

JUSTINIAN™

INTRIGO ALLA CORTE DELL'IMPERATORE

un gioco di ALESSANDRO SARAGOSA e LEO COLOVINI

Per 2 - 4 Giocatori

CONTENUTI

- 1.0 Introduzione
- 2.0 Componenti
- 3.0 Inizio partita
- 4.0 Svolgimento del gioco
- 5.0 Vittoria
- 6.0 Regole speciali per 2 Giocatori

1.0 INTRODUZIONE

L'energetico imperatore Giustiniano I fu alla guida di Bisanzio dal 527 al 565. La sua più grande ambizione era quella di riunire l'Impero Romano...

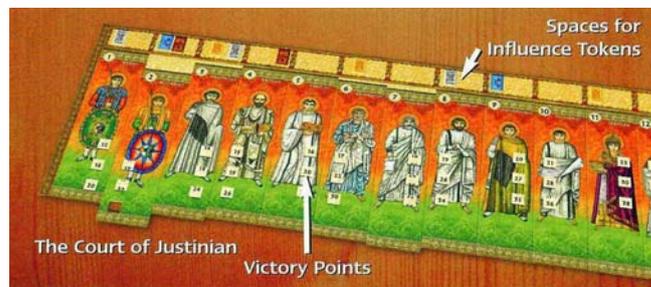
2.0 COMPONENTI

Ogni copia di *Justinian* contiene:
una plancia (che rappresenta la corte di Giustiniano)

- 31 carte punteggio e fase
- 12 tessere personaggio (che rappresentano i consiglieri di Giustiniano numerati da 1 a 12)
- 48 carte personaggio numerate da 1 a 12 (4 gruppi di 12 carte, in 4 colori differenti)
- 4 gruppi di 22 segnalini influenza (in 4 colori)
- 8 segnapunti (2 per giocatore)
- 1 segnalino Fase di gioco
- 4 schermi giocatore
- 1 regolamento

2.1 La Plancia

La plancia mostra la corte dell'imperatore Giustiniano. Posizionate le 12 tessere personaggio per visualizzare tutti i consiglieri. Potrai utilizzare i tuoi segnalini influenza per spostare i personaggi ed aumentare i punteggi nella fase di totalizzazione. I numeri stampati sulla plancia indicano i possibili punteggi che possono ottenere i consiglieri. In alto, sopra alle tessere, c'è un'area in cui vanno posizionati i segnalini influenza. Ogni personaggio ne ha una.



2.2 Segnapunti e promemoria Fasi

Il gioco consiste in 3 Fasi. Ogni Fase finisce con un turno di totalizzazione. La fase corrente è indicata dal segnalino Fase di Gioco (vedi 2.7) sul promemoria. Durante la partita puoi posizionare segnalini influenza per variare il turno di totalizzazione.

Tutti i Punti Vittoria ottenuti vengono indicati nel Segnapunti.



2.3 Le schede personaggio

Le schede personaggio sono allineate sulla plancia. Ognuna di esse ha 3 fori attraverso i quali si vedono i punti che si potrebbero ottenere durante la relativa fase di gioco. Più un personaggio ha influenza a corte (ovvero più è a destra), più Punti Vittoria genererà. Se un personaggio perde prestigio (ovvero si muove verso sinistra), genererà meno punti vittoria.

Alla fine della 1° Fase di gioco bisogna considerare il foro più in alto. Alla fine della 2° Fase bisogna considerare il foro centrale, mentre durante la 3° Fase utilizzate il foro più in basso.



2.4 Le Carte personaggio

In *Justinian* è incluso un mazzo di 48 carte, che rappresentano i personaggi a corte e corrispondono alla scheda personaggio relativa (vedi 2.3). Ad inizio partita riceverai carte di tutti e 4 i colori. Durante il gioco, il tuo scopo sarà quello di aumentare il prestigio di questi personaggi.



2.5 Segnalini Influenza

Ogni giocatore riceve un set di 22 segnalini influenza. Questi segnalini sono numerati da 1 a 3, di colore **nero** o **rosso** (5 segnalini da 1, 4 segnalini da 2 e 2 segnalini da 3 per ogni colore). I numeri neri sono “positivi”, mentre i rossi sono “negativi”. Puoi posizionare i tuoi segnalini influenza sulla plancia, per cercare di modificare la posizione dei consiglieri, oppure sul promemoria Fasi per influenzare i punteggi.



2.6 Segnalini Punteggio

Puoi tenere traccia dei Punti Vittoria ottenuti utilizzando il tuo segnalino punteggio. Se guadagni più di 100 punti, posiziona scoperto davanti a te il segnalino con scritto “100”. Se ottieni più di 200 punti, ribalta il segnalino “100” per mostrare il lato “200”.



2.7 Pedina segna Fase

Utilizzate questa pedina per tenere traccia della attuale Fase in corso sulla scheda promemoria Fasi.



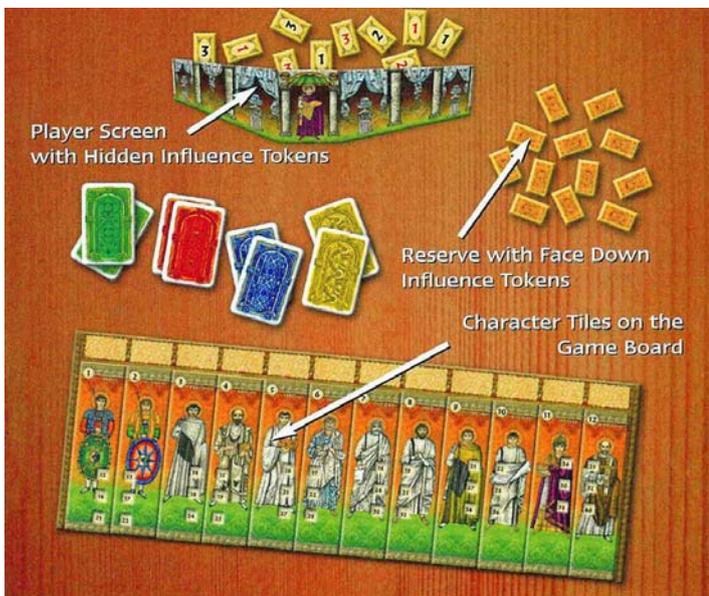
2.8 Schermi dei giocatori

Utilizza il tuo schermo per nascondere i tuoi segnalini influenza agli avversari.



3.0 INIZIO PARTITA

- Posizionate la plancia in mezzo al tavolo e di fianco ad essa il segnapunti.
- Ora posizionate le 12 tessere personaggio in ordine numerico con 1 all'estrema sinistra e 12 a destra.
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti e 22 i segnalini influenza, i segnalini punteggio e lo schermo del proprio colore. Mettete i segnalini “100/200” a lato del segnapunti e il segnalino punteggio sulla casella “0”.
- Ogni giocatore mescola i propri 22 segnalini influenza e li dispone a faccia coperta di fronte a sé. Poi ne pesca 10 e li posiziona scoperti dietro al proprio schermo (ognuno vede i propri numeri disponibili). I 12 segnalini residui rimangono coperti davanti allo schermo e costituiranno la riserva.
- Dividete le carte personaggio in 4 mazzetti (raggruppati per colore). Mescolateli separatamente e distribuite ai giocatori 2 carte coperte da ogni mazzetto. Le carte rimanenti vengono posizionate a lato della plancia, formando 4 diversi mazzetti (1 per colore). **Importante:** se giocate in 2, bisogna distribuire 3 carte a giocatore, invece delle solite 2 (vedi 6.0).
- Posizionate la pedina Fase di Gioco sulla casella “I” del promemoria.
- Scegliere casualmente il giocatore iniziale, che comincerà per primo il proprio turno.



Tutti gli altri giocatori che non hanno passato continuano a partecipare a questo turno di gioco. Il turno di gioco continua fino a quando tutti i giocatori non hanno passato e pescato i 2 segnalini influenza.

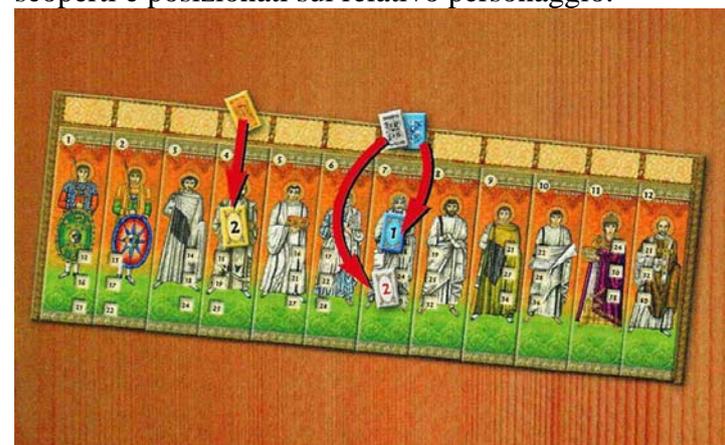
Limitazioni:

- 1) Sulla casella di ogni personaggio si possono posizionare al massimo 3 segnalini influenza (indipendentemente dal colore).
- 2) Se tutti gli altri giocatori hanno passato, potrai continuare a giocare tutti i segnalini influenza che vorrai sulla plancia (rispettando la limitazione precedente), ma potrai giocare 1 solo segnalino sul riepilogativo Fase durante questo turno di gioco.
- 3) Dopo aver passato, rientrerai in gioco solo al successivo turno di gioco.

Importante: Puoi guardare in qualunque momento il valore dei segnalini coperti che hai giocato sulla plancia e sul riepilogativo Fase.

Il turno di gioco finisce quando tutti i giocatori hanno passato.

Tutti i segnalini influenza sulla plancia vengono scoperti e posizionati sul relativo personaggio.



Ora bisogna determinare la nuova sequenza. Il giocatore che ha passato per ultimo durante il turno appena concluso decide se cominciare dal lato sinistro o destro della plancia.

Si sommano i segnalini sopra ad ogni personaggio (i numeri neri sono positivi, i rossi negativi). Se la somma è positiva, il personaggio si sposta verso destra, se è negativa verso sinistra. In ogni caso si sposta di tante posizioni quante indicate dalla somma, e i personaggi scavalcati slittano nella direzione opposta per lasciare spazio al personaggio appena spostato. Un personaggio che si sposta verso destra aumenta il proprio prestigio ed aumenterà il proprio punteggio nel turno di totalizzazione.

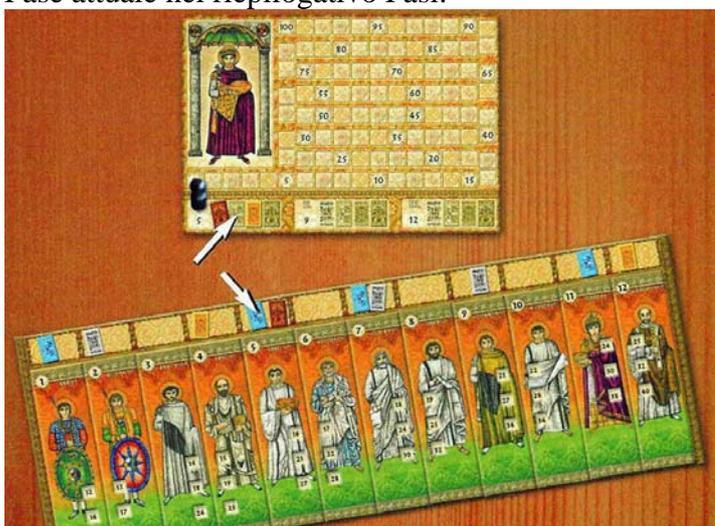
Dopo lo spostamento del personaggio, scartate tutti i segnalini influenza su di esso. Essi non verranno più utilizzati durante la partita.

4.0 SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Justinian si svolge in 3 Fasi di gioco. Alla fine di ciascuna Fase, 1 dei 4 colori genererà Punti Vittoria in uno speciale turno di totalizzazione. Durante ogni fase si giocano 1 o più turni di gioco. Un turno di gioco si divide nei turni dei singoli giocatori. Durante i propri turni, i giocatori potranno utilizzare i segnalini influenza.

4.1 Turno di Gioco

Cominciando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni partecipante svolge il proprio turno. Durante esso, giochi un segnalino a faccia coperta. Puoi posizionarlo sugli spazi della plancia relativi ai consiglieri, oppure sulla casella della Fase attuale nel riepilogativo Fase.

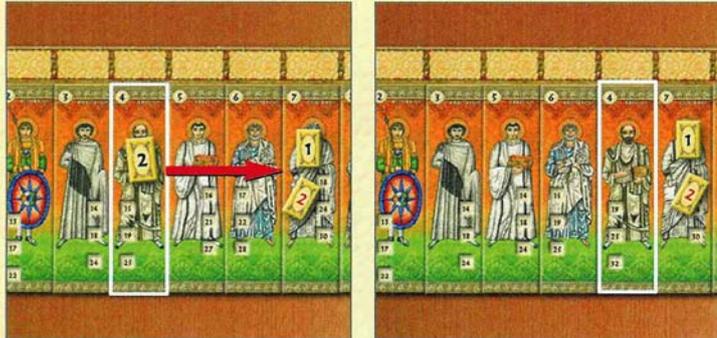


Se non vuoi (o non puoi) giocare un segnalino influenza durante il tuo turno, sarai costretto a passare per l'interno turno di gioco. Quando passi, scegli casualmente 2 segnalini influenza dalla tua riserva e li posizioni scoperti dietro al tuo schermo.

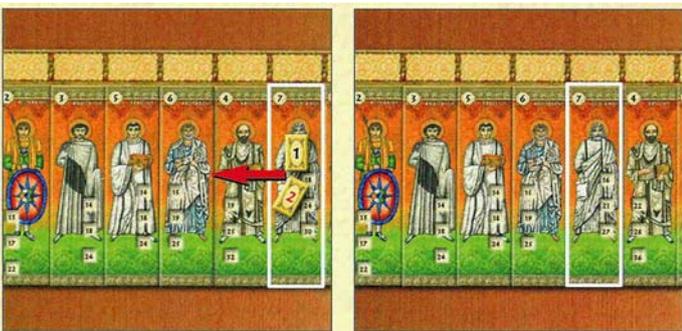
Esempi:

1. Il giocatore sceglie di conteggiare partendo da sinistra verso destra.

2. Sul personaggio Basileus (n° 4) c'è un 2 nero, quindi si muove verso destra di 2, mentre i 2 personaggi "scavalcati" slittano di 1 casella ciascuno verso sinistra.



3. Sul personaggio Giulianus (n° 7) ci sono 2 segnalini (un 2 rosso e un 1 nero). La somma totale è -1, quindi il personaggio retrocede di 1 spazio verso sinistra.



Importante: Notate quanto la scelta di far partire il conteggio da sinistra o destra sia decisiva! Può veramente influenzare lo spostamento dei personaggi con il procedere della partita. Riprendendo l'esempio precedente, vediamo come sarebbe cambiata la disposizione partendo da destra verso sinistra...



Il giocatore che ha passato per ultimo durante l'ultimo turno di gioco diventerà il primo nel turno seguente. Nel caso non avvengano totalizzazioni dei punteggi (vedi 4.2) comincerà un nuovo turno

di gioco nella stessa Fase, con i giocatori che posizioneranno nuovamente i propri segnalini influenza.

4.2 Turni di Totalizzazione

4.2.1 Inizio turno di totalizzazione

Durante il turno di gioco, puoi posizionare segnalini influenza anche sul riepilogativo Fasi. Alla fine del turno sarai in grado di modificare i punteggi. Ogni Fase ha un minimo di segnalini influenza da giocare per modificare i punteggi. Durante la Fase 1 è 5 punti, durante la Fase 2 è 9 punti e 12 punti nella Fase 3.

Importante: Il colore del segnalino è ininfluente quando viene giocato sul riepilogativo Fasi. Tutti i numeri sono da considerarsi positivi e vanno sommati insieme.

Example: Un 2 **nero** ed un 3 **rosso** totalizzano 5 punti.



Alla fine del turno (dopo aver spostato i personaggi) hai la possibilità di creare un turno di totalizzazione:

- Partendo dal giocatore che ha passato per ultimo, ogni giocatore può scegliere di cominciare il turno di totalizzazione (se hai messo abbastanza segnalini influenza nel riepilogativo fasi).
- Se l'ultimo giocatore che ha passato non vuole (o non può) cominciare un turno di totalizzazione, possono provarci in sequenza gli altri giocatori, fino a che non abbiano passato tutti o qualcuno non abbia cominciato il turno di totalizzazione.

Se cominci un turno di totalizzazione:

- Scopri i tuoi segnalini influenza. Se hai il numero minimo di punti richiesto, ha inizio la totalizzazione.
- Scopri tutti i segnalini influenza giocati sul riepilogativo fasi.

- Il giocatore che ha, sul riepilogativo fasi, il totale più alto nella somma dei segnalini influenza (non il maggior numero di segnalini) sceglie quale colore totalizzerà punti durante questa fase.
- In caso di parità fra totali di influenza, sceglie il giocatore che è più vicino (in senso orario) a chi ha passato per ultimo durante il turno appena concluso.
- Tutti gli altri giocatori ottengono tanti Punti Vittoria quanto la somma dei propri segnalini influenza.
- Si ottengono Punti Vittoria per i personaggi che corrispondono alle carte in mano ai vari giocatori.



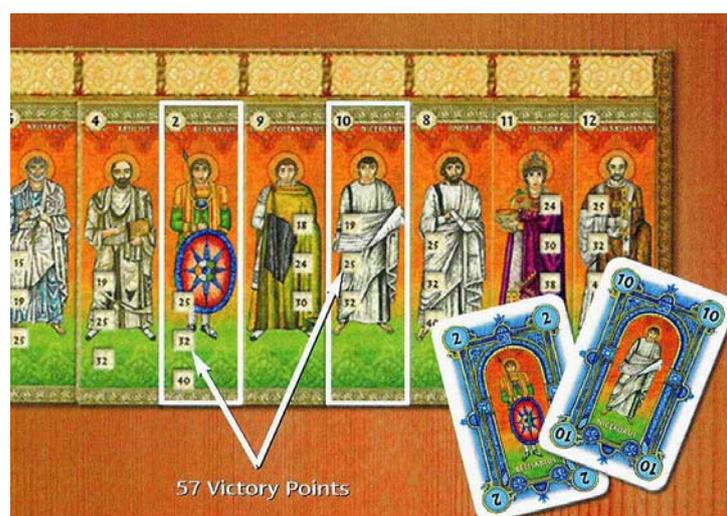
Dopo aver scelto il colore da totalizzare, ogni giocatore scopre entrambe le proprie carte che corrispondono a quel colore e riceve i relativi Punti Vittoria.

Attenzione: In una partita a 2 giocatori vanno scoperte tutte e 3 le carte di quel colore (vedi 6.0).

Ogni tessera personaggio ha 3 buchi. I numeri che si vedono attraverso i fori corrispondono ai Punti Vittoria che si ottengono durante una specifica Fase per quel personaggio. Durante la 1° Fase considerate il foro più in alto, durante la 2° Fase il foro centrale e durante la 3° Fase il foro più in basso.

Esempio:

Alla fine della Fase 2 il giocatore A ha le carte del colore corrispondente per Belisarius (n° 2) in posizione 7 e Niceforus (n° 10) in posizione 9. Belisarius genera 32 points e Niceforus 25, quindi il Giocatore A ottiene un totale di 57 punti.



Non sei mai obbligato ad iniziare un turno di totalizzazione, anche se hai giocato un numero sufficiente di segnalini influenza.

Se, dopo averli scoperti, ti accorgi di non raggiungere il totale minimo per iniziare un turno di totalizzazione, copri nuovamente i tuoi segnalini.

Se non si totalizza alcun turno di totalizzazione, comincia un nuovo turno di gioco nella stessa fase (vedi 4.1).

4.2.2 Ottenere Punti Vittoria

Quando comincia un turno di totalizzazione, si scoprono tutti i segnalini giocati nel riepilogativo Fasi. Tutti i giocatori (tranne chi ha cominciato il turno di totalizzazione) ottengono Punti Vittoria pari alla somma dei numeri dei propri segnalini influenza giocati sul riepilogativo. Poi tutti i segnalini giocati vengono scartati.

Esempio:

Alla fine della Fase 1 il giocatore A ha piazzato 5 punti (3 nero e 2 rosso), il giocatore B 8 punti (3 nero, 3 rosso e 2 rosso), il giocatore C 1 punto (1 rosso), e il giocatore D nessun segnalino (0 punti). Il giocatore B ottiene il diritto di scegliere quale colore totalizzare. Il giocatore A guadagna istantaneamente 5 Punti Vittoria e il giocatore C 1 Punto Vittoria.

Suggerimento: Più un personaggio avanza verso destra, rispetto alla propria posizione originaria, più punti ottiene. Più indietreggia verso sinistra, meno punti genererà.

Alla fine della Fase somma i tuoi punti: il punteggio generato dalle 2 carte e gli eventuali punti guadagnati dai segnalini giocati sul riepilogativo fasi. Questo totale va aggiunto sul Segnapunti. Se superi i 100 o i 200 punti vittoria, prendi il relativo segnalino e posizionalo scoperto di fronte a te, come promemoria.

Tutte le carte personaggio che corrispondono al colore scelto vanno scartate definitivamente dal gioco.

Importante: Tutti i segnalini influenza utilizzati vengono scartati dal gioco. Se hai già giocato tutti i tuoi segnalini influenza, non potrai influenzare ulteriormente l'andamento della partita!

Se tutti i giocatori hanno già giocato tutti i segnalini prima della fine della Fase 3 e nessuno ha iniziato un turno di totalizzazione, avverrà comunque un turno di totalizzazione. Il giocatore con il totale maggiore sul riepilogativo fasi sceglierà il colore da totalizzare (in caso di parità, comincia il giocatore più vicino a chi ha passato per ultimo durante il turno appena concluso). Successivamente il gioco termina.

Nota: In certi rari casi la partita può terminare con meno di 3 turni di totalizzazione (perché tutti i giocatori hanno giocato i propri segnalini influenza durante le prime 2 Fasi).

4.3 Scambiare Personaggi

Dopo aver calcolato i Punti Vittoria e prima dell'inizio della Fase successiva, ogni giocatore ha la possibilità di scambiare 1 delle proprie carte personaggio, cominciando dal giocatore che ha passato per ultimo durante l'ultimo turno di gioco. Puoi scartare le carte che hai in mano posizionandole in fondo al mazzetto dello stesso colore, e peschi le carte più in alto.

Suggerimento: Se pensi di non riuscire ad aumentare il prestigio dei personaggi delle carte che hai in mano, potresti cercare di pescare un consigliere che ha già un livello maggiore.

Le carte personaggio scartate in questo modo vanno posizionate in fondo al mazzetto del relativo colore, e possono rientrare in gioco nei turni seguenti.

5.0 VITTORIA

Il gioco termina alla fine del turno di totalizzazione della 3° Fase, oppure quando tutti i giocatori hanno terminato i segnalini influenza ed è stato calcolato il turno di totalizzazione finale. A questo punto vince il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria!

Importante: Ricordatevi che a fine partita vedrete totalizzati solo 3 dei 4 colori disponibili!

6.0 REGOLE SPECIALI PER 2 GIOCATORI

Se state giocando a Justinian in 2, ogni giocatore riceve 3 carte personaggio per ogni colore invece delle classiche 2 (vedi 3.0). Durante il turno di totalizzazione generano punti tutti e 6 i personaggi appartenenti al colore prescelto.

Credits:

Autori: Alessandro Saragosa e Leo Colovini
Produzione: Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann, Henning Kropke
Grafica: Harald Lieske
Layout: Lin Lutke-Glanemann

Mayfair Games, Inc., 8060 Saint Louis Avenue,
Skokie, IL 60076, USA
custserv@mayfairgames.com
www.mayfairgames.com

Copyright © 2006 Phalanx Games b.v, and
Mayfair Games, Inc.

Published under license from Phalanx Games b.v.
"Justinian" is a trademark of Phalanx Games b.v.
All rights reserved. Made in Germany.

Traduzione italiana a cura di:
Alessandro Crespi (alecrespi@alice.it)