

COMLOTS

(2-8 giocatori)

Traduzione by Neelix

Scopo del gioco

Essere l'ultimo superstite eliminando tutti i personaggi degli avversari.

Materiali

- Sei personaggi ciascuno in 4 copie (24 carte): la Duchessa, l'Assassino, la Contessa, il Capitano, l'Ambasciatore e l'Inquisitore.
- 8 aiuti di gioco (uno per Giocatore).
- 24 monete d'argento, 6 d'oro (1 oro = 5 argento).

Preparazione per una partita di 3-6 giocatori

Le variazioni speciali per 2, 7 e 8 giocatori sono spiegate al termine del regolamento.

Ogni partita si gioca con cinque personaggi diversi:

- La Duchessa, l'Assassino, la Contessa e il Capitano sono sempre presenti.
- Si prende infine l'Ambasciatore o l'Inquisitore (si consiglia l'Ambasciatore per le prime partite).

In 3-6 giocatori, si gioca con 15 carte (tre copie di ciascuno dei cinque personaggi selezionati).

Due personaggi sono distribuiti in modo casuale a tutti i giocatori, che li mettono coperti di fronte a se.

I giocatori possono guardare le proprie carte in qualsiasi momento durante il gioco, ma devono tenere le carte coperte.

Le carte rimanenti vengono poste al centro dell'area di gioco: costituiscono la Corte.

Dare due monete per ogni Giocatore. Il denaro è sempre visibile.

Le restanti monete sono disposte al centro dell'area di gioco, accanto alla Corte: costituiscono il Tesoro.

La persona dall'aspetto più sinistro inizia il gioco, poi il vincitore della partita precedente inizia la successiva.

Svolgimento del gioco

Si gioca sempre in senso orario.

A sua volta, un Giocatore deve scegliere una delle quattro azioni possibili (non può mai passare la mano).

Dopo aver scelto la sua azione, gli altri giocatori possono **dubitare** (vedi sezione B) o **bloccare** (vedi sezione C).

A. Diverse azioni

1. Reddito

2. Aiuti stranieri

3. Assassinio

4. Utilizzo del potere di uno dei cinque personaggi

IMPORTANTE:

Se un Giocatore inizia il suo turno con 10 o più monete, egli deve scegliere l'omicidio (azione 3) di un personaggio avversario pagando 7 monete al Tesoro. Questa è l'unica azione consentita in questo turno. Questa azione non può essere bloccata.

1. Reddito: prendere 1 moneta dal Tesoro. Questa azione non può essere bloccata.

2. Aiuti stranieri: prendere 2 monete dal Tesoro. Questa azione *può essere bloccata dalla Duchessa*.

3. Assassinio: pagare 7 monete al Tesoro e assassinare un personaggio avversario. Il Giocatore bersaglio perde subito uno dei suoi personaggi coperto a sua scelta, che scopre. Un omicidio *non può essere bloccato*.

Promemoria: Se si inizia il proprio turno con 10 monete, si è obbligati a fare un omicidio.

IMPORTANTE:

1 Una volta restituito un personaggio scoperto, il potere di questa carta restituita non ha più effetto per il resto della partita. Gli altri personaggi identici nascosti ovviamente hanno ancora il loro potere attivo.

2 Se le due carte di un Giocatore vengono scoperte, egli viene eliminato: le sue monete tornano nel Tesoro e le sue carte restano visibili a tutti.

4. Utilizzo del potere di uno dei cinque personaggi

Per utilizzare questa azione, basta annunciare di possedere il personaggio di cui si desidera utilizzare il potere e indicare allo stesso tempo, se necessario, il Giocatore bersaglio (questo è il caso del Capitano, dell'Assassino e dell'Inquisitore).

L'annuncio può essere vero, o può essere falso (è allora un bluff).

Non occorre mostrare le proprie carte, a meno che un altro Giocatore non dubiti (vedi sezione B).

Se nessuno dubbio viene sollevato, si applica il potere del personaggio scelto.

Ecco in dettagli tutti i personaggi:

Duchessa

Prende 3 monete dal Tesoro e *non può essere bloccata*.

Assassino

Paga 3 monete al Tesoro, e uccide un personaggio nemico. L'Assassino *può essere bloccato dalla Contessa*.

Se l'omicidio ha successo, il Giocatore bersaglio perde un personaggio: rivela un personaggio a sua scelta e lo mette scoperto davanti a se.

Capitano

Prende 2 monete ad un avversario (se ne ha solo una, il Capitano ne prende solo una). Il Capitano *può essere bloccato da un altro Capitano, e dall'Ambasciatore / Inquisitore*.

Ambasciatore

Prende due personaggi dalla Corte: il Giocatore si trova quindi ad avere quattro carte. Ne sceglie allora 2 e rimette le altre due nella Corte. Le carte della Corte vengono poi mescolate.

L'Inquisitore (se sostituisce l'Ambasciatore)

E 'utilizzato in due modi:

prende un personaggio dalla Corte: il Giocatore si trova quindi ad avere tre carte. Ne sceglie allora 2 e rimette l'altra nella Corte. Le carte della Corte vengono poi mescolate.

O

guarda una carta personaggio di un avversario che sceglierà quale carta mostrargli. L'Inquisitore quindi sceglie se restituirla, o scartarla. Se viene scartata, la carta è mescolata con le carte della Corte, e l'avversario ne pesca un'altra in sostituzione.

B. Dubitare un personaggio

Quando un Giocatore vuole usare il potere di un personaggio, un avversario può dubitare.

Se più giocatori dubitano, solo chi è stato il più veloce a parlare può farlo.

Risolvere la sfida:

a Se il Giocatore ha mentito e non ha il personaggio annunciato, perde la sfida e restituisce immediatamente scoperto uno dei suoi personaggi (è libero di scegliere quale). Quindi non viene applicato il potere del personaggio (nel caso dell' Assassino, le tre monete non sono spese).

b Se il Giocatore ha il personaggio annunciato, lo mostra, quindi mescola il personaggio con la Corte pescandone uno nuovo che tiene nascosto. Si applica il potere del personaggio. L'avversario avendo perso la sfida restituisce immediatamente uno dei suoi personaggi scoperto (è libero di scegliere quale).

Esempio 1:

- *Giocatore 1 annuncia il Capitano per rubare due monete al Giocatore 2.*
- *Il Giocatore 2 decide di dubitare il Giocatore 1.*

Il Giocatore 1 mostra il suo Capitano (che mescola poi nella Corte, pescando poi una nuova carta).

Il Giocatore 2 ha perso la sfida e deve restituire una delle sue due carte. Se le due carte vengono scoperte, viene eliminato.

- *Giocatore 1 può quindi fare la sua azione: ruba due monete al Giocatore 2.*

C. Bloccare un personaggio

Alcuni personaggi possono bloccare gli aiuti stranieri o l'azione di altri personaggi. Un blocco può avere successo o fallire.

Per bloccare, basta annunciare che si ha il personaggio relativo. Questo può essere vero, o può essere falso (è allora un bluff).

Il potere del Capitano, Assassino, o Inquisitore riguardando un Giocatore bersaglio, può essere bloccato solo da quest'ultimo.

IMPORTANTE:

Un personaggio che blocca può anche essere messo in dubbio da qualunque alcun Giocatore. In caso che il dubbio ha successo, il blocco fallisce. Si risolve sempre prima il dubbio del blocco.

Se il blocco riesce, allora l'azione iniziale fallisce automaticamente.

I seguenti personaggi possono bloccare:

Duchessa

Blocca un Giocatore che sta cercando aiuto straniero, e quindi gli impedisce di prendere due monete dal Tesoro.

Contessa

Blocca l'Assassino. L'Assassinio non riesce e il costo di tre monete è comunque versato al Tesoro.

Capitano, Ambasciatore / Inquisitore

Tutti aiutano a bloccare il Capitano e quindi impediscono il suo furto di due monete.

Esempio 2:

- *Giocatore 1 annuncia il che Capitano vuole rubare 2 monete al Giocatore2.*
- *Giocatore 3 decide di dubitare il Giocatore 1.*

Il Giocatore 1 prova la sua buona fede, mostrando il suo Capitano (che mescola poi nella Corte, pescando poi una nuova carta).

Il Giocatore 3 ha perso la sfida e deve scoprire una delle sue due carte (che sceglie).

- *Il Giocatore 2 ha deciso di bloccare il Giocatore 1 annunciando l'Ambasciatore. Il Giocatore 3 decide di dubitare (di nuovo!) il Giocatore 2.*

Il Giocatore 2 prova la sua buona fede, mostrando il suo Ambasciatore (che mescola poi nella Corte, pescando poi una nuova carta).

Il Giocatore 3 ancora una volta ha perso la sfida e deve restituire scoperta la sua ultima carta. È eliminato.

Il Giocatore 2 annuncia l'Ambasciatore e blocca il Capitano del Giocatore 1.

- *L'azione del Giocatore 1 è stata bloccata, non ruba quindi le monete al Giocatore 2.*

Partita per 7 e 8 giocatori

Con 7 e 8 giocatori, le 20 carte da utilizzare sono: quattro copie di ciascuno dei cinque personaggi scelti. Le regole non cambiano.

Partita per 2 giocatori

Il primo Giocatore riceve all'inizio della partita 1 moneta (invece di due).

Fare 3 mazzetti ognuno con 5 personaggi diversi.

Ogni Giocatore prende un mazzetto di 5 carte.

Mescolare il 3° mazzetto di carte e distribuirne una in modo casuale ad ogni Giocatore. Le tre carte rimanenti coperte vanno nella Corte (che sarà costituita da queste tre carte).

Dopo aver visto le carte, ogni Giocatore sceglie una carta dal mazzetto di 5. Le altre 4 carte vengono scartate.

Ogni Giocatore ha due carte: una ricevuta in modo casuale e l'altra che ha scelto.

Precisazioni

► Dopo aver annunciato l'azione scelta, si consiglia di aspettare alcuni secondi per lasciare che gli avversari abbiano la possibilità di dubitare o bloccare il personaggio scelto.

► Una volta messo un personaggio scoperto, il suo potere non può più essere usato.

Oltre a simboleggiare il numero di "vite" dei giocatori (ogni personaggio scoperto può essere considerato una "vita" persa, come nei videogiochi), le carte scoperte danno un indizio sui personaggi del gioco ancora nascosti

► Ci sono due casi in cui un Giocatore può perdere due vite nello stesso turno. Entrambi coinvolgono l'Assassino:

1 Dubitare l'Assassino può essere pericoloso:

- Il Giocatore 1 annuncia che l'Assassino vuole uccidere un personaggio del Giocatore 2.
- Il Giocatore 2 decide di dubitare il Giocatore 1.
- Il Giocatore 1 prova la sua buona fede, mostrando l'Assassino e fa perdere subito una vita al Giocatore 2.
- Il potere della Assassino viene poi applicato sul Giocatore 2 che perde la sua seconda vita.
- Il Giocatore 2 viene quindi eliminato.

2 Bloccare l'Assassino con la Contessa (bleffando):

- Giocatore 1 annuncia che l'Assassino vuole uccidere un personaggio del Giocatore 2.
- Nessuno dubita il Giocatore 1.
- Il Giocatore 2 decide di bloccarlo annunciando la Contessa.
- Il Giocatore 1 dubita il Giocatore 2.

- Il Giocatore 2 ammette di non avere la Contessa: perde la vita e restituisce una delle due carte.
- L'Assassino non è stato bloccato, il suo potere viene applicato al Giocatore 2 che perde la sua seconda vita.
- Il Giocatore 2 viene quindi eliminato.