

INTRIGE

Traduzione: **Sargon**

Contenuto :

- 5 piani di gioco rappresentano ciascuno un palazzo dei Cinque Grandi Stati: Firenze, Milano, Napoli, Roma, Venezia. Ogni palazzo si suddivide in 5 sale di interesse di diversa importanza (indicata dalla cifra sotto la sala)
- 50 gettoni (10 per ogni colore di palazzo) rappresentano i membri dei diversi palazzi. Sono divisi in 5 professioni: Consigliere Fiscale, Consigliere Giuridico, Prelato, Consigliere Militare e Consigliere Scientifico.
- Una isola dove saranno esiliati i personaggi (gettoni).
- Un sacco di pietre d'oro del valore di 10.000, 50.000 o 100.000 ducati (per comodità hanno la forma di cartamoneta)

Preparazione

Ogni giocatore riceve:

- Un piano di gioco che posizionerà davanti a se
- 320.000 ducati (2 cartamo neta per ogni taglio). Il denaro posseduto deve essere per quanto possibile tenuto segreto.

Un giocatore si occuperà della banca, disponendo i vari tagli divisi, in ordine e visibili a tutti (attenzione che non mischi i propri soldi con quelli della banca....)

Infine l'isola è piazzata al centro del tavolo.

Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane comincia. Poi la partita procede in senso antiorario. Ogni giocatore deve effettuare 3 fasi per turno:

1. Incassare le Rendite.
2. Ricevere i personaggi stranieri nel proprio palazzo.
3. Inviare dei propri personaggi ai palazzi stranieri.

1. Incassare le Rendite

All'inizio del proprio turno, un giocatore riceve dalla banca le rendite relative ai domini dei piani di gioco avversari nei quali siano albergati propri personaggi.

Nel primo turno, nessuno riceve ducati.

2. Ricevere i personaggi stranieri nel proprio palazzo.

Il giocatore deve ricevere nel proprio palazzo tutti i personaggi che gli altri giocatori hanno piazzato nel parco del giocatore (vedere terza fase).

(eccezione conflitto : Cfr. conflitto)

La sala nella quale i personaggi dei giocatori avversari verranno posizionati dipende anche (ma non solo o assolutamente) dall'offerta che i singoli giocatori hanno versato al proprietario del palazzo. Il primo giocatore secondo ordine di gioco che ha piazzato un personaggio nel parco del palazzo di un giocatore, indica, a voce alta e chiaramente, una somma qualunque e la dà immediatamente a quel giocatore.

Segue poi un altro giocatore (sempre secondo ordine di gioco) che abbia posizionato un suo personaggio nello stesso palazzo e annuncia l'ammontare della sua offerta; la paga sempre al giocatore. Le offerte devono essere almeno di 10.000 ducati. Devono essere versate in cartamoneta e nella loro totalità annunciata. Non possono più essere aumentate o modificate una volta annunciate.

Dopo che tutti i giocatori hanno versato la loro offerta, il giocatore che ha ricevuto i ducati accoglie i personaggi avversari nel proprio palazzo. Unica regola è che ci può essere un solo personaggio per sala e un solo personaggio di una professione.

Il giocatore che accoglie i personaggi avversari, dopo aver considerato tutti gli aspetti della questione (l'ammontare dell'offerta, le aspirazioni, le minacce, i propri tornaconti...), ripartisce a sua discrezione, senza tenere conto delle somme versate né degli accordi presi, i personaggi avversari nelle diverse sale del suo palazzo.

Quando si piazza una particolare professione in una certa sala, sola quella professione potrà entrare in quella sala. Non c'è modo di cambiare la sala assegnata.

I conflitti

Poiché solo una professione può essere rappresentata dai personaggi dei giocatori avversari in una sala di un giocatore, i conflitti sono all'ordine del giorno.

Conflitto esterno:

I conflitti esterni sono rari e si risolvono facilmente: qualunque sia la situazione, nessun personaggio nel palazzo viene coinvolto, invece verranno presi in considerazione solo i personaggi nel parco del palazzo che abbiano la stessa professione (che non deve avere nessun personaggio).

L'ordine di gioco determina chi proporrà per primo la propria offerta.

Quando tutti i giocatori interessati hanno pagato l'offerta fatta, il giocatore proprietario del palazzo prende un personaggio tra quelli in conflitto e lo posiziona in una sala vuota, gli altri personaggi che hanno preso parte al conflitto vengono esiliati nell'isola (per il resto della partita).

Conflitto interno:

Sono molto più frequenti e avvengono quando uno o più personaggi della stessa occupazione che si trovano nel parco di un palazzo attaccano un personaggio che alberga già in una sala del palazzo.

Il giocatore che ha il personaggio attaccato deve versare di nuovo una offerta e questo prima che i giocatori (o il giocatore) che attaccano facciano altrettanto (seguiranno anche in questo caso l'ordine di gioco).

Giocatore decide quindi se il difensore conserva la sua posizione o se l'aggressore (nel caso di più aggressori, deve indicare quale sopravvive) prende posto nella sala. I personaggi sconfitti vanno tutti nell'isola dell'esilio fino alla fine della partita. In caso di più conflitti si prende in considerazione la cifra sotto le singole sala dalla più bassa alla più alta.

Prima si risolvono tutti i conflitti interni poi tutti quelli esterni.

E' obbligatorio assegnare una sala (se ce n'è una vuota) a un personaggio che paga per essere accolto.

L'ordine di assegnazione è il seguente:

1. Assegnare le sale per le professioni non in conflitto.
2. Assegnare le sale coi conflitti esterni.
3. Assegnare le sale coi conflitti interni (dalla cifra più bassa a quella più alta).

3. Inviare dei propri personaggi ai palazzi stranieri.

Infine, un giocatore deve sempre fare entrare nel gioco due suoi personaggi di sua scelta (sia della stessa occupazione che di due diverse) dalla sua riserva. Questi due personaggi devono essere imperativamente posizionati in due palazzi diversi. Li si piazzerà nel parco davanti al palazzo scelto. Qui aspetteranno di entrare nei palazzi avversari. In nessun caso i personaggi potranno essere posizionati nel palazzo del giocatore che li gestisce. Non ci sono altre restrizioni.

Nel sesto ed ultimo turno, la terza tappa non ha luogo visto anche che tutti i personaggi dei giocatori sono nel gioco. Il giocatore con più ducati vince.