

VERRATER – TRADITORE

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 in lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte. Tutti i diritti del gioco "Verrater" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Gioco di carte per 3-4 giocatori – traduzione di Simone Favero the busgat

Conflitto nelle Highlands! Due potenti famiglie reali (e feudali) (le Aquile e le Rose), cercano di anettere quanta più terra possibile ai propri possedimenti. Per guadagnare il maggior numero di punti vittoria, un giocatore lotta a volte per una famiglia e altre volte per l'altra. Non è raro vedere un traditore cambiare sponda nel bel mezzo di un conflitto. Allo stesso tempo, un altro giocatore sta provando a fare il costruttore con le carte Gutshof e Kontor, o cercando di entrare come diplomatico nella speranza di salvare tutto il salvabile. Come coltivatore puoi cercare di preparare te stesso in tempo per l'imminente conflitto assieme allo stratega.

OBIETTIVO: nelle discussioni tra le due famiglie i giocatori cercheranno di conquistare la maggior parte della terra nemica possibile e rivendicheranno i punti vittoria assegnati.

Contenuto:

6 carte azione (Aktionskarte)
4 carte campo politico (Gesinnungskarten)
12 carte magazzino/proprietà (Gutshof/Kontorkarten)
1 carta conflitto (Konfliktkarte)
12 carte territorio (Landschaftskarten) *
1 carta giocatore iniziale (Startspielerkarte)
1 carta stratega (Strategiekarte)
23 carte rifornimento (Versorgungskarten)

* Dorf = Città; Fluss= Fiume; Odniss= Regione Selvaggia (deserto); Stadt = Cittadina; Wald = Legname; Weide = Prateria

Preparazione:

Le carte vengono divise e piazzate in questo modo:

Le carte campo politico mostrano la tua affiliazione ad una famiglia reale: ogni giocatore ne prende una.

Carta giocatore iniziale: decide chi sarà il primo a giocare, e sarà piazzata di fronte a questo giocatore. La sua carta campo politico deve mostrare l'aquila, le altre alternativamente rosa e aquila.

Le 12 carte territorio formano il piano di gioco: separate le carte in due mazzetti con una rappresentazione di una carta per ogni paesaggio. Girate un mazzetto con la faccia dell'aquila scoperta e l'altro con la faccia della rosa scoperta. I due mazzetti vanno quindi mescolati tra loro, senza girare le carte, e poi le 12 carte saranno piazzate in cerchio sulla tavola, con la parte inferiore delle carte verso il centro.

Le carte magazzino sono importanti per collezionare le carte rifornimento. Le carte proprietà danno ulteriori punti vittoria dopo il gioco: ogni giocatore riceve le 3 carte del suo colore. Iniziando dal giocatore iniziale, piazzate una di queste carte magazzino, mezza coperta, sotto una carta territorio che non ne abbia già una piazzata sotto. Durante il gioco, le carte magazzino messe sotto carte territorio del vostro campo politico, daranno carte rifornimento extra. Le altre due carte saranno tenute sotto la carta campo politico per utilizzarle successivamente.

Importante: Non ci può mai essere più di una carta magazzino/proprietà sotto ciascuna carta territorio.

Le carte rifornimento sono importanti durante il conflitto in quanto incrementano il valore di una terra: ogni giocatore riceve 3 carte, una ciascuna delle carte che mostrano 3, 4 e 5 punti conflitto. Le rimanenti carte rifornimento saranno mescolate e costituiranno un mazzetto da piazzare vicino al cerchio di carte.

La carte strategia e conflitto saranno date al giocatore alla sinistra del giocatore iniziale.

Le carte azione saranno mescolate e piazzate a faccia in giù, al centro del cerchio.

Un giocatore terrà un foglio e una penna per segnare i punti.

FASE 1: DETERMINARE IL LUOGO DEL CONFLITTO

Il giocatore con la carta strategia determina il punto del conflitto, piazzando la carta conflitto a cavallo tra due carte territorio adiacenti e di due opposte fazioni (una Rosa e una Aquila).

FASE 2: SCELTA DELLE AZIONI

Il giocatore iniziale prende tutte e 6 le carte azione, le mescola e piazza la prima carta del mazzetto al centro del cerchio senza guardarla. Questa azione non è permessa durante questo turno. Successivamente, guarderà alle rimanenti 5 carte azione e sceglierà una carta azione che nasconderà sotto la sua carta campo politico. Passerà quindi le rimanenti 4 carte al giocatore alla sua sinistra che ne sceglierà una, e passerà le rimanenti al giocatore alla sua sinistra finché tutti i giocatori avranno una carta. La carta restante sarà piazzata a faccia in giù al centro del cerchio.

FASE 3: GIOCARE LE CARTE RIFORNIMENTO

Iniziando dal giocatore iniziale ciascun giocatore può piazzare da zero a cinque carte rifornimento scoperte di fronte a sé.

FASE 4: RIVELARE LE CARTE AZIONE

Tutti i giocatori rivelano contemporaneamente l'azione scelta, ma solo l'azione traditore sarà giocata immediatamente.

Traditore: il giocatore con questa carta, cambia fazione girando la sua carta campo politico nell'altro senso. Finché non cambierà fazione nuovamente (scegliendo ancora questa azione), sarà leale alla nuova fazione.

FASE 5: RISOLUZIONE DEL CONFLITTO

Il vincitore è la fazione con la maggioranza di punti combattimento. Questi sono sempre rappresentati in un quadrato.

Ogni fazione (Aquila contro Rosa), riceve i punti dalle seguenti tre risorse:

- Le carte territorio
- Le carte rifornimento giocate
- Le due azioni diplomatiche.

Tutti i punti andranno alla fazione del campo politico a cui il giocatore è fedele.

Importante: se il conflitto termina con un pareggio, non succede nulla alle carte territorio, e solo lo stratega e il traditore ricevono punti vittoria.

FASE 6: PUNTI VITTORIA

I giocatori appartenenti alla fazione vincitrice, riceveranno tanti punti vittoria quanti sono quelli indicati sulla carta territorio vinta. Il numero di punti ricevuti dipende dal numero di giocatori appartenenti alla fazione vincitrice. I punti vittoria saranno annotati in un foglio di carta.

Traditore e Stratega: il giocatore con la carta traditore riceve un punto vittoria aggiuntivo e il giocatore con la carta stratega riceve due punti vittoria aggiuntivi.

La carta territorio conquistata sarà girata dalla parte della fazione vincitrice.

FASE 7: L'AZIONE DEL COSTRUTTORE

Il giocatore con la carta costruttore può giocare (o cambiare), una delle sue carte magazzino/proprietà. Una carta si gioca, piazzandola (mezza coperta), sotto una carta territorio libero. Una carta già giocata può essere girata trasformandola in un altro tipo (magazzino/proprietà) ma non può essere mossa dalla carta territorio dove è stata costruita.

Importante: Nessun giocatore può avere più di due carte proprietà in gioco, e ciascuna carta proprietà giocata darà punti alla fine della partita, qualunque sia la fazione a cui appartiene il suo territorio.

Un giocatore può avere 3 magazzini.

FASE 8: L'AZIONE STRATEGA

Il giocatore con la carta stratega (che riceve 2 punti vittoria nella fase 6), prende la carta strategia che gli garantisce il diritto di scegliere il prossimo luogo del conflitto. Terrà questa carta fino a che un nuovo giocatore sceglierà la carta stratega.

FASE 9: SCARTARE LE CARTE RIFORNIMENTO

Tutte le carte rifornimento giocate nel round corrente, saranno scartate. Quando il mazzetto da dove si pescheranno le altre carte rifornimento sarà esaurito, allora si mescoleranno gli scarti.

FASE 10: PESCARE LE CARTE RIFORNIMENTO

Il coltivatore (il giocatore con la carta Bauer), prende le prime 3 carte dal mazzetto. Dopo di lui, tutti gli altri giocatori prenderanno, iniziando dal giocatore iniziale, una carta rifornimento per ogni magazzino che hanno in gioco, ma solo se appartiene alla loro fazione (il coltivatore non riceve ulteriori carte per i propri magazzini).

Il giocatore con la carta diplomatico, pesca un'ulteriore carta rifornimento. I giocatori non possono avere più di 5 carte rifornimento. Le carte rifornimento in più che si hanno in mano devono essere scartate.

FASE 11: RESTITUZIONE DELLE CARTE AZIONE

Tutte le carte azione ritornano al centro del cerchio.

FASE 12: NUOVO GIOCATORE INIZIALE

La carta giocatore iniziale viene passata al giocatore alla propria sinistra.

FASE 13: FINE DEL ROUND

Quando tutti i giocatori hanno avuto la carta giocatore iniziale due volte (con tre giocatori, 3 volte), il gioco termina. Il gioco può terminare prima quando tutte e 12 le carte territorio sono voltate dalla parte della stessa fazione. In ogni caso, il round finale termina dopo la fase 10.

PUNTEGGIO FINALE:

Ogni giocatore può ricevere fino a 6 punti vittoria extra (al termine del gioco), pari al numero delle carte proprietà in gioco sotto un territorio, moltiplicato per il numero di carte rifornimento che ha in mano alla fine del gioco (3 al massimo, anche se ne ha di più).

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria viene dichiarato vincitore.

UBERSICHTSKARTE 1: MOSTRA LA PREPARAZIONE DEL GIOCO

Le 12 carte territorio sono piazzate in un cerchio con la parte inferiore verso il cerchio. Le 6 carte azione sono piazzate al centro. LE 23 carte rifornimento sono piazzate in un mazzetto vicino al cerchio. Ogni giocatore tiene le proprie carte fazione (campo politico) di fronte a sé con le proprie carte magazzino/proprietà sotto. Quando viene usata una carta magazzino/proprietà, questa viene piazzata coperta per metà sotto una carta territorio.

UBERSICHTSKARTE 2: FA VEDERE UNA CARTA TERRITORIO

Weide = prateria. L'aquila disegnata nell'angolo a destra mostra la fazione a cui appartiene quel territorio. Il numero nel quadrato a sinistra mostra i punti conflitto di quella carta. I numeri romani mostrano il numero dei giocatori della stessa fazione e il numero cerchiato è il numero di punti vittoria dati a questi giocatori.

UBERSICHTSKARTE 3: MOSTRA UNA SITUAZIONE DI CONFLITTO

La carta conflitto viene piazzata a cavallo fra due carte territorio di opposte fazioni. Se un giocatore affiliato con le Rose vince il conflitto, riceverà 5 punti vittoria e la carta fiume sarà girata e diventerà di proprietà delle rose. Se 3 giocatori affiliati con le Aquile vincono, ognuno di loro riceverà 4 punti e la città sarà girata e diventerà di proprietà delle Aquile.

UBERSICHTSKARTE 4: MOSTRA LE 6 CARTE AZIONI

Verrater (TRADITORE): cambia fazione e riceve un punto vittoria
Diplomat 2 (DIPLOMATICO): pesca una carta rifornimento in più, e riceve due punti conflitto
Diplomat 5 (DIPLOMATICO): riceve 5 punti conflitto
Baumeister (COSTRUTTORE): costruisce un magazzino o una proprietà
Stratego (STRATEGA): può scegliere il prossimo luogo del conflitto e riceve 2 punti vittoria
Bauer (Contadino): pesca 3 carte rifornimento.

UBERSICHTSKARTE 5: ORDINE DI GIOCO

Fase 1: Determinare il luogo del conflitto
Fase 2: Scegliere le azioni
Fase 3: Giocare le carte rifornimento
Fase 4: Rivelare le carte azione
Fase 5: Risolvere il conflitto
Fase 6: Calcolo dei punti vittoria
Fase 7: Il costruttore piazza un magazzino o una proprietà
Fase 8: Lo stratega prende la carta conflitto e la carta strategia
Fase 9: Scartare le carte rifornimento
Fase 10: Pescare le carte rifornimento
Fase 11: Restituzione delle carte azione
Fase 12: Nuovo giocatore iniziale
Fase 13: Fine del round