

In Alto i Calici



Menù

REGOLAMENTO

UN GIOCO DI BRINDISI, AVVELENAMENTI
E GALATEO IMPECCABILE PER
2-12 GIOCATORI SENZA SCRUPOLI

Ingredienti

COMPONENTI



6 Calici
(con 6 Sottobicchieri
ad anello in 6 colori)



52 Segnalini in plastica

21 Vino (rosso) | 15 Veleno (nero) | 14 Antidoto (bianco)
1 Antidoto di Unicorno (blu) | 1 Veleno di Ogre (verde)



47 Segnalini PV
(di 2 diversi valori)



21 Carte Personaggio



6 Schermi Giocatore



6 Carte Bersaglio



6 Carte Assaggiatore

1

Nel nostro grande Regno di Otravia, abbiamo rinunciato alla monarchia ereditaria molto tempo fa. Non a causa del nostro approccio illuminato al governare, attenzione, siamo solo un popolo molto, molto pragmatico. Nessun Re muore pacificamente di vecchiaia da secoli, il tasso di mortalità per avvelenamento della nostra nobiltà è sospettosamente prossimo al 100%... cos'altro avremmo dovuto fare? Ciò detto, tutti noi vorremmo diventare... ehm, volevo dire, tutti amiamo il nostro Re, naturalmente. Anche se la linea di successione è così facile da cambiare... una goccia di veleno nel Calice giusto, ed è fatta... Come? Oh, sua Altezza Reale, non l'avevo notata. Ma certo, è assolutamente sicuro bere da quel calice! No, non questo... questo è il mio.



Apparecchiare la Tavola

PREPARAZIONE DEL GIOCO PER 4-6 GIOCATORI

(per partite con 2-3 o 7-12 giocatori, vedi "Dessert" a pagina 5)

- 1 Posizionate 1 Calice per giocatore, formando un cerchio al centro del tavolo. Il Calice di fronte a voi è il "Vostro" Calice, ma **tutti i giocatori devono sempre tenere tutti i Calici ad un braccio di distanza** (ossia "La Regola del Braccio"), in modo che non possano vederne il contenuto.
- 2 Ogni giocatore riceve uno **schermo**, che rappresenta la propria Casata. Rimetti gli schermi inutilizzati nella scatola.
- 3 Ogni giocatore riceve inoltre un **Sottobicchiere ad anello** dello stesso colore della propria Casata e lo **attacca** alla base del Calice di fronte a sé.

Nota: "Il Vostro Calice" è sempre quello davanti a voi, indipendentemente dal colore del suo anello. Gli anelli colorati sono solo un modo per aiutarvi a tenere traccia di ogni singolo calice durante la partita.

- 4 Controllate le **carte Bersaglio**: prendete quelle che corrispondono alle Casate in gioco e fatene una pila. Rimettete le carte Bersaglio inutilizzate nella scatola.
- 5 Mescolate le **carte Personaggio** e datene 1 **ad ogni giocatore**, che ne legge ad alta voce l'effetto.
- 6 Mettete i segnalini Vino, Veleno, Antidoto, Veleno di Ogre e Antidoto di Unicorno sul tavolo, in una riserva comune.





Antipasti

PREPARAZIONE DELLA PORTATA

Una partita di **In Alto i Calici** è composta da 3 “**Portate**”, cioè **turni**. Segui questi passaggi prima di ogni Portata:

- 1 Ogni giocatore prende e mette di fronte a sé il Calice con il Sottobicchiere dello stesso colore della propria Casata.
- 2 Ogni giocatore prende 3 segnalini Vino, 2 Veleno e 2 Antidoto dalla riserva e li mette dietro al proprio schermo.
- 3 Prendete 1 segnalino Antidoto e 2 Veleno, più sufficienti segnalini Vino affinché il numero totale dei segnalini sia uguale al numero di Calici (ad esempio, se state giocando con 5 Calici, vi servono 1 segnalino Antidoto, 2 Veleno e 2 Vino). Quindi “versate” 1 segnalino a caso in ogni Calice.
- 4 Il giocatore che ha **chiamato un brindisi** più di recente (nel gioco o nella vita di tutti i giorni) è il **Cerimoniere**.

5 Il Cerimoniere consegna 1 **carta Bersaglio** a caso ad ogni giocatore. Questo sarà il suo Bersaglio per la Portata, ossia il giocatore che vuole avvelenare.

6 A partire dal Cerimoniere e procedendo in senso orario, ogni giocatore guarda la propria carta Bersaglio, quindi la posiziona di fronte al proprio schermo in modo che sia facilmente visibile agli altri giocatori. Visto che non è possibile essere il proprio bersaglio, **se la vostra carta Bersaglio mostra la vostra Casata**, scambiatela con il giocatore alla vostra sinistra.

7 A partire dal Cerimoniere e procedendo in senso orario, ogni giocatore il cui Personaggio ha un'Abilità che può essere utilizzata “**All'inizio di ogni Portata**” può ora scegliere di utilizzare la propria Abilità.



*Iniziate ogni Portata con
3 segnalini Vino, 2 Veleno e 2 Antidoto.*



*A seconda del numero di Calici,
prendete questi segnalini e
versatene 1 a caso in ogni
Calice, segretamente.*



UNA DICHIARAZIONE PUBBLICA DELLE
MOTIVAZIONI DELL'IMMINENTE
VENDETTA, ANCHE SE NON OBBLIGATORIA,
È MOLTO APPREZZATA.





Portata Principale

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ognuna delle 3 Portate è composta da **diversi giri di azioni**, svolte a turno dai giocatori. Una Portata **termina** quando uno dei giocatori **Chiama il Brindisi**.

A partire dal giocatore alla sinistra del Cerimoniere, ogni giocatore a turno può compiere **fino a due azioni** della lista seguente:



Versare

Mettete segretamente uno dei segnalini da dietro il vostro schermo in **un Calice qualsiasi** (non solo il Vostro).

Ovviamente, cercate di farlo con discrezione! Non vorrete mica farvi scoprire...



Sbirciare

Guardate nel **Vostro Calice** per vedere quali segnalini ci sono all'interno (*questa è una eccezione alla Regola del Braccio*).

"Testare il bouquet" del vostro vino è un ottimo modo per dare un'occhiata furtiva!



Ruotare

Muovete tutti i Calici di **una posizione nella stessa direzione**, in senso **orario** o **antiorario** (sarebbe a dire, verso destra o verso sinistra).

La tradizione vorrebbe assoluto silenzio durante la rotazione. Vorrebbe anche che moriste per davvero, se avvelenati. Ai fini del gioco, possiamo chiudere un occhio.



Scambiare

Scambiate il **Vostro Calice** con quello di un altro giocatore.

Scambiare il proprio Calice con qualcuno è segno di enorme fiducia e rispetto. O qualcosa del genere.



Brindare

Chiamate il Brindisi! La Portata **termina immediatamente**: procedete al **Brindisi** (vedi pagina seguente).

Potete eseguire questa azione **solamente** come **prima (ed unica) azione** del vostro turno, e solamente se **non avete più segnalini Vino** dietro al vostro schermo all'inizio del vostro turno.



Passare

Potete passare senza effettuare un'azione.

Notare che:

- **POTETE compiere la stessa azione due volte nello stesso turno;**
- **POTETE eseguire una o zero azioni;**
- **Le abilità dei personaggi hanno la precedenza sulle regole normali!**

Un **suggerimento utile**: durante questa fase del gioco, ogni giocatore avrà i propri piani e cercherà di portarli a termine. Per questo i Calici si sposteranno parecchio. Per

semplificare le cose durante le prime partite, provate a **tenere d'occhio 2 Calici**: quello **avvelenato** per il vostro Bersaglio, e quello senza veleno per voi stessi.



Il Brindisi

FINE DELLA PORTATA

Quando viene chiamato il Brindisi, il turno normale termina e inizia una speciale “Fase del Brindisi”. A partire dal giocatore alla sinistra di chi ha chiamato il Brindisi e procedendo in senso orario, ogni giocatore può svolgere **un’ultima azione**. Chi ha chiamato il Brindisi sarà **l’ultimo** a svolgere questa azione finale.

Una volta che le ultime azioni sono state svolte, a partire dal giocatore **alla sinistra di chi ha chiamato il Brindisi** e proseguendo in senso orario, ogni giocatore che possiede l’Abilità di un Personaggio che può essere utilizzata “**Prima di Bere**” (ossia prima di rivelare il contenuto del Vostro Calice) può utilizzare tale Abilità.

*Nota: A meno che l’Abilità non lo consenta espressamente, **NON POTETE** utilizzare l’Abilità del vostro Personaggio durante la Fase del Brindisi.*

Quindi, ogni giocatore prende **il Calice di fronte a sé**, indipendentemente dal colore del suo Sottobicchiere, e ne **rivela il contenuto**.

Per ogni segnalino Antidoto nel Vostro Calice, rimuovete 1 segnalino Veleno. Se dopo di ciò il Vostro Calice contiene ancora almeno **1 segnalino Veleno**, siete stati **avvelenati**. Se **non ci sono più segnalini Veleno**, siete **sopravvissuti**. I segnalini Antidoto in eccesso (se presenti) non hanno altro effetto. I segnalini Vino non hanno effetto sulla vostra sopravvivenza o sull’essere avvelenati!

Ottenete:

1 PV se siete **sopravvissuti**

1 PV se il vostro **Bersaglio** è stato **avvelenato**

+1 PV **bonus** se avete completato **entrambi gli obiettivi** precedenti

1 PV se avete il **maggior numero di segnalini Vino nel Vostro Calice** (non importa se siete sopravvissuti o meno; in caso di pareggio, nessuno riceve il PV bonus)

*Nota: Alcune abilità dei Personaggi cambiano le regole di punteggio per i propri giocatori (si applicano i loro effetti invece che il punteggio normale). Il PV bonus per il “maggior numero di segnalini Vino nel Vostro Calice”, invece, non ne viene **MAI** influenzato; il singolo giocatore che ha il maggior numero di segnalini Vino nel Suo Calice riceverà sempre 1 PV.*

Tenete i vostri PV **nascosti** dietro il vostro schermo.

Dopo che i punti sono stati assegnati, la Portata termina. Tutti i giocatori devono scartare eventuali segnalini rimasti dietro ai propri schermi. Quindi, **iniziate la prossima Portata** ripetendo i passaggi descritti in *Antipasti*, a pagina 3.

Al termine della **terza Portata**, la partita **termina**: il giocatore con **più Punti Vittoria** è il **vincitore**!

In caso di pareggio, prendete 1 Calice per ogni giocatore in parità. Il Cerimoniere prende 1 segnalino Vino più un numero di segnalini Veleno tale che il numero totale dei segnalini sia **uguale al numero di giocatori in parità**, e ne versa 1 a caso in ogni Calice. A partire da chi **ha chiamato il Brindisi per ultimo** e procedendo in senso orario, ogni giocatore in parità sceglie 1 Calice e ne rivela il contenuto. **Il giocatore sopravvissuto è il vincitore**!





Dessert

VARIANTI DI GIOCO

Di seguito trovate un paio di **regole opzionali per giocatori esperti**, e modalità di gioco differenti per partite con **meno di 4 o più di 6** giocatori.

In Alto Le Meningi

All'inizio della partita, rimuovete i Sottobicchieri ad anello dai Calici.

Però cercate di ricordare dove avete messo quel Veleno di Ogre, non vorrete mica ritrovarvi a berlo voi stessi?

In Alto i Calici Legacy

Se siete stati avvelenati, scartate la vostra carta Personaggio e pescatene una nuova per la prossima Portata.

Però non strappate le carte, per favore, non vi hanno fatto alcun male.

Perché le odiate così tanto?

AH. PERCHÉ DOVREI AVVELENARE SOLO I
MIEI VECCHI NEMICI? E SE AVVELENASSI
TUTTI? FA LO STESSO? D'ALTRODE,
GLI AMICI DI OGGI SONO SOLO I
NEMICI DI DOMANI.



Roulette Velenosa (2 e 3 giocatori)

Con meno di 4 giocatori, le regole sono pressoché invariate, con le seguenti modifiche:

Apparecchiare la Tavola

- † Giocate **senza** carte Personaggio e Sottobicchieri.
- † Posizionate **tutti e 6 i Calici in fila**, al centro del tavolo, ad un **braccio di distanza** da tutti i giocatori.

Portata Principale

- † Tutti i giocatori a turno svolgono **1 singola azione**. Tutte le azioni funzionano come nel gioco normale, ad eccezione di RUOTARE (**non potete Ruotare** in una partita a 2-3 giocatori) e SCAMBIARE (quando Scambiate, potete **scambiare la posizione di 2 Calici qualsiasi**: nessun giocatore ha il “Suo Calice”).
- † Dopo il Brindisi, il giocatore alla sinistra di chi ha chiamato il Brindisi “beve” uno qualunque dei Calici e ne rivela il contenuto: se è avvelenato, viene eliminato dalla Portata. Altrimenti, tiene il contenuto davanti a sé. Quindi, il giocatore successivo sceglie un Calice, e così via, fino a che non ci sarà un solo sopravvissuto (che vince la Portata), o fino a che tutti i Calici sono stati scelti.
- † In caso siano sopravvissuti 2 o più giocatori, il giocatore sopravvissuto con il maggior numero di segnalini Vino di fronte a sé è il vincitore della Portata. In caso di parità, tutti i giocatori in parità vincono la Portata.
- † Ogni volta che vincete una Portata, guadagnate 1 PV. Il primo giocatore ad ottenere 3 PV è il vincitore. In caso di parità, tutti i giocatori in parità condividono la vittoria.





Assaggiatori (da 7 a 12 giocatori)

Con più di 6 giocatori, giocherete a coppie come un Nobile e il suo Assaggiatore. Le regole sono pressoché invariate, con le seguenti modifiche:

Apparecchiare la Tavola

- † Ogni coppia è considerata come un **singolo “giocatore”**, con l'eccezione che sia il Nobile che l'Assaggiatore **ricevono ognuno 1 carta Personaggio**.
- † Con un **numero dispari di giocatori**, il giocatore “in più” partecipa come un giocatore normale della versione da 4-6 giocatori del gioco.

Antipasti

- † Il Nobile siede **alla sinistra** del proprio Assaggiatore. Solamente ai Nobili è concesso **tenere la propria carta Personaggio a faccia in su**. Gli Assaggiatori devono girarla a faccia in giù. **Non sarà loro permesso di usare la loro abilità speciale** per questa Portata.
- † Distribuite **1 carta Assaggiatore** a caso ad ogni Assaggiatore. Mettete quelle inutilizzate da parte, se ve ne sono, senza guardarle. Quindi, ogni Assaggiatore guarda *segretamente* la propria carta. Se l'Assaggiatore è **Leale** ♣, dovrà **aiutare il proprio Nobile a sopravvivere**. Se l'Assaggiatore è un **Traditore** ♠, dovrà **avvelenare il proprio Nobile**. Il Nobile non saprà se potrà fidarsi o meno del proprio Assaggiatore!

Portata Principale

- † Ogni coppia svolge il proprio turno **insieme**. Quando tocca a loro, l'Assaggiatore gioca sempre **prima del Nobile, a meno che il Nobile non BRINDI**.
- † Ogni giocatore di una coppia **compie 1 azione** ogni turno. Il giocatore “in più”, se presente, **compie 2 azioni**, come al solito.
- † L'Assaggiatore **non può BRINDARE**.
- † Il Nobile **non può SBIRCIARE**.
- † Se il Nobile glielo concede, l'Assaggiatore può utilizzare l'abilità della carta Personaggio del proprio Nobile.

- † All'inizio di ogni turno, controllate se ci sono segnalini **Vino** dietro al vostro schermo. Se non ve ne sono, il Nobile può decidere di giocare **prima del proprio Assaggiatore per BRINDARE**. Se il Nobile decide di non farlo, la coppia gioca come al solito (prima l'Assaggiatore, poi il Nobile).

Il Brindisi

- † Durante la Fase del Brindisi, al proprio turno, ogni Assaggiatore può compiere **1 azione Sbirciare gratuita** prima che il Nobile svolga la sua azione finale. Il giocatore “in più”, se presente, potrà comunque compiere **1 singola azione finale**, visto che non corre il rischio di avere un Traditore nella proprio squadra.
- † Durante la fase di punteggio, un **Assaggiatore Leale** ♣ otterrà lo **stesso numero di PV del proprio Nobile**. Un **Assaggiatore Traditore** ♠, invece, otterrà **3 PV** se il proprio Nobile è stato **avvelenato**, oppure **0 PV** se il proprio Nobile è **sopravvissuto**.
- † Dopo ogni Portata, ogni **Nobile** giocherà come **Assaggiatore** per il giocatore alla **propria sinistra** nella Portata successiva. **Girate la vostra carta Personaggio** a faccia in giù o in su, a seconda dei casi. Con un numero dispari di giocatori, il giocatore “in più” giocherà come Nobile per il giocatore alla propria destra, mentre il giocatore alla sua sinistra sarà il nuovo giocatore “in più”. Iniziate una nuova Portata seguendo la procedura modificata degli *Antipasti*.
- † **Non siete obbligati** a tenere i vostri PV dietro allo schermo. Ogni giocatore si deve assicurare di **tenere i propri PV** di fronte a sé.

BEVI UN SORSO DAL MIO
CALICE E DIMMI SE È
SICURO DA PASSARE AL MIO
VICINO, PER PIACERE.





Casate Nobiliari di Otravia

LA NOSTRA SPETTABILE CLIENTELA

Casata De Miceti

Tra i più grandi produttori di legno di Otravia, le loro vaste tenute di boschi e foreste sono una fonte inesauribile di amanite, ovolacci e altre prelibatezze.

Un Assaggio di Gloria



Casata Wespendorf

I Wespendorf hanno basato la loro fortuna sulla apicoltura e il commercio del miele. Hanno anche imparato le... *utili proprietà* delle punture di ape sulla propria pelle.

Attenti al nostro Pungiglione

Casata McToadery

Signori delle inospitali paludi meridionali di Otravia, devono il loro potere agli anfibii che allevano per le loro tossiche secrezioni dermiche.

Udite il mio Gracidio!



Casata Van Visser

Famigerati buongustai, questi mercanti di mare hanno un debole per la carne di pesce palla. Una passione tanto letale quanto prendere parte a un banchetto Otraviano.

Deliziosi e Mortali

Casata Aconitiers

Riforniscono le cantine di tutte le nobili famiglie di Otravia con i migliori vini del regno. La loro maestria nella botanica ha anche altri, *mortali*, utilizzi, naturalmente.

Letale è Bello



Casata Arañeros

Gli Arañeros contano più teste coronate tra i loro antenati di tutte le altre Casate. È facile capirne il motivo: il tradimento è il loro passatempo preferito.

Mordi la Mano di Chi ti Avvelena

RINGRAZIAMENTI SPECIALI: Tim Page vuole ringraziare Moxie Creative; Vicky, Elliot e Alice Page; Jackson Pope; i play-tester di Leamington e i backer del progetto di Toast! su Kickstarter. Nick Miles vuole ringraziare Sally, John, Viv, Jonathan, Pesty e AJ. Horrible Games vuole ringraziare Heiko Eller, Valentina Adduci, Angelica Gigli, Harald Bilz, David Preti, Alfredo Genovese, Anna Genovese, Ari Emdin, Pietro Righi Riva, Noa Vassalli, Martina Marinoni, Lucaricci, Fabio Leva, Alessio Vallese, Gabriele Golfarini, Alice Caroti, Aureliano Buonfino, Franchino Quintiliano, Giuliano Acquati, Marco Brera, Lucio Brera, Giulia De Florio, Matteo Cremona, Andrea Marinetti, Valentina Sacchi, Michele Marotta, Mauro Marinetti, Diego Magnani, Simona Cafazzo, Davide Berté, Antonella Frezza, Flavio Franzone, Piernicola Giacobbe, Dalila di Vairo, Francesco Granone, Roberta Signorello, Andrea Greco, Sabrina Travi, Michael Maneia, Rossana Barbatì, Davide Leopizzi, Paolo Falabrino, Ludus Iovis Diei, La Tana dei Goblin di Lodi e di Pisa.

DESIGN: Tim Page | **ILLUSTRAZIONI:** Nick Miles
GRAPHIC DESIGN: Heiko Günther | **DIREZIONE ARTISTICA:** Lorenzo Silva
MODELLO 3D DEI CALICI: Edoardo Roncaldier
PROJECT MANAGER: Federico Spada, Lorenzo Silva
PRODUCTION MANAGER: Alessandro Pra'
RICERCA PRODOTTO: Federico Latini
REGOLAMENTO INGLESE: Alessandro Pra' e William Niebling
TRADUZIONE ITALIANA: Federico Spada e Alessandro Pra'

**HORRIBLE
GAMES**

www.horrible-games.com
customercare@horrible-games.com

**GHENOS
GAMES**

www ghenosgames.com
info@ghenosgames.com