

Opera

traduzione regole in italiano (dalla traduzione inglese delle regole, editata per migliore leggibilità)

Gioco di Hans Van Thol

Traduzione di Marco "Normanno" Signore.

Nota del traduttore: ho lasciato i nomi delle città come da regolamento tedesco (Paris, London, Wien, etc.) così da non causare problemi con le carte.

Materiali di Gioco

1 plancia di gioco (1)

1 segnalino dei round (2)

1 Maestro (verde) (3)

1 Critico (nero) (4)

1 Esperto (viola) (5)

38 parti di edifici (6)

6 compositori (7)

6 ruoli (8)

84 pezzi musicali (14 per compositore) (9)

4 pezzi musicali dei compositori della casa (10)

4 segnalini punteggio (11)

4 segnalini budget (12)

30 ducati con un valore di 5 (13)

24 ducati con un valore di 1 (14)

4 dischi passaggio (14)

4 schermi del palco

4 adesivi con una croce

Introduzione

Nel 1607 l'opera di Monteverdi "La Favola d'Orfeo" ebbe il suo debutto mondiale. Nei secoli successivi, l'Opera conquistò l'Europa. Nel gioco da tavolo Opera i giocatori impersonano membri prominenti delle famiglie aristocratiche, che si dedicano ad incoraggiare gusti sempre migliori nell'Opera.

Con l'aiuto di sei ruoli unici i giocatori erigono splendidi teatri dell'Opera, e promuovono sei notevoli compositori. Grazie alla varietà di esecuzioni, attirano più visitatori e guadagnano abbastanza denaro per portare nelle loro sale le più prestigiose opere.

I giocatori controllano l'ordine di gioco definendo il loro budget. Guadagnano denaro e punti vittoria assoldando i diversi ruoli al momento giusto. Opera si gioca in nove round, divisi in tre episodi, Barocco, Classicismo, e Romanticismo, e ciascuno di essi ha termine con un round di conta. Durante il gioco il tempismo è essenziale per essere in grado di aver successo nell'eseguire validamente la strategia scelta.

Obiettivo del gioco

Guadagnare più punti vittoria alla fine della partita.

Preparazione

La prima volta che giocate ad Opera

Piazzate un adesivo con la croce su un lato di ciascuno dei segnalini budget (12).

Preparazione generale

Piazzate la plancia di gioco (1) al centro del tavolo. Piazzate i segnalini di round (2) nella casella 1 dell'area segna-round sull'alto della plancia di gioco.

Posizionate i tre personaggi, il Maestro (3), il Critico (4) e l'Esperto (5) sulle loro posizioni iniziali

sulla plancia, sopra i loro ritratti.

Prendete tutte le carte edificio (6) dalla scatola, tranne gli edifici che mostrano più pedine sul lato posteriore del numero dei giocatori. Piazzate le carte edificio scelte vicino alla plancia in questo ordine: Venezia, Wien, Berlin, London, Paris, e Milano. Le carte edificio per Venezia, Wien e Berlin sono piazzate scoperte, così da poter vedere la costruzione e le sale. Le costruzioni delle altre città sono coperte perchè queste città diverranno attive più tardi nel gioco.

Mischiate i sei compositori (7) e posizionatele a caso nelle sei posizioni della scala della fama.

Piazzate i sei ruoli (8) (Impresario, Architetto, Signora, Maestro, Critico ed Esperto) sui loro ritratti sulla plancia.

Piazzate i quattro pezzi musicali dei compositori della casa (10) da parte. Mescolate il resto dei pezzi musicali (9) e fatene una pila coperta. Se si gioca in 4, si girano i primi 9 pezzi musicali e si piazzano sui compositori appropriati sulla scala della fama. Se ci sono 3 giocatori, si piazzano 7 pezzi sui loro compositori, e nel caso di 2 giocatori se ne piazzano 5. Ci possono essere massimo 3 pezzi musicali (2 se si gioca in 2) su ciascun compositore. Se si pescano più pezzi dello stesso compositore, si mettono da parte e se ne pescano altri.

Pescate tre pezzi musicali di compositori diversi a caso dalla pila, e piazzateli sui tre spazi decorati tra i round in alto sulla plancia di gioco. Un'opera di questi tre compositori darà punti vittoria extra durante un round di conta.

Preparazione per ciascun giocatore

Ciascun giocatore sceglie un colore e riceve le seguenti cose del suo colore:

1 pezzo musicale del suo compositore della casa (10)

1 schermo del palco

1 segnalino punteggio (11)

1 segnalino budget (12)

Ciascun giocatore riceve anche un totale di 20 ducati:

3 ducati di valore 5 (13)

5 ducati di valore 1 (13)

Dopo di ciò si fanno le seguenti cose:

- I giocatori piazzano i loro schermi del palco dinanzi a loro;
- I giocatori nascondono i loro ducati dietro gli schermi;
- I giocatori piazzano i loro segnalini punteggio sul segnapunti, sulla casella “0”;
- I giocatori decidono a caso chi inizia;
- I giocatori quindi piazzano i loro segnalini budget, con il lato della croce coperto, sul livello “0” della tabella del budget sulla plancia, il giocatore iniziale piazza più a sinistra. Dopo di ciò, in senso orario gli altri giocatori piazzano i loro segnalini da destra a sinistra nelle altre colonne;
- Vengono dati ducati extra a tutti i giocatori tranne quello iniziale: il secondo giocatore (a sinistra del giocatore iniziale) riceve un ducato extra, il terzo ne riceve due, ed il quarto ne riceve tre;
- I quattro dischi di passaggio sono piazzati vicino alla tabella del budget.

Infine, ciascun giocatore riceve un teatro dell'opera a Venezia e lo piazza davanti a sé. Nella sala di questo teatro piazza il pezzo musicale del suo compositore della casa. I giocatori non ricevono punti per questa prima costruzione.

Ordine di gioco

Opera ha 9 round di gioco.

In ciascun round i giocatori eseguono insieme le seguenti fasi:

- 1. Fase di budget**
- 2. Fase di azione**
- 3. Fase di incasso**

4. Fase finale

Le quattro fasi sono spiegate di seguito:

1. FASE DI BUDGET

In questa fase i giocatori determinano i loro budget puntando ducati. Il budget determina la sequenza di gioco ed è usato per pagare gli stipendi dei ruoli.

Ciascun giocatore prende un numero di ducati da dietro lo schermo e li chiude nella mano, poi tiene la mano chiusa dinanzi a lui. Tutti i giocatori mostrano poi simultaneamente quanti ducati hanno nella mano. Si possono puntare anche 0 ducati.

Suggerimento: *quando giocate ad Opera per la prima volta assicuratevi di puntare almeno 5 ducati nel primo round.*

Il giocatore il cui segnalino si trova più in alto nel budget muove il suo segnalino in alto di tanti livelli quanto è il numero di ducati puntati da lui. Poi gli altri giocatori fanno lo stesso, in sequenza dal budget più alto al più basso. Come secondo determinante dopo l'altezza del livello del budget si usa la colonna: un segnalino a sinistra di un altro segnalino si muove prima. I ducati puntati vanno nella riserva generale dei soldi. Quando il segnalino del budget si sposta su, deve essere sempre mosso fino alla prima posizione disponibile su quel livello (la colonna più a sinistra). Quando tutti i giocatori hanno mosso i loro segnalini, la fase di budget è finita.

Importante

Il massimo budget è 10. Questo significa, per esempio, che un giocatore col segnalino a livello 3 non può incrementare il suo budget di più di 7 ducati.

La sequenza della tabella del budget è sempre dall'alto al basso. Se il livello è lo stesso, la sequenza va da sinistra a destra.

Esempio

In questa immagine viene illustrato il processo di scommesse. L'esempio non è del primo round di gioco, perchè altrimenti tutti i segnalini di budget partirebbero dal livello 0. Alla fine dello scorso round il giocatore verde ha finito a livello 5, il blu al 4, il rosso al 3, ed il giallo a zero.

2. FASE DI AZIONE

I giocatori scelgono gli Impiegati ed i Personaggi che compiranno le azioni per loro. Il giocatore più in alto nel budget esegue il primo turno. Per compiere un'azione, bisogna dedurre i costi necessari dal livello di budget, per la qual cosa l'iniziativa può andare ad un altro giocatore. Ciascun Impiegato o Personaggio può essere scelto una sola volta per round. Le azioni vengono eseguite finchè nessuno dei giocatori vuole o può più fare un'azione.

Scegliere i ruoli

I giocatori possono eseguire azioni tramite i ruoli. I sei ruoli da scegliere si possono dividere in due gruppi – tre Impiegati (Architetto, Impresario, e Signora), e tre Personaggi (Maestro, Critico, ed Esperto). I Personaggi sono rappresentati da tre pedine (verde, nero, e viola). Scegliere un ruolo costa un minimo di 2 ed un massimo di 4 livelli di budget. Il costo è indicato sulle carte dei ruoli. Un giocatore può scegliere un ruolo fino ad un massimo di 3 volte in un round (2 giocatori: 4 volte), ma può anche “giocare assieme” quando altri giocatori scelgono un Impiegato (vedi sotto). Per le azioni dei diversi ruoli, vedere “Impiegati e Personaggi” (pag. x).

Muovere il segnalino di budget

Il giocatore il cui segnalino di budget si trova più in alto sceglie quale ruolo (Impiegato o Personaggio) vuole assoldare. Se c'è più di un segnalino allo stesso livello, inizia il giocatore nella colonna più a sinistra. Il giocatore sceglie un ruolo prendendo la carta corrispondente e piazzandola davanti a sé. Poi paga il costo indicato sulla carta spostando il suo segnalino di budget verso il basso dell'appropriato numero di spazi.

Questa immagine mostra un esempio in cui il giocatore rosso ha scelto di giocare l'Architetto.

Sposta in basso il suo segnalino di budget di 2 livelli per pagare il costo dell'Archietto, e prende la

corrispondente carta del personaggio. Il suo segnalino quindi finisce direttamente accanto al segnalino blu, ed egli lo gira mostrando la croce. Il giocatore rosso quindi esegue le azioni dell'Architetto (costruire edifici e pagare ducati dalla propria riserva personale). La croce indica che il giocatore rosso ha terminato questo ruolo.

Nota: il costo pagato per assoldare i diversi ruoli (da 2 a 4) viene pagato sempre in livelli di budget, mai in ducati.

Gioco con gli Impiegati

Quando il giocatore più in alto nel budget sceglie un ruolo, ne esegue le appropriate azioni. Solo nel caso degli Impiegati (Impresario, Architetto e Signora) gli altri giocatori possono “giocare assieme” a turno secondo la sequenza del budget. In questo caso, anche loro devono spostare il loro segnalino di budget all'appropriato livello inferiore e girarlo (così che sia visibile la croce). Se un giocatore vuole “giocare assieme” e decide di fare un'azione (comprare un pezzo musicale, costruire un edificio, o vendere un pezzo musicale al Palazzo), il giocatore deve spostare in basso di un livello il suo segnalino di budget. Se il giocatore decide di compiere due azioni (comprare due pezzi musicali, o costruire due edifici), deve spostare di due livelli in basso il segnalino.

Muovere un Personaggio

- “giocare assieme” è possibile solo con gli Impiegati. Un Personaggio può essere mosso soltanto dal giocatore che ne paga il costo. I tre Personaggi sono il Maestro, il Critico e l'Esperto.
- Se viene giocato un Personaggio, deve essere mosso in una città diversa! Se un Personaggio non viene giocato in un round, resta nella stessa posizione.

Sequenza di gioco

Dopo che il Personaggio ha compiuto il suo lavoro (e, se applicabile, gli altri giocatori hanno “giocato assieme”), tutti i segnalini di budget sono girati in modo che la croce sia coperta di nuovo. È quindi il turno del giocatore che si trova più in alto nel budget, che deve scegliere un Impiegato o un Personaggio. È possibile che un giocatore giochi più turni in successione, finché mantiene il livello più alto nella tabella del budget. Se il giocatore con il più alto livello di budget ha terminato la sua performance (vedi sotto), è il turno del giocatore successivo nella tabella del budget.

Intermezzo e fine della performance

- *Intermezzo:* se un giocatore non vuole “giocare assieme” un Impiegato, deve introdurre un Intermezzo. Non muove il suo segnalino di budget, ma lo gira in modo da mostrarne la croce. Questo rende chiaro che il suo turno è finito riguardo all'Impiegato. Il suo segnalino verrà nuovamente girato quando l'Impiegato ha finito il suo lavoro.
- *Fine della performance:* è anche possibile che il giocatore con l'iniziativa (livello più alto di budget) decida di non scegliere un ruolo, oppure ha già scelto il massimo numero di ruoli. Egli quindi termina la sua performance piazzando un disco di passaggio sul suo segnalino di budget. In questo round, non potrà scegliere altri ruoli, né potrà “giocare assieme”.

Una volta che tutti i giocatori avranno finito la loro performance (mostrando i dischi di passaggio sui loro segnalini di budget), o non saranno più in grado di pagare per i ruoli, si passa alla fase di incasso (fase 3).

3. FASE DI INCASSO

Durante questa fase si eseguono le opere nei vari edifici, fornendo incassi per i loro proprietari. I giocatori ricevono incassi per ciascun edificio operativo che abbia pezzi musicali nelle sale, secondo la seguente tabella:

Numero di opere eseguite in un	Incasso in ducati per questo
--------------------------------	------------------------------

edificio	edificio
1	1
2	3
3	5
4	8
5	11
6	15

Gli incassi di tutti i teatri dell'opera posseduti da un giocatore si sommano, ed il giocatore riceve la somma in ducati.

Importante: *variazione necessaria*

Non è consentito posizionare pezzi musicali dello stesso compositore in un edificio operistico (edifici principali + edifici laterali in una città), perchè il pubblico ama la diversità.

Il compositore della casa

Ciascun giocatore possiede un pezzo musicale scritto dal compositore della propria casa. Durante la fase di incasso, questo pezzo conta come gli altri. Per esempio, un giocatore ha associato il pezzo del suo compositore ed un pezzo di Verdi ad un teatro dell'opera: questo gli frutterà 3 ducati. Si può usare il compositore della casa in una qualsiasi città.

Il Maestro

Quando il Maestro si trova in una città, l'incasso dai pezzi musicali viene raddoppiato, anche se il Maestro non è stato giocato (e mosso) in un round.

Nota

Un edificio operistico non può contenere mai più di sei sale. All'inizio della partita, la capacità massima di un edificio operistico è di 4 sale (Wien). Questa capacità aumenta a 5 nel quarto round di gioco (Parigi), ed a 6 nel settimo round (Milano).

4. FASE FINALE

Alla fine di ciascun round di gioco si eseguono determinate azioni; alcune servono a preparare il prossimo round di gioco.

Le seguenti azioni vengono eseguite alla fine di ciascun round di gioco:

a. La fama dei compositori viene aggiornata sulla scala della fama; il compositore le cui opere vengono eseguite di più nei teatri dell'opera si muove un passo in su sulla scala, ed il compositore che viene sorpassato viene spostato in basso di un gradino. I pezzi musicali nel Palazzo o dietro lo schermo del palco dei giocatori non contano. Se diversi compositori vengono eseguiti più frequentemente, tutti vengono spostati in alto sulla scala della fama contemporaneamente.

Esempio

Se Mozart (livello 5) e Verdi (livello 4) sono i compositori più eseguiti, si muoveranno rispettivamente al livello 6 e 5, ed il compositore più in alto, in questo caso Wagner, si muove direttamente al livello 4.

b. I pezzi di musica non venduti vanno nella pila degli scarti, e vengono pescati nuovi pezzi da piazzare sulle carte dei compositori (9 in caso di 4 giocatori, 7 per 3 giocatori, 5 per 2 giocatori). Possono esserci attivi massimo 3 pezzi per ciascun compositori (2 per 2 giocatori). Se ci sono più pezzi dello stesso compositore, vengono messi da parte, e vengono pescati nuovi pezzi. (Se non ci sono abbastanza pezzi disponibili, rimescolate la pila degli scarti).

c. Le carte dei ruoli vengono rimesse sulla plancia di gioco. Nota: le tre figure (Maestro, Critico ed Esperto) restano dove stanno.

- d. Quando il Palazzo è pieno (3 posizioni riempite con 2 o 3 giocatori, 4 con 4 giocatori), i pezzi eseguiti al Palazzo vengono rimossi e messi nella pila degli scarti.
- e. I dischi di passaggio vengono rimossi, ma tutti i segnalini budget restano allo stesso livello, e vengono mossi a sinistra per riempire eventuali spazi vuoti che si vengano a formare su una riga; i giocatori con un segnalino di budget a livello "0" ricevono ciascuno 1 ducato bonus.
- f. Il segnalino del round viene mosso allo spazio successivo.

Il prossimo round di gioco

Se il segnalino del round si trova ora in uno spazio con un numero romano, si inizia immediatamente un nuovo round. Se il segnalino si trova in una casella ornata con un pezzo musicale sopra si dà inizio ad un round di conta prima di andare avanti.

Round di conta ed episodi

Opera si svolge in tre episodi, ciascuno composto da tre round ed un round di conta:

Primo episodio: round di gioco 1-3, *Barocco* (1600-1750)

Secondo episodio: round di gioco 4-6, *Classicismo* (1750-1820)

Terzo episodio: round di gioco 7-9, *Romanticismo* (1820-1900)

Alla fine di ciascun episodio c'è un round di conta, in cui i giocatori ottengono punti vittoria. I punti vengono aggiunti al totale dei giocatori spostando i loro segnalini dei punti. Il terzo round di conta è anche il round finale, dopo il quale finisce la partita.

Compositore del Secolo

In ciascun episodio c'è un compositore che dà punti bonus. Tale compositore è quello la cui musica viene suonata nella casella ornata di questo episodio all'inizio della partita (vedi preparazione).

Round di conta

- I giocatori ricevono punti per ciascuna opera che eseguono in una sala principale. Ciascun edificio base in una città contiene una sola sala principale: essa è la sala con il numero "1", che ha decorazioni attorno. Il pezzo nella sala principale vale tanti punti quanta è la fama del compositore. Il pezzo nella sala principale vale tanti punti quanta è la fama del compositore. Il pezzo musicale del compositore della casa ha valore fama pari a "0".
- Punti bonus. I giocatori ricevono punti bonus se eseguono un pezzo musicale del Compositore del Secolo nelle loro sale principali:
 - Nel 1° round di conta i pezzi del primo compositore del secolo valgono 1 punto
 - Nel 2° round di conta, i pezzi del secondo compositore del secolo valgono 2 punti
 - Nel 3° round di conta, i pezzi del terzo compositore del secolo valgono 3 punti
- Penalità. I giocatori ricevono un punto in meno per ogni loro sala vuota in ciascun round di conta.

Esempio

L'immagine mostra un esempio di round di conta in cui il giocatore riceve 4 punti vittoria per un'opera di Wagner, 7 punti per Mozart (6 di fama + 1 punto bonus) e -2 punti per le due sale vuote a Berlino.

Importante

I punti vittoria vengono attribuiti dopo che il precedente round di gioco è completato, incluse le modifiche alla scala della fama.

Svuotare il Palazzo

Il Palazzo viene svuotato alla fine di ogni round di conta, indipendentemente dal fatto che il palazzo sia "pieno". I pezzi musicali vengono scartati.

Città nuove

Dopo il primo ed il secondo round di conta, per l'episodio successivo divengono disponibili nuove città:

- Dopo il primo round di conta (prima dell'inizio del round 4), scoprite le carte edificio di Paris e London
- Dopo il secondo round di conta (prima dell'inizio del round 7), scoprite le carte edificio di Milano.

Impiegati e Personaggi

Durante la Fase di Azione (Fase 2), i giocatori possono assoldare Impiegati e Personaggi. Un giocatore paga l'ingaggio spostando il suo segnalino budget in basso, e prende la carta del ruolo dalla plancia, oppure “gioca insieme” con un ruolo (vedi Fase Azione). La funzione dei sei ruoli è qui illustrata:

IMPIEGATI

Gli Impiegati sono l'Impresario, l'Architetto, e la Signora. Dopo che un giocatore ha assoldato un Impiegato, gli altri giocatori possono “giocare insieme”.

1. L'Impresario (ingaggio: 3)

L'impresario acquista un massimo di due pezzi musicali disponibili. Il costo di un pezzo equivale al valore di fama del suo compositore. Il costo varia da 1 a 6 ducati.

Dopo che un giocatore ha acquistato pezzi, può riposizionare tutti i suoi pezzi musicali nelle sue sale. I pezzi possono essere mossi liberamente tra le città e da e verso il proprio deposito dietro lo schermo. Un giocatore può tenere un numero illimitato di pezzi dietro lo schermo del palco.

Naturalmente, in una sala si può eseguire un'opera sola.

Nello stesso edificio operistico non possono essere eseguiti più pezzi dello stesso compositore. È possibile però eseguire l'opera di un compositore, mentre un altro giocatore sta eseguendo un'altra opera dello stesso compositore nella stessa città (nel suo edificio). I pezzi musicali del compositore della casa possono essere suonati ovunque. Un giocatore può anche tenerli dietro lo schermo.

“Giocare insieme” con l'Impresario.

Un giocatore che sta “giocando insieme” può comprare un massimo di due pezzi musicali, e ridistribuire tutti i suoi pezzi. Costo: 1 per pezzo musicale acquistato. Se un giocatore non acquista opere può comunque ridistribuire i suoi pezzi al costo di un livello di budget.

2. L'Architetto (Ingaggio: 2)

L'Architetto può costruire un massimo di due parti di edificio. Il giocatore può scegliere quali parti realizzare. Un giocatore non può mai avere più di un teatro dell'opera in ogni città. Il giocatore paga 2 ducati per sala dalla sua riserva personale, e riceve 2 punti per sala. Si possono costruire ali solo per espandere un edificio principale. Il numero nelle sale indica la capienza massima di un teatro dell'opera.

Esempio

Edificio principale a Wien + ala a Venezia = $4+2 = 6$ ducati = 6 punti.

Giocare insieme con l'Architetto

Se un giocatore sta “giocando insieme” può costruire un massimo di due parti di edificio. Costo: 1 per parte di edificio.

3. La Signora (Ingaggio: 2)

La Signora vende un'opera che va eseguita al Palazzo. Il giocatore sceglie un'opera dalla sua riserva personale oppure da un suo teatro dell'opera e lo piazza nel Palazzo. Ora può scegliere tra: ricevere il doppio della fama del compositore in ducati, oppure trasferire direttamente il valore della fama in punti vittoria. Nel Palazzo può essere eseguita al massimo 1 opera per ciascun compositore, perché il Re si annoia presto.

Nota: il compositore della casa ha fama “0” e quindi non può essere venduto al Palazzo.

Esempio

un'opera del compositore a livello 5 (Verdi) sulla scala della fama può fruttare 10 ducati oppure 5 punti vittoria. Non si può vendere un pezzo di Mozart al Palazzo, dato che già si sta eseguendo un'opera di Mozart.

“Giocare insieme” con la Signora

Se un giocatore sta “giocando insieme”, può vendere un'opera al Palazzo per ottenere ducati (2x) o punti vittoria (1x). Costo: 1. Nel caso che il Palazzo sia pieno (3 pezzi musicali nel Palazzo con 2-3 giocatori, o 4 pezzi con 4 giocatori), non si può “giocare insieme” con la Signora.

PERSONAGGI

I Personaggi sono pedine di gioco che si muovono da una città all'altra. Per ogni città ci sono 1 o 2 posti indicati per i Personaggi. Alla fine di ciascun round, le pedine restano dove hanno terminato la mossa. Quando un giocatore usa un Personaggio, deve muovere la pedina in un'altra città.

1. Il Maestro (Ingaggio: 2)

Il giocatore che sceglie il Maestro muove la pedina verde in uno spazio vuoto di una città di sua scelta diversa da quella da cui parte. Il Maestro raddoppia l'incasso per tutte le opere eseguite nella sua città durante la fase di incasso (vale per tutti i giocatori).

NOTA: Se il Maestro non viene giocato durante un round, comunque raddoppia l'incasso nella sua città.

2. Il Critico (Ingaggio: 3)

Il giocatore che sceglie il Critico muove la pedina nera in uno spazio vuoto di una città di sua scelta diversa da quella da cui parte. Il giocatore poi sceglie uno dei compositori di cui si stanno eseguendo opere in quella città. Egli quindi aumenta o diminuisce la fama di questo compositore di un massimo di 2 livelli, muovendo il suo ritratto sulla scala della fama. I compositori che vengono sorpassati salgono o scendono sulla scala della fama di un livello.

3. L'esperto (Ingaggio: 4)

Il giocatore che sceglie l'Esperto muove la pedina viola in uno spazio vuoto di una città di sua scelta diversa da quella da cui parte. Tutte le opere di quel giocatore in quella città danno immediatamente punti. Ciascun pezzo musicale dà tanti punti quanta è la fama del suo compositore. Dopo di ciò, il giocatore deve dare il suo pezzo migliore di questa città (fama più alta) al giocatore che ha meno punti vittoria! Per determinare chi riceve il pezzo, si considerano i punti vittoria prima dell'uso dell'Esperto. Se il giocatore che gioca l'Esperto è anche il giocatore con meno punti vittoria, il pezzo viene scartato. Nel caso in cui diversi avversari siano a pari merito con meno punti vittoria, il pezzo va al giocatore con meno livelli di budget.

Il pezzo musicale di un compositore della casa ha fama “0” e quindi non porta punti.

Wagner+Verdi+Monteverdi+Händel = 5+6+3+2 = 16 punti. Viene ceduto il pezzo di Verdi.

Gli altri giocatori che hanno opere in quella città possono fare punti ma solo se sono disposti a cedere il loro pezzo migliore. Se decidono di farlo, non devono toccare il loro livello di budget. Il loro pezzo migliore viene sempre immediatamente scartato.

Fine della partita

Dopo la fine del terzo round di conta, la partita finisce.

Vincitore

Il giocatore che ha più punti vittoria alla fine della partita è il vincitore. Se i punteggi sono pari, vince chi ha una migliore posizione di budget (livello più alto e colonna più a sinistra).

Esempio di gioco

Nei seguenti esempi vengono illustrate le diverse fasi ed i ruoli di Opera. Gli esempi, messi insieme, costituiscono un round completo, ma si possono comprendere anche separatamente. Questo esempio inizia nel round 6, appena prima il secondo round di conta. Kate è il giocatore blu, Peter è rosso, e Mark è giallo.

Fase 1: FASE BUDGET

I giocatori puntano ducati tenendoli in mano, aprendo le mani simultaneamente. Kate ha puntato 1 ducato, Peter 3, e Mark 10. Tutti modificano il loro livello budget come mostrato nell'illustrazione. Tutte le puntate vengono pagate alla riserva generale. Poi si riaggiustano i livelli di budget a seconda delle puntate.

Fase 2: FASE DI AZIONE

Mark ha l'iniziativa dato che ha puntato più degli altri (10 ducati). Può ora scegliere un ruolo.

Primo ruolo scelto: la Signora

Mark sceglie la Signora. Prende la carta del ruolo dalla plancia, ed abbassa il suo livello di budget di 2. Mark usa la Signora per vendere la sua opera di Verdi al Palazzo, guadagnando 12 ducati dalla banca: la fama del compositore (6) per 2. Il budget di Mark arriva a livello 8. Ora Peter è il primo a poter scegliere se vuole "giocare insieme" con la Signora (perché il suo livello di budget 9 è più alto di quello di Kate, 5). Siccome nel Palazzo c'è già un'opera di Wagner, Peter non può vendere la sua preziosa opera di Wagner. La sua opera di Händel gli frutterebbe solo 6 ducati, ed egli non lo considera molto lucrativo. Vendere la sua opera di Händel in cambio di punti vittoria non sembra un'opzione interessante, perché gli darebbe solo 3 punti vittoria. Peter sceglie quindi di introdurre un intermezzo, e gira il suo segnalino di budget sul lato della croce (il segnalino resta a livello 9). Kate potrebbe "giocare insieme" alla Signora, e quindi vende la sua opera di Mozart a Palazzo per 8 ducati. Questo le costa un livello di budget, e quindi scende a 4.

Ora che tutti hanno giocato il ruolo della Signora, i segnalini di budget vengono girati dal lato senza croce.

Secondo ruolo scelto: il Critico

Dopo che è stato giocato il ruolo della signora, il segnalino rosso di Peter è sul livello di budget più alto (9). Quindi egli deve ora scegliere un ruolo, e decide di prendere il Critico. Porta già il suo segnalino di 3 posizioni per assoldarlo (finisce a livello 6). Peter muove la pedina nera a Venezia. Migliora la fama di Monteverdi di 2 livelli, dato che possiede due pezzi di questo compositore. Händel e Beethoven vengono entrambi abbassati di 1 livello, come risultato diretto delle critiche positive sul lavoro di Monteverdi. Notare che nessun altro giocatore può "giocare insieme".

Terzo ruolo scelto: l'Impresario

Mark ha il livello più alto di budget (8) e sceglie l'Impresario per comprare pezzi musicali. Il costo dell'ingaggio è 3. Mark sposta il suo segnalino budget al livello 5, e compra entrambi i pezzi di Wagner in vendita a 5 ducati l'uno (la fama del compositore). Poi riorganizza tutti i suoi pezzi musicali tra le sale dei suoi teatri dell'opera. Decide quindi di piazzare le opere di Wagner nelle sale principali, perché i pezzi in queste sale faranno punti nel prossimo round di conta. Peter "gioca insieme" all'Impresario per acquistare un'opera di Verdi ed una di Beethoven, pagando 7 ducati. Il costo per "giocare insieme" è 2 livelli di budget (uno per pezzo). Ciò porta il suo segnalino di budget allo stesso livello di quello di Kate, al livello 4. Peter quindi piazza il suo segnalino nella seconda colonna; poi riorganizza i suoi pezzi musicali tra le sue sale. Anche Kate "gioca insieme" all'Impresario, e compra un pezzo di Verdi per 6 ducati, ed uno di Händel per 2 ducati. Diminuisce il suo budget di 2 livelli fino a livello 2. Poi paga 8 ducati alla banca per i pezzi acquistati.

Quando tutti i giocatori hanno usato il ruolo dell'Impresario, i segnalini budget vengono girati sul lato senza la croce.

Quarto ruolo scelto: il Maestro

Mark è ancora al livello più alto (5), per cui può scegliere un altro ruolo. Sceglie quindi il Maestro. Questo gli costa 2 livelli di budget, portando il suo segnalino a livello 3. Poi Mark muove la pedina verde a Paris, avendo molti pezzi musicali in questa città, così che il Maestro gli porterà molti soldi extra nella prossima fase di incasso.

Non è possibile “giocare insieme” con questo personaggio.

Quinto ruolo scelto: l'Esperto

Ora l'iniziativa è di Peter, che sceglie di giocare l'Esperto. Abbassa il suo livello di budget di 4 fino ad arrivare a 0, e muove la pedina viola a Wien per guadagnare punti vittoria lì. Peter aggiunge la fama dei compositori di tutti i suoi pezzi a Wien. Il totale sarà di $6+5+3+2=16$ punti.

Nota! I punti bonus per Monteverdi (Compositore del Secolo) non contano ora, possono essere contati solo nei round di conta!

Peter riceve i suoi punti e porta il suo segnapunti a 56. Deve dar via il suo miglior pezzo a Wien (Verdi) al giocatore con meno punti, che è Kate. Kate non può piazzare questo pezzo direttamente in una sala (potrebbe farlo solo con l'Impresario!). Perciò, piazza il pezzo dietro al suo schermo del palco. Anche Mark ha qualche opera a Wien, così potrebbe trarre profitto dall'Esperto. Tuttavia, siccome il suo pezzo migliore (Wagner) sta nella sala grande, non vuole perderlo prima del round di conta. Decide quindi di non ottenere punti e non scartare il suo pezzo di Wagner.

Fine della Performance

Siccome Mark ha il suo segnalino più in alto, avrebbe la possibilità di scegliere un nuovo ruolo. Ma siccome ha già scelto 3 ruoli in questo round, deve per forza finire la performance e piazzare un disco di passaggio sul suo segnalino di budget per segnalarlo. Per Mark, la fase di azione è finita.

Sesto ruolo scelto: l'Architetto.

Kate ha del budget rimasto, e sceglie di giocare l'Architetto. Porta il suo budget da 2 a 0, mettendo il segnalino nella seconda colonna perchè Peter è già al livello 0. Con l'Architetto Kate costruisce una nuova ala per il suo teatro dell'opera a Paris. Siccome ci sono due sale in quest'ala, deve pagare 4 ducati (2 per ciascuna sala) ed ottiene 4 punti vittoria. Mark ha già chiuso il sipario. Peter ha usato tutto il suo budget. Nessuno di loro può “giocare assieme”.

È possibile che in un round non vengano scelti tutti i ruoli. Questo può accadere perchè i giocatori vogliono risparmiare soldi, quando ne hanno pochi. Ed in alcune situazioni i giocatori vogliono mantenere l'iniziativa per il round successivo. In tali casi potrebbero finire la loro performance prima dell'usuale, talvolta persino rinunciando alla possibilità di giocare ruoli interessanti.

Fase 3: FASE DI INCASSO

Quando nessuno dei giocatori può o vuole più giocare ruoli, il gioco passa alla fase di incasso. Tutti i giocatori calcolano il loro incasso usando la tabella dell'incasso che si trova all'interno dello schermo del palco. Mark guadagna 1 ducato per la sua opera a Venezia, le 2 opere a Wien gli portano 3 ducati; l'incasso delle sue opere a Paris è raddoppiato perchè il Maestro è in visita in questa città. Questi tre pezzi gli danno quindi non 5 ma 10 ducati. In totale Mark riceve 14 ducati. Peter guadagna 1 ducato per Venezia, 1 per Berlin, 3 per London e 5 per Wien. Il suo incasso totale è di 10 ducati.

Kate guadagna 5 ducati per Venezia, 1 per Berlin, e $3 \times 2 = 6$ ducati per Paris, in totale 12 ducati.

Fase 4: FASE FINALE

Tutti i giocatori rimettono a posto le carte ruolo sulla plancia. Poi viene modificata la fama dei compositori. I giocatori contano quante opere di ciascun compositore sono allestite nei vari teatri dell'opera. In questo caso ci sono tre compositori con più performance: Wagner, Monteverdi e Beethoven, tutti eseguiti 4 volte in totale. La fama di ciascun compositore viene aumentata di 1. Gli altri compositori discendono nella scala. **Nota:** le opere nel Palazzo vengono ignorate.

Peter e Kate guadagnano ciascuno 1 ducato bonus perchè hanno un livello di budget di 0.

Le opere non acquistate in questo round vengono scartate, e se ne pescano 7 nuove. Ci sono 3 pezzi nel Palazzo, per cui vengono rimossi e scartati. Infine, il segnalino del round viene mosso al prossimo spazio.

Round di conta

Se il segnalino del round arriva in una casella grande ornata, inizia un round di conta. Nel round di conta tutti i giocatori guadagnano punti per i pezzi musicali nelle loro sale principali (le sale con il numero 1 e le colonne rosse in ogni città). Un pezzo vale tanti punti quanta è la fama del suo compositore.

Mark guadagna $6+6+6+ = 18$ punti. Riceve anche -2 punti per avere due sale vuote a Paris. Questo porta il suo totale a 59 punti vittoria.

Per ogni pezzo di Monteverdi, Peter guadagna non 4 ma 6 punti perchè Monteverdi è il Compositore del Secolo in questo episodio. Peter guadagna $6+6+6+2 = 20$ punti, -1 per la sala vuota a Wien. Il suo totale va a 75.

Kate guadagna $6+5+5 = 16$, -3 per le sue sale vuote a Paris. Il suo totale va a 56.

Il Compositore del Secolo per questo episodio viene girato, mostrando il retro. Nel prossimo (ed ultimo) round di conta, Wagner varrà 3 punti extra.

Inizio del prossimo round

Muovere il segnalino del round alla prossima casella con il numero VII. Solo all'inizio dei round 4 e 7 diventano disponibili nuovi edifici in altre città. Nel round 4 diventano disponibili i teatri d'opera a Paris e London, e nel round 7 quello di Milano.

Regole per 2 giocatori

Se si gioca solo in 2, si usano le seguenti regole alternative:

Un giocatore può scegliere un massimo di 4 carte ruolo (invece di 3 come nel gioco a 3 o 4 giocatori); “giocare insieme” con gli Impiegati non influisce su questa quantità.

Quando si “gioca insieme” con un Impiegato (Impresario, Architetto, Signora), la prima azione (comprare un pezzo musicale, costruire un edificio, o vendere un pezzo al Palazzo) non costa livelli budget; il secondo acquisto di pezzi musicali o parti di edificio costa un livello di budget.

Quando vengono pescati nuovi pezzi musicali (fase 4), non possono esserci più di due pezzi di un solo compositore sulla carta del compositore; il terzo viene scartato.