

Il nome della Rosa

Regole, compendio basato sulle regole in Tedesco.

Componenti

8 pedine

- "William of Baskerville" (la figura marrone grossa con il cappuccino)
- "Adson" (la figura marrone piccola con il cappuccino)
- 6 monaci (rosso, blu, bianco, grigio, nero, arancione)

2x6 segnalini (1 sottile, 1 spesso, in ognuno dei 6 colori)

1 segnalino tempo (il cubetto beige)

1 tabellone

Segnalini:

- 42 tessere "lavoro" piccole (meridiana sul retro)
- 5x6 tessere di medie dimensioni (il retro mostra le lettered a A a E)
- 3 tessere grandi "Rivelazione"
- 14 tessere evento

66 carte:

60 carte azione (retro rosa):

- 28 edifici
- 24 monaci
- 8 "William/Adson"

6 carte identità ("Monachus" - monaco – sul retro)

- 1 di ogni colore (rosso, blu, bianco, grigio, nero, arancione)

**** I giocatori potrebbero confondersi tra il grigio e il bianco – Raccomando quindi di mostrare a tutti le carte a faccia in su prima di giocare****

Setup

- Porre il tabellone al centro del tavolo. I nomi delle stanze sono in latino.

- Mischiare le 14 tessere evento e porne 6 a faccia in giù a fianco del tabellone. Le altre 8 sono riposte nella scatola senza guardarle...

- Prendere le 3 tessere "Rivelazione" e disporle tra le tessere evento nel modo seguente:

E R E E R E E R E

(in modo che ci sia una tessera "Rivelazione" dopo la prima, la terza e la quinta tessera)

- Porre i 6 dischi sottili sullo spazio n. 10 della tabella "Sospetto".

- Porre i 6 dischi spessi sullo spazio n. 5 della tabella "prove"

- Porre il segnalino tempo sullo spazio blu (0/24) della meridiana.

- Porre tutti gli 8 pezzi di gioco (compreso William e Adson) su edifici differenti del tabellone (a caso). Disporre sempre tutti e 8, indipendentemente dal numero di giocatori.

- Mischiare le 42 tessere "lavoro" e disporne 2 a faccia in su sugli spazi di ogni edificio. Disporre le rimanenti 14 tessere lungo una linea di fianco al tabellone.

- Mischiare le 60 carte azione e piazzarle a faccia in giù di fianco al tabellone.

Ogni giocatore riceve:

- 3 carte azione (non fatele vedere agli altri giocatori!)
- 1 set di 6 segnalini dello stesso colore, ognuno con la stessa lettera sul retro (lasciateli a faccia in giù).

- 1 carta identità (NON mostratela assolutamente a nessuno!) (Le carte identità non utilizzate sono riposte nella scatola senza essere guardate! Almeno 1 sarà sempre da riporre!)

Il gioco si sviluppa lungo l'arco di 7 giorni. I giorni da 1 a 6 funzionano come segue:

1. Iniziare il giorno – girate una tessera evento (L'effetto di questa tessera si applica per l'intera giornata)

2. Corso del giorno – giocate carte azione fino a che il segnalino tempo non ritorna nello spazio blu (0/24) della meridiana. Scegliete un giocatore che inizia il round 1 quindi procedete in senso orario. Durante il proprio turno, un giocatore deve:

a) giocare una carta azione – scegliere 1 carta delle 3 che si hanno in mano riporla su un mazzo comune degli scarti di fianco al mazzo carte azione.

b) muovere il segnalino tempo – muoverlo di tanti spazi quanti indicate dal numero sulla carta. (Un giocatore può restituire tessere meridiana per ridurre il tempo impiegato di 1 ora per ogni tessera restituita – ma il valore non può mai essere inferiore a 0).

c) Muovere 1 degli 8 monaci, in base alla carta azione giocata:
- Se un giocatore ha giocato una carta MONACO, deve muovere il Monaco mostrato sulla carta in un edificio di propria scelta
- Se un giocatore ha giocato una carta EDIFICIO, deve muovere un qualsiasi Monaco all'edificio riportato sulla carta
- Se un giocatore ha giocato una carta WILLIAM/ADSON, deve muovere o William (tempo 5) o Adson (tempo 0).

NOTA: muovere significa muovere – un Monaco non può mai stare sullo stesso spazio.

d) Effettuare un'azione:

- Se un giocatore muove un Monaco in un edificio con almeno una tessera "lavoro" dello stesso colore, deve effettuare un lavoro (comportamento molto poco sospetto). Il giocatore prende un segnalino del colore del Monaco mosso e muove il Monaco indietro del numero di spazi indicato sulla tabella sospetto blu (non supera mai lo 0). Quindi piazza il segnalino di fronte a sé, mostrando la meridiana (cfr. azione 2b per vedere come usarla). (Se il giocatore prende l'ultimo segnalino "lavoro" mostrato, prende 2 nuovi segnalino "lavoro" dalla linea che si trova di fianco al tabellone e li piazza sull'edificio)

- Se un giocatore ha mosso un Monaco in un edificio dove non c'è nessun segnalino "lavoro" dello stesso colore, diventa un po' più sospetto. Aggiungi i segnalini "lavoro" che sono sull'edificio e muovi in avanti il segnalino "sospetto" del monaco degli spazi corrispondenti sulla tabella "sospetto" blu (non superare mai il 40)

Il giocatore non prende una tessera lavoro.

- Se il giocatore ha mosso William of Baskerville in un edificio che contiene 1 o più monaci, ogni monaco presente muove +3 o -3 lungo la tabella "prove" marrone. Il giocatore che ha mosso William sceglie in quale direzione ogni singolo monaco muoverà.

- Se un giocatore ha mosso Adson in un edificio che contiene 1 o più monaci, ogni Monaco presente muove +5 o -5 sulla tabella "Sospetto". Il giocatore che ha mosso Adson sceglie in quale direzione ogni singolo monaco muove.

Se un giocatore muove William o Adson in un edificio che non contiene alcun Monaco, nessuno viene mosso.

e) Pescare la carta in cima al mazzo delle carte azione e aggiungerla alla propria mano.

I giocatori continuano a succedersi in senso orario fino a che un giocatore muove il segnalino tempo beige nello spazio blu (0/24) od oltre sulla meridiana. Questo giocatore completa il proprio turno prima che la giornata finisca:

3. Fine della giornata – un giocatore prende la tessera evento del giorno e trasforma I punti sospetti in prove.

a) Trasformare punti sospetto in punti prove. Più un monaco si è comportato in modo sospetto e più prove ci saranno contro di lui.

Monaco più sospetto > +5 prove

2° posto > +4 prove

3° > +3

4° > +2

5° > +1

6° > +0

Se c'è un pareggio, tutti i giocatori in situazione di pareggio muovono in avanti degli spazi corrispondenti. Non saltare il numero successivo! (quindi, per esempio, i segnalini potrebbero muoversi +5, +4/+4/+4, +3, +2)

b) Riporta tutti i segnalini sospetto (tabella blu) a 10. (lasciare i segnalini prova (tabella marrone) dove sono)

c) Il giocatore che ha concluso la giornata prende l'attuale tessera evento e la piazza a faccia in giù di fronte a sé. Ciascuna di queste tessere vale 2 ulteriori punti prove alla fine del gioco.

RIVELAZIONE – dopo i giorni 1,3 e 5, c'è una rivelazione.

Ogni giocatore seleziona segretamente 1 dei propri segnalini di un colore differente dalla propria identità. Quando tutti i giocatori hanno selezionato un segnalino, questi vengono rivelati (e vengono lasciati a faccia in su per il resto del gioco).

Ora muovi tutti i monaci di 2 spazi in avanti sulla tabella "prove" per ogni segnalino dello stesso colore.

... Il giorno successivo ha inizio ...

Nel 7° giorno, c'è solo il round "sospetto".

a) Ogni giocatore sceglie quale colore pensa che sia l'altro.

Per prima cosa, rimpiazzare i colori rivelati di fronte a te con tessere lavoro del colore appropriato (questo è solo per mostrare quale colore NON sei)

Quindi, poni un segnalino di fronte ad ogni giocatore (il lato colorato sotto) che mostra il colore che tu ritieni appaia sulla loro carta identità.

b) Quando tutti i giocatori hanno piazzato i propri segnalini, i segnalini e le carte identità sono rivelati. Per ogni segnalino che combacia con la carta identità, il segnalino di quel colore deve muovere lungo la tabella "prova":

in un gioco a 2 > 12 spazi

3 giocatori > 6 spazi

4 giocatori > 4 spazi

5 giocatori > 3 spazi

c) Muovi il segnalino della tua identità di 2 spazi lungo la tabella "prova" per ogni tessera evento di fronte a te.

d) Rivela le carte non utilizzate che avevi messo nella scatola all'inizio della partita e rimuovi i segnalini di quei colori.

e) Il giocatore che ha meno prove contro (i.e. il cui segnalino colorato si trova sul livello più basso nella tabella prova) è il vincitore. Se c'è un pareggio, vince chi ha più tessere evento. Se la condizione di pareggio persiste, si hanno più vincitori.

Testo originale di Melissa©