

Stefan Feld

Notre Dame

Intrighi e potere all'ombra della cattedrale

OBIETTIVO DEL GIOCO

I **giocatori** assumono il ruolo di influenti cittadini della Parigi della fine del 14esimo secolo che competono, all'ombra della cattedrale di "Notre Dame", per ottenere notorietà e agiatezza. Ciascun "maître" controlla un quartiere della città e, tramite la scelta oculata delle sue carte azione, cerca di guadagnare il maggior numero di punti prestigio piazzando cubetti influenza nei vari edifici del suo quartiere. I giocatori sono continuamente posti di fronte a delle scelte: sarà meglio darsi da fare in Banca per guadagnare denaro, o dare supporto alla Residenza per ottenere istantaneamente punti prestigio? Al termine di ogni round i giocatori possono pagare uno dei molteplici personaggi del gioco per ottenere ulteriori benefici. Ma anche in questo caso non è sempre facile prendere la decisione giusta. Inoltre, i competitori dovranno sempre tenere d'occhio anche il rischio della pestilenza, e chi ne verrà colpito troppo presto subirà delle perdite considerevoli.

Alla fine del gioco vince chi avrà totalizzato il maggior numero di punti prestigio.

OBIETTIVO DEL GIOCO

I giocatori assumono il ruolo di influenti cittadini dell'antica Parigi.

Tramite le loro carte azione piazzano cubetti influenza negli edifici del loro quartiere e in cambio ottengono denaro, altri cubetti influenza e punti prestigio.

Inoltre, per ottenere altri benefici è possibile corrompere i personaggi.

Vince il giocatore con il maggior numero di punti prestigio.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

5 parti del tabellone

3 tessere Notre Dame (1 triangolare, 1 quadrata e 1 pentagonale)

45 carte azione (1 x Ospedale, Residenza, Scuola conventuale, Locanda, Banca, Rimessa delle carrozze, Parco, Notre Dame e Fiduciario in ciascuno dei 5 colori del gioco)

15 carte personaggio (6 marroni e 9 grigie)

70 cubetti influenza (14 in ciascuno dei 5 colori del gioco)

5 cubetti neri ("segnalini topi")

5 pedine (un "Fiduciario" nei 5 colori del gioco)

5 carrozze (in ciascuno dei 5 colori del gioco)

1 campanaro (+ un piedistallo = indica il primo giocatore)

20 "messaggi" (ottagonali; 4 per ciascuno dei 5 colori del gioco)

25 monete d'oro

84 tessere dei punti prestigio (esagonali; 35x 1, 18x 3, 18x 5, 13x 10)



Se è la prima volta che leggete queste regole, vi consigliamo di ignorare il testo in grassetto nelle caselle laterali, che funge semplicemente da riepilogo e può essere utilizzato come ausilio per rivedere rapidamente il regolamento dopo un periodo esteso in cui non si è giocato a Notre Dame.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima della prima partita separare con cautela tutti i pezzi dalle fustelle. Inserire il campanaro nel suo piedistallo.

Assemblare il **tabellone** posizionando al centro del tavolo la tessera Notre Dame corrispondente al numero dei giocatori:

- 3 giocatori = triangolare
- 4 giocatori = quadrata (con il lato che mostra i quattro omini rivolto verso l'alto)
- 5 giocatori = pentagonale

Attenzione: le regole speciali per le partite a due giocatori sono all'ultima pagina.

Infine, disporre per ogni giocatore una **parte del tabellone** che rappresenta il suo "quartiere".

Riporre nella scatola le parti del tabellone e le tessere Notre Dame non utilizzate.

Dividere le **tessere dei punti prestigio** in base al loro valore e disporle accanto al tabellone vicino alle **monete d'oro** come riserva generale.

Ogni giocatore riceve, nel colore a sua scelta:

- Il **Fiduciario** che pone davanti a se.
- La **Carrozza**, che pone nella piazza del mercato al centro del suo quartiere.
- **4 cubetti influenza** che pone davanti a se (come riserva *personale*). I restanti 10 cubetti influenza di tutti i giocatori devono essere posti accanto al tabellone a costituire la riserva *generale*.
- **4 "Messaggi"** che deve mescolare coperti e disporre sulle quattro piazze del mercato che si trovano ai bordi del suo quartiere, scoprendoli.
- **9 carte azione** che mescola e dispone davanti a se a formare un mazzo coperto.

Quindi ciascun giocatore riceve

- **3 monete d'oro** dalla riserva, che pone davanti a se.
- **1 "segnalino topi"** che piazza sulla casella 0 del "livello pestilenza" (da 0 a 9) che si trova nel Porto.

Il materiale nei colori non utilizzati e i segnalini topi in eccesso vengono riposti nella scatola.

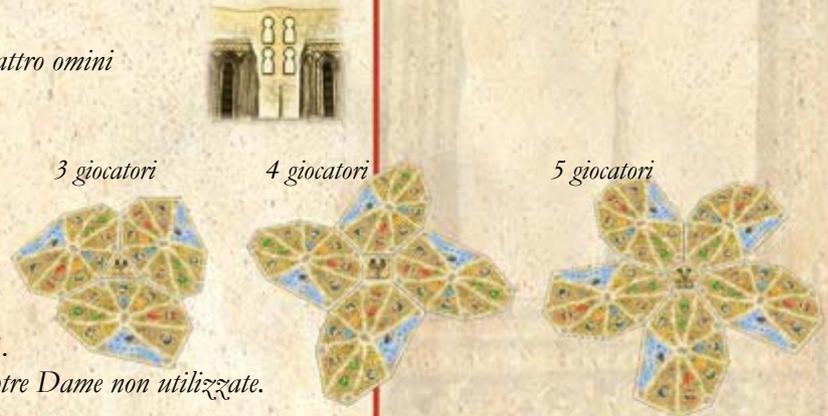
Le **carte personaggio** vengono preparate nel seguente modo:

- Mescolare le **6 carte marroni** (che non hanno una lettera sul dorso) e formare un mazzo coperto da porre accanto al tabellone. Questi sono i personaggi che appaiono *una volta in ogni passaggio*.
- Suddividere le **9 carte grigie** in base alla lettera stampata sul dorso (A, B o C) e formare un mazzo coperto in modo che le tre carte C si trovino sotto le carte B che a loro volta saranno coperte dalle carte A. Porre questo mazzo accanto a quello delle carte personaggio marroni. Questi sono i personaggi che appaiono *una sola volta in tutto il gioco*.

Il **giocatore iniziale** viene sorteggiato e riceve il **campanaro** e lo pone davanti a se.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Preparare il tabellone in base al numero dei giocatori



Disporre i punti prestigio e le monete in due riserve

Ciascun giocatore riceve:

- 1 Fiduciario
- 1 Carrozza
- 4 cubetti influenza
- 4 Messaggi
- 9 carte azione
- 3 monete d'oro
- 1 segnalino topi



Preparare le carte personaggio:

- le 6 carte marroni in un mazzo coperto
- le 9 carte grigie come secondo mazzo coperto (prima le A, poi le B e sotto a tutte le C)

Il giocatore iniziale riceve il campanaro

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in *tre passaggi* (A, B e C) che, a loro volta, sono costituiti da *tre round*. Ciascuno dei 3 x 3 round si articola in *cinque diverse fasi consecutive*.

→ Fase 1: Disposizione delle carte personaggio

All'inizio di ogni round si scoprono tre carte personaggio. Allo scopo si rivelano le prime *due* carte del mazzo delle carte marroni (senza lettera sul dorso) e la prima carta del mazzo delle carte grigie (con lettera sul dorso) disponendole una accanto all'altra.

→ Fase 2: Scelta delle carte azione

Successivamente i giocatori pescano le *prime tre* carte del proprio mazzo delle carte azione e ne scelgono *una* da tenere in mano. Le altre due *devono* essere passate coperte al vicino di sinistra, che le potrà guardare solo dopo aver passato, a sua volta, due carte al suo vicino di sinistra. In pratica il passaggio delle carte tra i giocatori deve avvenire *contemporaneamente*.

Ciascuno sceglie una delle due carte che gli sono state passate dal vicino di destra e la aggiunge a quella già messa da parte precedentemente. La carta restante dovrà quindi essere passata nuovamente al vicino di sinistra.

Questa terza carta ricevuta dal vicino di destra dovrà essere semplicemente aggiunta alle due già messe da parte in precedenza. A questo punto tutti i giocatori avranno tre carte (*una del proprio colore, una del colore del vicino di destra e una del colore del giocatore seduto a due giocatori di distanza a destra*). Le tre carte così ottenute sono a disposizione del giocatore per la 3° fase.

→ Fase 3: Gioco delle carte azione

A iniziare dal primo giocatore, ognuno a turno gioca *una* delle sue tre carte azione, ponendola scoperta sul tavolo davanti a se, ed esegue l'azione prevista dalla carta. Dopo che ciascun giocatore ha effettuato un'azione, ciascuno a turno gioca una seconda carta e svolge una seconda azione. *Attenzione:* la terza azione non viene effettuata, sebbene i giocatori abbiano ancora a disposizione una terza carta. Infatti questa terza carta viene giocata, *senza avere alcun effetto*, nascosta sotto la seconda carta (in modo che nessuno possa vederla!). Infine, i giocatori pongono tutte le carte appena giocate in un mazzo degli scarti comune vicino al tabellone. Non è consentito controllare quali carte sono contenute nel mazzo degli scarti.

– *Le nove diverse azioni sono spiegate in dettaglio a partire dalla pagina 4.*

→ Fase 4: Pagamento di un personaggio

Dopo che tutti hanno giocato le loro due (+ una) carte azione, ciascun giocatore a turno, a partire dal primo, può pagare *una sola volta uno* qualsiasi dei tre personaggi disponibili per il round in corso. Chi decide di pagare un personaggio, deve prima di tutto versare nella riserva una delle sue monete. Solo *dopo* aver pagato si può ottenere il beneficio del personaggio. Chi non possiede monete, o preferisce non spendere denaro per il round, rinuncia a beneficiare dei servizi dei personaggi disponibili in quel momento. Nessun giocatore può pagare più di una volta nello stesso round. Tuttavia, lo stesso personaggio può essere pagato più volte da giocatori diversi.

– *I quindici personaggi sono spiegati in dettaglio nella scheda personaggi disponibile separatamente.*

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in *tre passaggi* ciascuno costituito da *tre round* articolati in cinque fasi.

→ 1° Fase:

Si rivelano *tre* carte personaggio: *due marroni e una grigia*

→ 2° Fase:

Si pescano *tre* carte azione dal proprio mazzo: se ne tiene *una* passando le altre due al vicino di sinistra

Si sceglie quale tenere tra le due carte ricevute e si passa l'altra al vicino di sinistra

A questo punto ciascun giocatore ha *tre* carte di colori diversi

→ 3° Fase:

A turno si giocano *due* delle *tre* carte azione

La terza carta azione viene scartata senza utilizzarla



la prima carta



la seconda e la terza carta insieme

4° Fase:

A turno si può pagare *uno* qualsiasi dei *tre* personaggi disponibili e ottenere *una sola volta* il beneficio che offre

→ Fase 5: Calcolo dell'entità della pestilenza

Nell'ultima fase di ogni round si procede a verificare chi si è meglio occupato di mantenere lo stato sanitario del suo quartiere: si calcola l'entità della pestilenza e il segnalino topi viene spostato in base al risultato. *(Questa operazione viene descritta in dettaglio a pagina 7 "La pestilenza")*

Alla fine di **ogni round** le carte personaggio scoperte vengono riposte sotto i rispettivi mazzi di appartenenza. Il giocatore che ha il campanaro lo passa al vicino di sinistra che diviene il primo giocatore. Inizia un nuovo round e si prosegue nel modo fin qui descritto: prima la fase 1, poi la due, quindi la 3 e così via.

Inoltre, **ogni tre round**:

- si conteggiano i cubetti influenza a Notre Dame *(questa operazione viene descritta in dettaglio a pagina 6 "Notre Dame")*;
- si mescolano le sei carte personaggio *marroni* disponendole nuovamente in un mazzo coperto;
- tutte le carte azione vengono ripartite in base al colore e sono restituite ai rispettivi proprietari. Ciascuno mescola le sue nove carte e le dispone davanti a se come mazzo di pesca per i successivi tre round.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina, alla fine del nono round, dopo il conteggio dei cubetti influenza a Notre Dame. Vince il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti prestigio. In caso di parità, i giocatori contano il denaro guadagnato e i cubetti influenza attualmente nella loro riserva personale; vince chi ne ha di più in totale.

Le carte azione

Scuola conventuale: chi gioca questa carta può piazzare nella Scuola conventuale del suo quartiere un cubetto influenza prelevato dalla sua riserva *personale*, e aggiungere alla riserva *personale*, un numero di **cubetti influenza** pari al totale di quelli attualmente presenti nella Scuola conventuale, prelevandoli dalla riserva *generale* posta vicino al tabellone. I cubetti influenza devono sempre rimanere ben visibili a tutti gli avversari. Nella rara eventualità in cui la riserva generale dei cubetti influenza del giocatore sia esaurita, l'azione decade.

Esempio: Paola gioca la carta Scuola conventuale e piazza uno dei suoi cubetti nella Scuola del suo quartiere, in cui si trovano già due cubetti influenza da precedenti azioni: Paola preleva tre dei suoi cubetti influenza dalla riserva generale aggiungendoli alla sua riserva personale. Se successivamente Paola aggiunge un altro cubetto a quello già presente nella Scuola, otterrà quattro cubetti influenza dalla riserva generale ecc.

Banca: chi gioca questa carta può piazzare nella Banca del suo quartiere un cubetto influenza prelevato dalla riserva personale e incassare dalla riserva un numero di **monete d'oro** pari al totale dei cubetti influenza attualmente presenti nella sua Banca. Anche le monete devono sempre rimanere ben visibili a tutti.

Nella rara eventualità in cui la riserva delle monete sia esaurita, il giocatore incasserà il denaro da colui che al momento ha il maggior numero di monete.

Residenza: chi gioca questa carta può piazzare nella Residenza del suo quartiere un cubetto influenza prelevato dalla riserva personale, e ricevere dalla riserva un numero di **punti prestigio** pari al totale dei cubetti influenza attualmente presenti nella Residenza.

Diversamente dai cubetti influenza e dal denaro, i punti prestigio non devono rimanere visibili a tutti; possono, ad esempio, essere impilati, in modo che gli avversari non li possano contare. E' consigliabile, nel corso della partita, di cambiare più tessere di taglio piccolo con una di taglio superiore.

5° Fase:
Calcolo dell'entità della pestilenza e spostamento del segnalino topi

Al termine di ogni round si ripongono le carte personaggio e si passa il campanaro

Ogni tre round:

- si conteggiano i cubetti influenza a Notre Dame
- si prepara il mazzo delle carte personaggio marroni
- si restituiscono le carte azione a i loro rispettivi proprietari

Vince colui che, dopo nove round, ha totalizzato il maggior numero di punti prestigio



Scuola conventuale:
+ cubetti influenza
(cumulativo)



Banca:
+ denaro
(cumulativo)



Residenza:
+ punti prestigio
(cumulativo)

Rimessa delle carrozze: chi gioca questa carta può piazzare nella Rimessa delle carrozze del suo quartiere, un cubetto influenza prelevato dalla sua riserva personale e spostare la sua **carrozza** di un numero di Piazze del mercato (*proprie e/o avversarie!*) pari al numero di cubetti influenza attualmente presenti nella sua Rimessa delle carrozze.

Le carrozze viaggiano sempre lungo le strade da una *Piazza del mercato* alla successiva (*pertanto non restano mai a metà strada e non entrano mai nei settori (edifici) del quartiere*). Il giocatore *non* è mai obbligato a esaurire tutti i punti movimento a sua disposizione e può decidere di far terminare il movimento della sua Carrozza quando vuole. Se nella piazza del mercato, in cui la carrozza ha *terminato* il suo movimento, si trova un "Messaggio" (tessera ottagonale) il giocatore lo prende e ottiene immediatamente *uno* dei seguenti benefici:

- un punto prestigio e una moneta d'oro oppure
- due punti prestigio e un cubetto influenza oppure
- tre punti prestigio e la possibilità di far arretrare il suo segnalino topi di una casella oppure
- quattro punti prestigio.

Quindi, il giocatore pone davanti a se la tessera Messaggio coperta. Non potrà raccogliere altre tessere Messaggio di questo colore, fino a quando non ne avrà ottenute altrettante in ciascuno dei colori degli *avversari*. L'unica eccezione a questa regola si verifica quando non è più disponibile alcun messaggio di un dato colore. Da quel momento in poi tale colore non verrà più considerato.

Esempio: giocano Rosso, Violetto, Blu e Verde. Rosso possiede già un Messaggio violetto, verde e rosso. Il messaggio successivo che prenderà *dovrà* essere per forza blu. Solo dopo Rosso potrà nuovamente prendere un messaggio a sua scelta, come, ad esempio, un secondo messaggio blu (e poi nuovamente un Messaggio rosso, violetto e verde in qualsiasi ordine ecc.)

Locanda: chi gioca questa carta può piazzare nella Locanda del suo quartiere un cubetto influenza prelevato dalla sua riserva personale. Se si tratta de primo, secondo o terzo cubetto aggiunto alla Locanda, il giocatore può scegliere tra guadagnare *una* moneta d'oro *oppure* prelevare *uno* dei suoi cubetti influenza dalla riserva generale *oppure* far arretrare di una casella il suo segnalino topi (*ad esempio da 4 a 3*). (Se il segnalino topi si trova sulla casella zero, questa opzione decade)

Dal quarto cubetto in poi, piazzato nella Locanda, il giocatore può scegliere due delle possibilità disponibili.

Esempio: Michele gioca la carta Locanda e aggiunge uno dei suoi cubetti ai due già presenti grazie a precedenti azioni. Potrà prelevare una moneta dalla riserva generale. (Avrebbe potuto invece scegliere di prendere un cubetto influenza dalla riserva generale oppure far arretrare il suo segnalino topi di una casella). Se in seguito Michele aggiunge un altro cubetto ai tre già presenti nella sua Locanda, potrà scegliere, ad esempio, se prendere due cubetti influenza oppure due monete dalla riserva, oppure se prendere un cubetto influenza e una moneta oppure una moneta e far arretrare il suo segnalino topi di una casella oppure...

Fiduciario: chi gioca questa carta *non* piazza un cubetto influenza, ma la sua pedina Fiduciario in un settore *qualsiasi* del suo quartiere (*il Porto non è considerato un settore!*). La prima volta il Fiduciario accede al quartiere dall'esterno, successivamente si sposta da un settore a un *altro*. Una volta effettuato lo spostamento, viene eseguita l'azione prevista dal settore, proprio come se il giocatore vi avesse piazzato un cubetto influenza.

Esempio: Barbara gioca la carta Fiduciario e piazza la sua pedina Fiduciario sulla Banca dove sono già presenti due cubetti influenza posizionati in azioni precedenti. Barbara incassa tre monete dalla riserva e le mette davanti a se.

Nota: Il Fiduciario, ovunque si trovi nel proprio quartiere, conta sempre esattamente come un cubetto influenza e pertanto può essere considerato un vera e proprio cubetto "vagante".



Rimessa delle carrozze:
Spostamento carrozza (cumulativo) e raccolta di Messaggi di colori differenti

Esempio 1:

Il Giallo, con il suo primo spostamento della carrozza, è giunto sulla tessera Messaggio rossa "2 punti prestigio + 1 cubetto influenza" e l'ha ottenuta. Ora piazza un secondo cubetto influenza nella sua carrozza fino a due Piazze del mercato: in questo modo potrebbe raggiungere una delle tessere messaggio segnate con la X. (Tuttavia, non avrebbe senso andare su un'altra tessera Messaggio rossa, poiché prima dovrà raccogliere le tessere degli altri tre colori).



Esempio 2:

Se il Verde potesse spostare la sua carrozza solo fino alla Piazza del mercato successiva, potrebbe raggiungere le due tessere Messaggio indicate dalla croce verde. Naturalmente potrebbe anche spostarsi su una piazza senza messaggi o su cui si trova un'altra carrozza (croci verdi tratteggiate).



Locanda:
una moneta oppure un cubetto influenza o arretrare il segnalino topi di una casella (da 4 cubetti influenza in poi due volte)



Fiduciario:
Spostamento del Fiduciario sul settore desiderato e esecuzione dell'azione prevista

Parco: chi gioca questa carta può piazzare nel Parco del suo quartiere un cubetto influenza prelevato dalla sua riserva personale e far arretrare il suo segnalino topi di *una* casella (*indipendentemente* dal numero di cubetti influenza che già si trovano nel Parco). (Se il segnalino topi si trova sulla casella 0, l'azione decade). Inoltre, per il resto della partita, ogni coppia di cubetti influenza presenti nel Parco farà ottenere al giocatore *un* punto bonus aggiuntivo ogni volta che guadagnerà punti prestigio grazie a azioni, pagamento di personaggi ecc.

Quindi, un giocatore con 1 cubetto nel parco, non ottiene alcun bonus; con 2 o 3 cubetti ottiene ogni volta +1 punto prestigio; per 4 o 5 cubetti ottiene ogni volta +2 punti ecc.

Esempio:

- 1) Vittorio piazza il suo secondo cubetto nel Parco. Fa arretrare il suo segnalino topi di una casella. Non accade altro, perché grazie al Parco si ottengono solo punti prestigio aggiuntivi.
- 2) Poco dopo Vittorio piazza un terzo cubetto influenza nella sua Residenza e ottiene 3 (per la residenza) + 1 (per il Parco) = 4 punti prestigio.
- 3) Successivamente Vittorio paga l'Avvocato (vedere foglio a parte): poiché possiede 5 Messaggi riceve 6 (per il pagamento) + 1 (per il Parco) = 7 punti prestigio.
- 4) Alcuni turni dopo – nel frattempo Vittorio ha già cinque cubetti nel suo Parco – gioca una carta Notre Dame (vedere dopo) e spende due monete d'oro. Ottiene 3 (per la spesa) + 2 (per il parco) = 5 punti prestigio.
- 5) Alla fine del nono round – Vittorio ha ormai sei cubetti nel parco – grazie ai suoi due cubetti influenza a Notre Dame (vedere sotto) ottiene 6 + 3 (per il parco) = 9 punti prestigio.

Ospedale: chi gioca questa carta può piazzare nell'Ospedale del suo quartiere un cubetto influenza prelevato dalla sua riserva personale e far arretrare, come accade per il Parco, il suo segnalino topi di *una* casella (*indipendentemente* dal numero di cubetti influenza che già si trovano nell'Ospedale). (Se il segnalino topi si trova sulla casella 0, l'azione decade). Inoltre, il giocatore che ha cubetti influenza nell'Ospedale ottiene un altro beneficio durante la 5° fase, quando si calcola l'entità della pestilenza (*trovate una descrizione dettagliata alla sezione "La pestilenza" nella pagina seguente*).

Notre Dame: chi gioca questa carta può piazzare un cubetto influenza, prelevato dalla sua riserva personale, sulla tessera Notre Dame al centro del tabellone. Tuttavia il giocatore deve anche spendere un minimo di una e un massimo di tre monete d'oro per la chiesa, e quindi versare una, due o tre delle sue monete nella riserva generale. In cambio il giocatore riceve immediatamente punti prestigio:

1 moneta = 1 punto prestigio; 2 monete = 3 punti prestigio; 3 monete = 6 punti prestigio.

La carta Notre Dame può essere giocata anche se il giocatore non vuole o non può spendere denaro, ma in questo caso il giocatore non potrà piazzare alcun cubetto influenza su Notre Dame. Non è possibile spendere più di tre monete e piazzare più di un cubetto influenza per ciascuna carta azione Notre Dame giocata. Tuttavia, giocando più carte Notre Dame per turno o per passaggio è possibile ripetere più volte l'azione.

Nota bene: al termine di ogni passaggio (ogni 3 round) tutti i giocatori che hanno cubetti influenza sulla tessera Notre Dame ottengono ulteriori punti prestigio. I punti prestigio indicati sulla tessera (6, 8, 10 o 12) vengono divisi per il numero di cubetti influenza che si trovano a Notre Dame. Il risultato (eventualmente arrotondato per difetto) corrisponde al valore unitario in punti prestigio da "pagare" al proprietario dei cubetti influenza presenti a Notre Dame. Dopo aver completato questa operazione, tutti i cubetti influenza vengono tolti dalla tessera Notre Dame e tornano nella riserva generale.

Esempio: In una partita con quattro giocatori, alla fine di ogni passaggio, devono essere pagati 10 punti prestigio. A Notre Dame si trovano due cubetti influenza verdi e uno blu: 10 punti prestigio divisi per 3 cubetti influenza = 3 punti per cubetto influenza. Verde riceve 6 punti e Blu ne riceve 3. (Poiché Verde ha anche due cubetti influenza nel Parco, ottiene un punto prestigio aggiuntivo e quindi in totale 7 punti). Infine, i tre cubetti influenza tornano nella riserva generale.-



Parco:
arretrare il segnalino topi di *una* casella

Ogni 2 cubetti influenza nel Parco si ottiene *sempre* un punto prestigio aggiuntivo



Ospedale:
arretrare il segnalino topi di *una* casella

Riduzione dell'entità della pestilenza (5° fase)



Notre Dame:
spesa di 1/2/3 monete e guadagno di 1/3/6 punti prestigio
(+ altri punti prestigio al termine di ogni

Al termine di ogni passaggio: divisione dei punti prestigio (6/8/10/12) per i cubetti influenza a Notre Dame

Infine tutte i cubetti influenza da Notre Dame tornano nella riserva generale



Verde = 6 punti prestigio
Blu = 3 punti prestigio

Avete esaurito i cubetti influenza della vostra riserva personale?

Se qualcuno gioca una carta azione, ma ha *esaurito* la sua riserva personale di cubetti influenza, può invece trasferire uno *qualsiasi* dei suoi cubetti (*mai* il Fiduciario) che si trovi già in un settore del suo quartiere o a Notre Dame nel settore previsto dalla carta azione (anche Notre Dame). Chi non può o non vuole effettuare questa azione, può comunque giocare la carta *senza* però poter effettuare l'azione corrispondente.

In altre parole: chi desidera effettuare l'azione prevista dalla carta, deve comunque piazzare un cubetto (*proveniente dalla propria riserva personale o, nel caso la riserva sia esaurita, da un altro settore del proprio quartiere*) nel settore corrispondente.

Esempio: Paola gioca la carta Notre Dame. Poiché ha esaurito la propria riserva di cubetti influenza, sposta uno dei cubetti già piazzati nel suo quartiere (ad esempio nell'Ospedale) a Notre Dame e poi effettua il pagamento alla chiesa.

La pestilenza

Come quinta e ultima fase di ogni round viene calcolata "l'entità della pestilenza" per ciascun giocatore registrandola sul suo "livello pestilenza". Sul bordo inferiore di ciascuna delle carte personaggio scoperte sono illustrati da uno a tre topi. Ogni giocatore deve far avanzare il segnalino topi sul percorso del proprio porto di un numero di caselle pari al *totale dei topi illustrati sulle tre carte* (= "entità della pestilenza"). L'operazione deve essere effettuata per *tutti* i giocatori, indipendentemente dal fatto che abbiano pagato o meno un personaggio. Se un giocatore ha cubetti influenza e/o il Fiduciario nel suo Ospedale, prima di far avanzare il suo segnalino topi deve detrarre il numero dei cubetti dall'entità della pestilenza. Se il risultato è un valore negativo, il giocatore può addirittura far arretrare il suo segnalino topi (*non al di sotto della casella 0*).

Esempio: In una partita con tre giocatori, l'entità della pestilenza è $2 + 0 + 1 = 3$.

- Nell'Ospedale di Vittorio sono presenti due cubetti influenza. Il suo segnalino topi si trova sulla casella 4. Vittorio lo fa avanzare di un spazio ($3 - 2$) sulla casella 5.
- Elena non ha nessun cubetto nel suo Ospedale. Il suo segnalino topi si trova sulla casella 6. Elena lo fa avanzare di tre spazi ($3 - 0$) sulla casella 9.
- Nell'Ospedale di Michela sono presenti sono tre cubetti influenza e il Fiduciario. Il suo segnalino topi si trova sul 5. Michela lo fa arretrare di uno spazio ($3 - 4$) sulla casella 4.

Gradualmente i segnalini topi dei giocatori avanzano, alcuni più velocemente altri più lentamente a seconda dei casi. Se il segnalino topi di un giocatore, a seguito del calcolo dell'entità della pestilenza, dovesse *superare la casella 9* (*non importa di quante caselle!*) si hanno i seguenti effetti: Il giocatore pone il segnalino topi sulla casella 9 del proprio percorso pestilenza (*non oltre*).

Restituisce 2 punti prestigio alla riserva generale.

Ritira un cubetto influenza dal settore del suo quartiere che ne contiene di *più*, rimettendolo nella riserva generale.

Il Fiduciario ha esattamente il valore di un cubetto influenza per il calcolo del settore che contiene il maggior numero di cubetti, ma non può essere ritirato dal settore. Se un giocatore ha più settori che sono in parità per il maggior numero di cubetti influenza, ha facoltà di scegliere da quale ritirare il cubetto.

Esempio: Nella 5° fase del round successivo a quello dell'esempio precedente si ottiene una nuova entità della pestilenza pari a 7.

- Nell'Ospedale di Vittorio ci sono sempre due cubetti influenza. Dovrebbe far avanzare il suo segnalino topi di cinque caselle ($7 - 2$) giungendo sul 10. Vittorio sposta il segnalino sul 9. Quindi restituisce uno dei suoi cubetti influenza prelevato dal settore che ne contiene di più e due punti prestigio riponendoli nelle rispettive riserve generali.
- Elena non ha ancora nessun cubetto nel suo Ospedale. Deve far avanzare il suo segnalino topi di sette spazi ($7 - 0$) giungendo a 16. Elena in effetti sposta il segnalino topi sulla casella 9 e "paga" una dei suoi cubetti influenza prelevandolo dal settore che ne contiene di più e due punti prestigio. (Elena subisce la stessa sorte di Vittorio, sebbene sia stata colpita maggiormente dalla pestilenza).
- Nell'Ospedale di Michela ora ci sono solo 1 cubetto influenza e il Fiduciario. Il suo segnalino topi avanza di cinque spazi ($7 - 2$) giungendo sul 9. Per ora le è andata bene.

Chi non ha più cubetti influenza nella sua riserva personale, può utilizzare uno dei cubetti già piazzati sul tabellone

Il totale dei topi presenti sulle tre carte scoperte = entità della pestilenza per questo round

Tutti i giocatori devono far avanzare i loro segnalini topi di un numero corrispondente di caselle

Sottrarre il numero di cubetti influenza/Fiduciario in Ospedale



Entità della pestilenza = 3



Se il segnalino topi di un giocatore supera la casella 9 deve:

- posizionare il segnalino topi sullo spazio 9
- restituire 2 punti prestigio
- riporre 1 cubetto influenza nella riserva generale (preso dal settore che ne contiene di più)

Chiarimento: Il calcolo dell'entità della pestilenza continuerà a ripetersi, round dopo round, per tutti i giocatori. Chi non si preoccuperà della propria "salute" continuerà, round dopo round, a ritirare cubetti influenza dal suo quartiere e a perdere punti prestigio. Quindi fate molta attenzione...!

Partite a due giocatori

Preparazione del gioco

Tutte le regole restano invariate con la seguente eccezione: il tabellone viene assemblato così come per la versione per quattro giocatori. Tuttavia, la tessera Notre Dame deve essere disposta con il lato con i due omini (= 6 punti prestigio per passaggio) rivolto verso l'alto. I due giocatori scelgono due quartieri opposti dei quattro disponibili. Quindi, si procede come descritto alla pagina 2 delle regole "Preparazione del gioco".

Attenzione: In ciascuno dei due quartieri non occupati si dovranno comunque disporre due gruppi di tessere Messaggio di diverso colore, senza però utilizzare le carrozze. Nelle partite a due, quindi, così come in quelle in quattro giocatori, sarà necessario completare una serie completa di tessere Messaggio di quattro colori, prima di poterne iniziare un'altra ecc.

Svolgimento del gioco

Tutte le regole restano invariate con la seguente eccezione: nella 2° fase i giocatori passano, come previsto, due delle loro tre carte all'avversario. Una di queste carte, tuttavia, verrà loro restituita. In questo modo, quindi, entrambi i giocatori avranno a disposizione due delle proprie carte e una carta del colore dell'avversario.

L'autore desidera ringraziare gli Offenburger Spiele Freunde per la loro pazienza e i numerosi consigli, in particolare: Frieder Benzing, Willi Brodt, Thimas Koslowski, Denis Leonhard, Daniel Lucas, Roland Lurk e Andreas Zimmermann. Un particolare ringraziamento anche a Michael Schmitt e Christoph Toussaint.

Inoltre, l'autore desidera ringraziare sua moglie Susanne e suo figlio Jonathan per il loro contributo al successo del gioco.

La casa editrice desidera ringraziare tutti i tester del gioco per il loro grande impegno e, in particolare: Sybille & Michael Jüthner, Peggy & Sebastian Voss, Anita & Susanne Moka, Susanne Speckbacher, Monika Zense e i circoli di giocatori di Hannover, Monaco, Prien, Rosenheim e Traudorf.

In caso di commenti, domande o proposte riguardanti questo gioco, potete scrivere o telefonare a:

alea
Postfach 1150
83233 Bernau

Tel: 80851-970720 | Fax: - 970722
E-mail: info@aleaspiele.de

Distr. CH:
Carlit + Ravensburger | Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos

© 2006 Stefan Feld
© 2007 Ravensburger Spieleverlag

Disporre il tabellone come nelle partite in quattro

I giocatori si siedono uno di fronte all'altro

Disporre 4 x 4 Messaggi

Come previsto si passano due carte; tuttavia poi se ne riottiene una dall'avversario

Traduzione italiana:
Etrigan (Fabrizio Pompei)
Giugno 2007: Versione 1.1

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



LE CARTE PERSONAGGIO

Caratteristiche delle carte personaggio:



Identificazione delle carte grigie (passaggio A, B o C)

Illustrazione del personaggio

Beneficio che si riceve pagando il personaggio

Topi per il calcolo dell'entità della pestilenza

Le sei carte marroni (senza lettera sul dorso)



Pagando la **Locandiera** si ottengono tre punti prestigio e si può scegliere tra una moneta oppure un cubetto influenza, prelevati dalla riserva generale, oppure si può far arretrare di una casella il proprio segnalino topi



Pagando il **Trovatore** si possono spostare da uno a tre cubetti influenza (incluso anche il Fiduciario se presente) che si trovano in un unico settore, in un qualsiasi altro settore del proprio quartiere (esclusa Notre Dame). Il giocatore, comunque, non potrà poi eseguire l'azione prevista dal nuovo settore.



Pagando il **Monaco** si ricevono due cubetti influenza e un punto prestigio dalla riserva generale.



Pagando il **Giullare** si può spostare uno dei propri cubetti influenza (o il Fiduciario) da un settore del proprio quartiere o da Notre Dame, in un qualsiasi altro settore del proprio quartiere (esclusa Notre Dame) e quindi eseguire l'azione prevista dal nuovo settore.

Esempio: Bianca paga il Giullare e sposta un dei suoi cubetti influenza, ad esempio, dalla Banca alla Rimessa delle carrozze. In questo modo Bianca può far avanzare la sua carrozza fino a tre Piazze del mercato (ed eventualmente ottenere una tessera Messaggio).



Pagando l'**Usuraio** si ottengono due monete d'oro e un punto prestigio dalla riserva.



Pagando il **Medico** si riduce a zero la propria entità della pestilenza per questo round (calcolata nella fase immediatamente successiva) indipendentemente da quanto è elevata.

Nel caso in cui si abbiano anche uno o più cubetti influenza e/o il Fiduciario nell'Ospedale si ottiene addirittura un valore negativo e si può far arretrare il proprio segnalino topi.

Esempio: L'entità della pestilenza del round attuale è $2 + 3 + 1 = 6$. Michele ha appena pagato il Medico, quindi per lui l'entità della pestilenza scende da 6 a 0. Poiché nel suo Ospedale sono presenti un cubetto influenza e il Fiduciario, Michele può far arretrare il segnalino topi dalla casella 7 alla casella 5. Se non avesse corrotto il Medico, avrebbe dovuto far avanzare di 4 caselle il suo cubetto topi ($6 - 2$) e il suo livello pestilenza sarebbe giunto a 9, costringendolo a rimuovere un cubetto influenza dal suo quartiere e a perdere due punti prestigio.

Le nove carte grigie (con A, B o C sul dorso)

Le tre carte per il passaggio A



Pagando la **Sentinella** si ottiene un punto prestigio per *ciascuno* dei propri cubetti influenza (incluso il Fiduciario) piazzati sui settori del proprio quartiere o su Notre Dame.



Pagando la **Ronda notturna** si riceve un punto prestigio per ogni settore vuoto del proprio quartiere, (senza cubetti influenza o Fiduciario).
Ad esclusione del Porto e di Notre Dame.



Pagando il **Vescovo** si preleva uno dei propri cubetti influenza dalla riserva generale piazzandolo in uno qualsiasi dei settori del proprio quartiere, a patto che sia vuoto (esclusa Notre Dame) e quindi si esegue l'azione prevista dal settore.

Le tre carte per il passaggio B

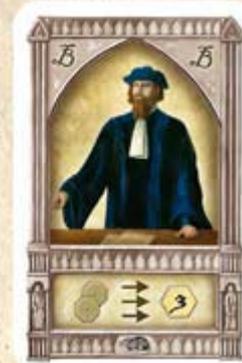


Pagando il **Capo delle corporazioni** si ricevono *due* punti prestigio per *ciascuno* dei settori del proprio quartiere (esclusa Notre Dame) in cui si trovino *almeno* due cubetti influenza (si considera anche il Fiduciario).



Pagando il **Re dei mendicanti** si ottiene un punto prestigio per ogni casella vuota *davanti* al proprio segnalino pedina topi.

Esempio: il segnalino topi di Bianca si trova sulla casella 4 del livello pestilenza e quindi Bianca riceve 5 punti prestigio (per i cinque spazi 5, 6, 7, 8 e 9).



Pagando l'**Avvocato** di ricevono *tre* punti prestigio ogni *due* tessere messaggio possedute.

Esempio: Paola possiede 5 Messaggi, pertanto ottiene $2 \times 3 = 6$ punti prestigio.

Le tre carte per il passaggio C



Pagando la **Dama di corte** si riceve un punto prestigio per *ogni* cubetto influenza presente nel settore del proprio quartiere che contiene il maggior numero di cubetti.

Esempio: Con cinque cubetti ciascuno, la Rimessa delle carrozze e la Locanda sono, a pari merito, gli spazi con il maggior numero di cubetti del quartiere di Vittorio. Pertanto, Vittorio guadagna cinque punti prestigio.



Pagando il **Sindaco** si ottengono *tre* punti prestigio per *ciascuno* dei settori del proprio quartiere (esclusa Notre Dame) occupato da *almeno* tre cubetti influenza (si considera anche il Fiduciario).



Pagando il **Falegname** si ottiene un punto prestigio per *ciascuno* dei settori del proprio quartiere (esclusa Notre Dame) occupato da *almeno* un cubetto influenza o dal Fiduciario.