

Verone

Un gioco di Michael Eskue, Sviluppato da
illustrato da Mathieu Leyssenne. Patrick Nickell & Spencer Muñoz.

Introduzione

Da sempre le due famiglie di Verona, Capuleti e Montecchi, hanno avuto costanti litigi. Il Principe Escalus, sovrano di Verona, ha formato un consiglio al fine di garantire la mediazione in questo conflitto e portare la pace nella città.

I giocatori scelgono a turno di mandare uno dei cittadini di Verona al Consiglio o in esilio. Ottenete le vostre scommesse manipolando i personaggi più influenti di Verona, sventando gli obiettivi avversari.

Materiali

- 17 carte Personaggio (le carte contrassegnate con un 5 in basso a sinistra vengono utilizzate solo nelle partite a 5 giocatori):
8 personaggi con obiettivo (con tre aree di scommessa, e hanno sempre un obiettivo finale da realizzare) e 9 personaggi con poteri (senza zone di scommessa o obiettivi, ma con un potere speciale).

Personaggio con obiettivo:



Personaggio con poteri:



Sigillo della famiglia Capuleti

Potere

- 1 carta Consiglio e 1 carta Esilio
- nella versione di base, si utilizza i 20 gettoni di influenza di valore 0, 3, 4 e 5 (quattro in ciascuno dei cinque colori).
Gli adesivi sono da incollare prima di vostra prima partita: le cifre sono incollate sul dritto dei gettoni, mentre le "V" devono essere incollate sul rovescio, ma ciò resta opzionale.

Setup

Ogni giocatore sceglie un colore e prende i gettoni di influenza corrispondenti (i gettoni n°4 sono utilizzati solamente nelle partite a 2 giocatori). I valori scritti sui gettoni devono essere nascosti agli avversari fino alla fine della partita.

Il primo giocatore è scelto a caso (ma può essere l'ultimo vincitore di una partita di Complots o di Declic, tutti e due pubblicati con amore dal vostro editore feticcio).

Le carte Consiglio ed Esilio sono poste al centro del tavolo, una accanto all'altra, in modo da ricostituire l'illustrazione: i personaggi mandati al Consiglio saranno posti a sinistra della carta Consiglio, quelli mandati in esilio saranno posti a destra della carta Esilio.

Setup per 3 o più giocatori

IMPORTANTE: nelle partite da 3 a 5 giocatori, i giocatori utilizzano solamente i gettoni di influenza di valori 0, 3 e 5.

I gettoni di valore 4 sono utilizzati solamente a 2 giocatori.

Il primo giocatore distribuisce nascosta un carta Personaggio ad ogni giocatore. Poi prende il mazzo di carte restanti, le guarda e ne sceglie una che conserva. Passa il mazzo di carte al suo vicino di sinistra che ne seleziona una a sua volta. Si continua così finché un giocatore riceve le due ultime carte del mazzo: ne sceglie una e scarta l'ultima tenendola nascosta, non sarà utilizzata durante la partita, è sarà il solo a conoscere la carta scartata.

NOTA: in una partita a 5 giocatori, sono 2 le carte che vengono scartate dall'ultimo giocatore che riceve le ultime tre carte del mazzo.

In una parte a 3 giocatori, ogni giocatore ha 4 carte in mano.
In una parte a 4 giocatori, ogni giocatore ha 3 carte in mano.
In una parte a 5 giocatori, si utilizza tutte le carte segnate con un 5 in basso a sinistra, ed ogni giocatore ha 3 carte in mano.

Setup per 2 giocatori

IMPORTANTE: nelle partite a 2 giocatori, si utilizzano tutti i gettoni di influenza (0, 3, 4 e 5).

Per prima cosa tre carte vengono scartate a caso, senza guardarle; non saranno utilizzate nella partita.

Tra le 10 carte restanti, se ne distribuiscono 5 ad ogni giocatore. Ciascuno a sua volta ne sceglie solo 3 delle 5 e passa le altre 2 al suo avversario.

Ciascuno si ritrova di nuovo con 5 carte.

Turno di gioco

1. Giocare un carta Personaggio (**OBBLIGATORIO**)

Una carta può essere posta dalla parte del Consiglio, o dell'esilio. **Non c'è nessuno limite al numero di carte al Consiglio, o in esilio.**

Nota: per le vostre prime partite, è consigliato di leggere ad alta voce l'enunciato della carta che giocate, affinché tutti i giocatori ne prendano conoscenza.

2. Utilizzare il Potere di un Personaggio (**OPZIONALE**)

Questa fase è opzionale e si applica solamente ai personaggi con Potere.

Esempio: quando il Conte Pâris è messo in gioco che sia al Consiglio o in esilio, può guardare immediatamente due gettoni di influenza avversa posti su dei personaggi al Consiglio e/o in esilio.

3. Porre un gettone di influenza faccia nascosta (**OPZIONALE**)

Durante questa fase opzionale, un gettone di influenza può essere posto nascosto su qualsiasi personaggio con Obiettivo in gioco, che sia al Consiglio o all'esilio:

Romeo, Giulietta, il padre Montecchio, il padre Capuleto, il Principe Escalus, e Mercutio, così come Rosaline e l'Apothicaire in una partita a 5 giocatori.

Un gettone di influenza può essere posto su una delle tre zone di scommesse vuoto di qualsiasi personaggio con Obiettivo. Alla fine della partita, potrà far guadagnare al suo proprietario dei punti se l'obiettivo del personaggio è raggiunto.

Quando un giocatore ha finito le 3 fasi del suo turno di gioco, è il seguente giocatore nel senso orario che comincia il suo turno di gioco.

Fine della manche

Quando un giocatore pone l'ultima carta Personaggio nel gioco e finisce il suo giro, un ultimo giro di tavolo ha luogo: continuando nell'ordine di giro, i giocatori possono porre ancora un ultimo gettone di influenza, se ne resta loro, su qualsiasi personaggio che abbia vuota la zona scommesse.

I gettoni inutilizzati dopo questo ultimo giro di posa non hanno valore.

I personaggi ad Obiettivo:

1. I gettoni di influenza posti sui personaggi con Obiettivo di cui l'obiettivo non è completo sono ignorati e non riportano dunque nessuno punto di vittoria.

2. Si rivoltano i gettoni di influenza su tutti i personaggi con Obiettivo di cui l'obiettivo è raggiunto: ogni gettone riporta dei punti di vittoria al suo proprietario in funzione del suo valore (0, 3, 4 o 5, sommato al valore scritto sulla zona di scommesse dove era posto (+1, 0, -1, o -2).

Il giocatore con più di punti vittoria è il vincitore della manche.

Fine della partita

Si giocano tante manche quanti sono i giocatori. Ad ogni nuova manche, cambia il primo giocatore.

Al termine di tutte le manche, il giocatore con più punti è il vincitore. In caso di parità, il giocatore tra gli ex aequo che ha segnato più di punti durante una delle manche della partite è il vincitore. In caso di nuova uguaglianza, si guarda la seconda migliore manche degli ex aequo, e così via.

Osservazioni generali:

1. Quando un personaggio con Obiettivo è spostato (del Consiglio verso l'esilio, o viceversa), i gettoni di influenza che si trovano su esso sono spostati allo stesso tempo e restano al loro posto.

- Una volta che un carta Personaggio è stata giocata, non appartiene più ad un giocatore. Solo i gettoni di influenza appartengono ai loro proprietari.
- Un giocatore può guardare in ogni momento il valore dei gettoni di influenza che ha posto.

Variante per una partita più rapida

Si gioca solamente una sola manica, qualunque sia il numero di giocatori.

Veleno - Espansione

Materiale

5 gettoni Veleno (1 per colore) e 5 gettoni Antidoto (1 per colore). Gli adesivi sono da incollare prima della vostra prima partita: il Veleno e l'antidoto sono incollati sul dritto dei gettoni di un stesso colore, mentre le "V" possono essere incollate sul dorso, ma ciò resta opzionale.



Veleno



Antidoto

Setup

La stessa del gioco di base, ogni giocatore riceve in più il gettone Veleno ed il gettone Antidoto del suo colore.

Cambiamenti nello svolgimento del gioco

Piuttosto che porre uno dei suoi gettoni influenza, un giocatore può al suo turno porre il suo gettone Veleno o il suo gettone Antidoto.

Una volta posti nascosti, i gettoni influenza, Veleno ed Antidoto non possono essere identificati né distinti gli uni dagli altri.

Tutto come nelle regole del gioco di base, una volta giocata l'ultima carta, tutti i giocatori possono porre, nell'ordine del giro, un ultimo gettone. I gettoni inutilizzati dopo questo ultimo giro di posa non hanno valore.

Fine della manche

Alla fine di una manche, tutti i gettoni (Influenza, Veleno ed Antidoto) sono rivelati, anche quelli che si trova sui personaggi con Obiettivo di cui le condizioni non sono soddisfatte. Se ci sono più Veleno che antidoto su un carta Personaggio, questo personaggio muore ed è ritirato del gioco, con tutti i gettoni posati sopra.

Così, se un personaggio ha un Antidoto e niente Veleno, o un Veleno ed un Antidoto, resta in vita. Ma se un personaggio ha su di lui più gettoni Veleno che gettoni Antidoto, muore.

Dopo avere ritirato dal gioco tutti i personaggi con Obiettivo morti, si verifica se gli obiettivi dei personaggi restanti sono soddisfatti.



Esempio: ci sono due Capuleti, Giulietta e La Nutrice - quest'ultima conta anche come un personaggio neutro, e due Montecchio al Consiglio, Montecchio e Benvolio, ma Giulietta muore avvelenata. Ciò ha come conseguenza di convalidare l'obiettivo del capofamiglia Montecchio (avere più Montecchio dei Capuleto al Consiglio).

Nota: così se Roméo e Giulietta muoiono tutti i due, non sono considerati una coppia, anche se sono riuniti finalmente nella morte, e non raggiungono dunque il loro obiettivo.



I personaggi neutri

Principe Escalus*: in quanto sovrano, spera di riportare la pace a Verona riunendo un numero uguale di Capuleto e di Montecchio al Consiglio. Se non riesce, tenta di riunire quattro personaggi neutri al Consiglio.

Conte Pâris: in quanto nobile di Verona, la sua influenza nel mondo degli affari gli permette di sapere chi influenza chi. Guarda dunque due gettoni di influenza.

Mercutio*: resta in ritiro in queste dispute familiari e sarà soddisfatto solamente se ci sono più di personaggi all'esilio che al Consiglio.

Rosaline* (solo in 5 giocatori): vuole Roméo per lei sola e cerca ad ogni prezzo di dividere Roméo e Giulietta.

L'Apothicaire* (solo in 5 giocatori): è l'amico di tutti e non farà guadagnare punti se farà parte del più grande gruppo di personaggi sia al Consiglio che all'esilio.



I Capuleti

Capuleto*: il suo obiettivo è di avere più Capuleto che Montecchio al Consiglio.

Lady Capuleto: può manipolare i gettoni influenza posati scambiando il posto di due di essi, senza guardarli.

Giulietta*: non vuole niente altro che essere con Roméo.

Tybalt: il fomentatore di agitazioni dei Capuleti. Può spostare un personaggio del Consiglio verso l'esilio.

Sansone (solo in 5 giocatori): leale servitore, Sansone aiuta i Capuleti e copia il potere di un altro personaggio del clan Capuleto collocato nello stesso luogo dove si trova (Consiglio o Esilio).



I Montecchi

Montecchio*: il suo obiettivo è di riunire più Montecchio che Capuleto al Consiglio.

Lady Montecchio: può manipolare i gettoni influenza posati scambiando il posto di due di essi, senza guardarli.

Romeo*: non vuole niente altro che essere con Giulietta.

Benvolio: il fomentatore di agitazioni dei Montecchi. Può spostare un personaggio del Consiglio verso l'esilio.

Balthazar (solo in 5 giocatori): leale servitore, Balthazar aiuta i Montecchi e copia il potere di un altro personaggio del clan Montecchio collocato nello stesso luogo dove si trova (Consiglio o Esilio).

Nota: la Nutrice e Fratello Laurent contano al tempo stesso sia come personaggi neutri e personaggi appartenenti alla famiglia che rappresentano.



Il solo personaggio Neutro & Capuleto

La Nutrice: in quanto confidente di Giulietta, spera che le due famiglie facciano la pace. Può spostare un personaggio dell'esilio verso il Consiglio.



Il solo personaggio Neutro & Montecchio

Fratello Laurent: in quanto confidente di Roméo, spera che le due famiglie facciano la pace. Può spostare un personaggio dell'esilio verso il Consiglio.

*personaggi con obiettivo

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



© 2014 Ferti

All rights reserved. v1.0

www.ferti-games.com

www.facebook.com/FertiGames

Véronique est fabriquée en Union Européenne.



www.goblins.net



Traduzione a cura di

© "Cola"