avendo rivelato più carte degli avversari, anche se di valore numerico minore, è il giocatore dominante sulla Casata di Denari, ed ottiene pertanto 12 PV (quelli in palio per il giocatore dominante la Casata al secondo posto nell’area punteggi).

COME COMPORTARSI IN CASO DI PARITÀ NEL NUMERO DI CARTE NASCOSTE: se due o più giocatori hanno nascosto lo stesso numero di carte appartenenti ad una Casata i pareggi vengono risolti paragonando il valore numerico delle carte nascoste. Le Figure di Corte in questo caso hanno valori variabili tra 11 e 14 (Fante = 11, Cavaliere = 12, Regina = 13 e Re = 14). In caso di ulteriore pareggio, i giocatori si dividono tra loro il punteggio o i punteggi.

Esempio: è Piero il giocatore “influenzante” Denari, perché la sua Regina ha un valore maggiore (13) rispetto al dieci di Denari di Luca. Quindi, Piero ottiene 6 PV e Luca 3 PV per essere “presente” in Denari. Si procede ora con la Casata di Bastoni, e tutti e tre i giocatori hanno una singola carta di Bastoni rivelata: Luca l’8 di Bastoni, Piero il 7 e Mario il Re. Dal confronto dei punteggi, Mario è il giocatore dominante su Bastoni e ottiene altri 12 PV, Luca 6 e Piero 3. Si noti che, dal momento che la Casata di Bastoni era appaiata a quella di Denari nel percorso dei punti prestigio e quindi le due Casate occupano la medesima posizione nell’area punteggi, entrambe le Casate mettono in palio gli stessi punti.

Nota: non è possibile ottenere punti vittoria se non si ha nascosto nemmeno una carta del seme corrispondente, pertanto alcune (o tutte) le posizioni di “dominante”, “influenzante” e “presente” potrebbero non essere assegnate.

Esempio: l’ultima Casata che deve attribuire i suoi PV è Coppe. Né Mario né Piero hanno nascosto carte di Coppe nei tre turni precedenti, quindi non ne hanno rivelata alcuna. Luca invece ne ha rivelate 2, e ciò lo rende il giocatore dominante su Coppe. Luca ottiene 8 VP (la Casata di Coppe occupa il quarto ed ultimo posto nell’area punteggi) mentre né Mario né Piero ottengono punti perché non hanno rivelato alcuna carta

di Coppe (quindi i punti per il giocatore “influenzante” e quello “presente” non vengono assegnati).

Dopo che le quattro Casate hanno assegnato i loro punteggi, i gettoni prestigio delle Casate tornano nelle loro posizioni iniziali (la casella numero zero), e tutte le carte che erano state nascoste nei turni precedenti vengono scartate. I giocatori non possono scegliere di mantenere una o più carte nascoste per utilizzarle in una fase di assegnazione punteggi delle Casate successiva!

Esempio: al termine di questa fase di assegnazione punteggi delle Casate, Luca ha ottenuto 25 PV (8 per l’influenza su Spade, 3 per la presenza in Denari, 6 per l’influenza su Bastoni e 8 per la dominanza su Coppe); Piero ha ottenuto 25 PV (16 per la dominanza su Spade, 6 per l’influenza su Denari e 3 per la presenza in Bastoni) e Mario 24 PV per la sua dominanza su Denari e Bastoni (12 punti ciascuno).

I gettoni prestigio delle Casate tornano alla posizione di partenza e tutte le carte che erano state nascoste (e quindi rivelate durante questa fase) vengono scartate. Il gettone “primo giocatore” passa al giocatore seguente in senso orario ed il turno 4 inizia.

Nota: se un giocatore dovesse oltrepassare la casella numero 78 sul percorso dei punti vittoria, prosegue dalla casella numero 1, che diventa equivalente alla casella 79 e così via.

FINE DELLA PARTITA

La partita ha termine alla fine del sesto o del nono turno, a seconda degli accordi intercorsi tra i giocatori all’inizio della partita stessa. Il giocatore con più PV è il vincitore; in caso di parità il giocatore con più carte rimaste in mano è il vincitore; in caso di ulteriore parità la vittoria è condivisa.

EFFETTI DEGLI ARCANI MAGGIORI



0 – il Matto: questa carta funziona come una carta jolly. Quando la giochi puoi prendere una qualsiasi pedina Figura di Corte sul tabellone e spostarla in una qualsiasi area cittadina (deve essere mossa in un’area cittadina differente da quella occupata al momento), e gli effetti legati all’area cittadina di destinazione vengono attivati. Questa mossa non ti solleva dall’obbligo di giocare un Arcano Minore in questo turno.

Invece di giocare il Matto per il suo effetto “jolly”, puoi scegliere di nascondere il Matto davanti a te (NOTA IMPORTANTE: il Matto è l’unico Arcano Maggiore che può essere nascosto dai giocatori). Durante la fase di assegnazione punteggi delle Casate, il giocatore che ha nascosto il Matto può assegnare il Matto ad una Casata di sua scelta (dopo aver visto le carte nascoste dagli altri giocatori!). Il Matto conta come una carta di quel seme di valore 0 (quindi, conta come una carta in più per determinare dominazione, influenza e presenza), ma allo scopo di spezzare i pareggi il suo valore è zero.



I – il Bagatto: pesca 2 Arcani Minori e puoi nascondere 1 Arcano Minore dalla tua mano mettendolo a faccia in giù davanti a te.



II – la Papessa: ottieni 3 PV.



III – l’Imperatrice: puoi prendere una qualsiasi pedina Figura di Corte sul tabellone e spostarla in una qualsiasi area cittadina, e gli effetti legati all’area di destinazione vengono attivati (vedi “il Matto”).

Dopo aver risolto gli effetti dell’area cittadina, una Casata di tua scelta guadagna 1 punto prestigio ed una Casata differente di tua scelta perde 1 punto prestigio.



IV – l’Imperatore: puoi nascondere un Arcano Minore dalla tua mano mettendolo a faccia in giù davanti a te. Dopo di che, una Casata a tua scelta avanza di 3 punti prestigio.



V – il Papa: pesca 1 Arcano Minore ed 1 Arcano Maggiore.



VI – gli Amanti: tu ed il giocatore (o i giocatori) con meno PV nel momento in cui giochi questa carta guadagnate 2 PV. Questo significa che se quando giochi questa carta sei tu il giocatore (o uno dei giocatori) con meno PV, ottieni 4 PV.



VII – il Carro: una Casata a tua scelta avanza di 2 punti prestigio. Tutti gli altri giocatori tranne te devono scartare 1 carta dalla mano.



VIII – la Forza: ottieni 2 PV ed una Casata a tua scelta avanza di 3 punti prestigio.



IX – l'Eremita: puoi nascondere due Arcani Minori dalla tua mano mettendoli a faccia in giù davanti a te. Tutti gli altri giocatori possono nascondere un Arcano Minore ciascuno dalla propria mano.



X – la Ruota: ogni giocatore, te incluso, deve passare 2 carte dalla propria mano al giocatore seduto alla propria sinistra. Se un giocatore ha meno di 2 carte in mano ne passa quante gli è possibile (zero o una).



XI – la Giustizia: pesca Arcani Minori fino ad avere un totale di 4 carte in mano.



XII – l'Impiccato: perdi 2 VP e pesca 2 Arcani Maggiori. Puoi giocare questa carta anche se hai meno di 2 PV (in quel caso torni indietro o rimani a zero PV).



XIII – la Morte: scarta 1 o 2 Arcani Minori per pescare rispettivamente 1 o 2 Arcani Maggiori.



XIV – la Temperanza: puoi prendere una qualsiasi pedina Figura di Corte sul tabellone e spostarla in una qualsiasi area cittadina, e gli effetti legati all'area di destinazione vengono attivati (vedi "il Matto").

Dopo aver risolto gli effetti dell'area cittadina, puoi scambiare fino a due carte dalla tua mano con quelle nascoste davanti a te (ricorda che si possono nascondere solo gli Arcani Minori e l'Arcano Maggiore "il Matto").



XV – il Diavolo: fino a che tu sei il giocatore attivo, guadagni e perdite di PV e punti prestigio vengono raddoppiati. Effetti legati alle carte (pescare, scartare, nascondere) non sono raddoppiati.



XVI – la Torre: ottieni 2 PV. Non mettere la Torre tra gli scarti ora, ma piazzala sul tabellone in una posizione qualsiasi. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, tutte le aree cittadine "toccate" dalla Torre sono bloccate: nessuna pedina Figura di Corte può entrare o uscire dalle zone toccate dalla Torre. All'inizio del tuo prossimo turno, metti la Torre tra gli scarti.



XVII – le Stelle: pesca 2 Arcani Minori ed ottieni 1 PV.



XVIII – la Luna: tutti i giocatori (tu incluso), pescano 2 Arcani Minori. Dopo di che, tu puoi nascondere a faccia in giù davanti a te fino a 2 Arcani Minori, gli altri giocatori possono nascondere davanti a sé un Arcano Minore ciascuno.



XIX – il Sole: ottieni 2 PV. Tutti gli altri giocatori devono rivelare (girare a faccia in su) 3 tra le loro carte nascoste. Se un giocatore ha 3 o meno carte nascoste, le rivela tutte. Le carte così rivelate rimangono a faccia in su fino alla successiva fase di assegnazione punteggi

delle Casate (e verranno scartate in quella fase). Carte nascoste successivamente vengono nascoste normalmente a faccia in giù come al solito.



XX – il Giudizio: tutti gli altri giocatori devono scartare una carta dalla loro mano. Scegli tre pedine Figura di Corte e toglile dal tabellone. All'inizio del tuo prossimo turno, rimetti le tre pedine scelte sul tabellone in tre differenti aree cittadine (senza attivarne gli effetti).



XXI – il Mondo: puoi nascondere 1 Arcano Minore, dopo di che si effettua una speciale fase "assegnazione punteggio delle Casate" in formato ridotto, che differisce dalla fase regolare come segue:

- a) i gettoni prestigio delle Casate **non** vengono riportati alla casella zero del percorso prestigio;
- b) non vengono assegnati tutti i Punti Vittoria, ma solo quelli per dominanza ed influenza, che però assegnano i punti normalmente attribuiti per influenza e presenza. Ovvero, dominare la Casata che al momento attuale è in posizione più avanzata nel percorso dei punti prestigio fa ottenere 8 PV (invece dei 16 PV di una normale fase di assegnazione punteggi delle Casate), influenzarla 4 PV (invece di 8 PV). Dominare la Casata in seconda posizione fa ottenere 6 PV mentre influenzarla 3 PV e così via...
- c) le carte nascoste vengono sì rivelate ma **non** vengono scartate al termine di questa fase speciale, vengono invece nuovamente posizionate a faccia in giù davanti ai giocatori, e saranno nuovamente rivelate durante la successiva normale fase di assegnazione punteggi delle Casate.

Nota aggiuntiva

Esaurimento delle carte nei mazzi:

in 4 o 5 giocatori, non è infrequente che il mazzo degli Arcani Minori e/o quello degli Arcani Maggiori si esaurisca. In questo caso, formate un nuovo mazzo rimischiando i rispettivi scarti. Nel caso in cui un giocatore debba pescare carte ma non vi siano carte a sufficienza nel mazzo da cui dovrebbe pescarne anche dopo aver mischiato gli scarti, quel giocatore pesca le carte disponibili.

