

Notre Dame

PREPARAZIONE (vedere regolamento per disposizione quartieri)

- 1) Ogni giocatore controlla un quartiere. Mettere un segnalino topi sullo 0 del tracciato pestilenza di ogni giocatore.
- 2) Ogni giocatore riceve **3 monete** e **4 cubi**, **1 fiduciario**, **1 carrozza** e **9 carte azione** del proprio colore.
- 3) Mettere i rimanenti 10 cubi del giocatore in una riserva generale.
- 4) Ogni giocatore mette a caso i suoi 4 messaggi (gettoni ottagonali) scoperti in ogni piazza esterna del proprio quartiere e la propria carrozza al centro.
- 5) Mescolare le 6 carte personaggio marroni (senza lettera). Mescolare le 9 carte personaggio grigie per tipo (A/B/C) e impilarle in ordine (A in alto).

PANORAMICA DEL GIOCO

Il gioco dura 3 periodi (A/B/C), ognuno comprendente 3 turni di 5 fasi ciascuno.

FINE DI OGNI TURNO

- 1) Scartare le 3 carte personaggio.
- 2) Passare il segnalino giocatore iniziale a sinistra.

FINE DI OGNI 3° TURNO

- 1) Dividere i punti di Notre Dame per il numero di cubi presenti (per difetto). Ogni giocatore riceve questi punti per ogni suo cubo (messo poi nella riserva generale).
- 2) Mescolare le carte personaggio marroni.
- 3) Ogni giocatore riprende tutte le sue carte azione e le mescola.

SEQUENZA DEL TURNO

- 1) **Nuove carte personaggio:** scoprire le prime 2 carte personaggio marroni e la prima carta personaggio grigia.
- 2) **Nuove carte azione:** pescare le proprie prime 3 carte, tenerne 1 e passare a sinistra le altre 2. Tenerne 1 di quelle ricevute e passare l'altra a sinistra. *2 giocatori: pescare 3, tenere 1 e passare 2. Tenere 1 di quelle ricevute e ridare l'altra.*
- 3) **Giocare 2 carte azione:** dal giocatore iniziale in senso orario, ogni giocatore gioca 1 carta azione (due turni). Scartare la terza carta sotto un'altra carta.
- 4) **Pagare un personaggio:** a turno ogni giocatore può spendere 1 moneta per assoldare uno dei 3 personaggi disponibili e svolgere quella azione.
- 5) **Pestilenza:** ogni giocatore muove il proprio segnalino topi in avanti della somma dei topi riportati sulle 3 carte (meno i cubi nel proprio Ospedale). Se il segnalino supera il 9 vi rimane e si perdono 2 prestigio e 1 cubo dall'edificio più popolato.

NOTE: i gettoni prestigio sono segreti, le monete e i cubi visibili. Se la propria riserva è vuota e si ha bisogno di 1 cubo, muovere 1 cubo (no fiduciario) da ovunque **OPPURE** non svolgere l'azione.

FINE DELLA PARTITA

Dopo il 9° turno, il giocatore con più prestigio vince (*in caso di parità vince il giocatore con più monete e cubi nella propria riserva*).

EDIFICI

- Banca:** mettere 1 cubo e prendere 1 moneta per ogni cubo presente.
- Scuola conventuale:** mettere 1 cubo e prendere 1 cubo dalla riserva generale per ogni cubo presente.
- Rimessa delle carrozze:** mettere 1 cubo, muovere la carrozza fino a 1 piazza per ogni cubo presente e prendere il messaggio (completare prima set di colori diversi).
- Ospedale:** mettere 1 cubo e muovere il segnalino topi indietro di 1. **Pestilenza:** -1 (solo per il giocatore) al numero totale di topi delle carte per ogni cubo presente.
- Locanda:** mettere 1 cubo e poi prendere 1 cubo oppure 1 moneta oppure muovere i topi indietro di 1 (se si hanno 4 o più cubi scegliere due volte).
- Notre Dame:** mettere 1 cubo e donare monete per prestigio (1/1, 2/3, 3/6).
- Parco:** mettere 1 cubo e muovere i topi indietro di 1. Guadagnare 1 prestigio extra per ogni 2 cubi presenti ogni volta che si guadagnano punti.
- Residenza:** mettere 1 cubo e guadagnare 1 prestigio per ogni cubo presente.
- Fiduciario:** muovere il fiduciario in uno dei *propri* edifici e svolgere l'azione (il fiduciario conta come 1 cubo).

CARTE PERSONAGGIO A

- Vescovo:** mettere 1 cubo dalla riserva in un edificio vuoto e svolgere l'azione.
- Sentinella:** 1 prestigio per ogni proprio cubo sul tabellone.
- Ronda notturna:** 1 prestigio per ogni proprio edificio vuoto.

CARTE PERSONAGGIO B

- Avvocato:** 3 prestigio per ogni coppia di messaggi collezionati.
- Re dei mendicanti:** 1 prestigio per ogni spazio vuoto davanti al segnalino topi.
- Capo delle corporazioni:** 2 prestigio per ogni proprio edificio con 2 o più cubi.

CARTE PERSONAGGIO C

- Falegname:** 1 prestigio per ogni proprio edificio con 1 o più cubi.
- Dama:** 1 prestigio per ogni cubo nel quartiere che ne ha di più.
- Sindaco:** 3 prestigio per ogni proprio edificio con 3 o più cubi.

CARTE PERSONAGGIO MARRONI

- Medico:** i topi sulle carte contano 0 per il giocatore per questo turno.
- Locandiera:** 3 prestigio e 1 moneta oppure 1 cubo oppure indietreggiare i topi di 1.
- Giullare:** muovere 1 cubo in un altro settore (no Notre Dame) e svolgere l'azione.
- Trovatore:** muovere da 1 a 3 cubi da un settore all'altro (no Notre Dame).
- Usuraio:** 2 monete e 1 prestigio.
- Monaco:** 2 cubi e 1 prestigio.