



Sono tempi incerti. Il colpo di stato ha creato un vuoto di potere. Chiunque, dal più importante aristocratico al più infimo capobanda, cerca di ottenere il supporto delle gilde. Per riuscirci è necessario corrompere, imbrogliare e fare appello alla propria conoscenza delle quattro figure più potenti e influenti della città. Sapere quando colpire richiede astuzia e prudenza. Le notizie viaggiano veloci e nessuna gilda vuole una cattiva reputazione... a meno che, ovviamente, non ne possa trarre profitto!

In Pot de Vin dovreste riuscire a collezionare set di diversi simboli Gilda, vincendo i vari round di gioco e accaparrandovi così le carte dei vostri avversari. Raccogliete il giusto numero di simboli per ottenere la maggior quantità di punti. I Jolly possono essere aggiunti a una qualsiasi Gilda, ma attenti ai “Pot de Vin” (13): se non li otterrete tutti, alla fine questi vi danneggeranno.

Componenti

64 carte, che includono:

52 carte Personaggio che raffigurano
4 influenti dignitari:



Aldo



Pietra



Enzo



Ugo

Questo mazzo di 52 carte è composto da:

36 carte Gilda divise tra 6 Gilde, che appaiono sulle carte con i valori da 4 a 12:



Gilda dei
Nobili



Gilda degli
Artisti



Gilda dei
Mercanti



Gilda degli
Operai



Gilda dei
Cavalieri



Gilda degli
Assassini

16 carte Neutrali, che appaiono sulle carte con i valori da 1 a 3 e sul 13.



Carta ?
(carta Jolly vale come
qualsiasi simbolo, valore 1)



Carta +2
(carta Bonus,
valore 2)



Carta -2
(carta Malus,
valore 3)



Carta “Pot de Vin”
(vedi Punteggio a pag. 6,
valore 13)





6 carte di Riferimento



6 carte Scigno



1 plancia di gioco



24 gemme Ruberia 1 bloccetto snapunti

Preparazione

(da 3 a 5 giocatori. Per quella da 6 giocatori andate a pagina 7)

Ogni giocatore prende un numero di gemme Ruberia, secondo quanto indicato nella TABELLA DI GIOCO in base al numero di Scigno, 1 carta Punteggio e 1 carta di Riferimento.

Mescolate le 52 carte Personaggio, prendetene un certo numero determinato dalla TABELLA DI GIOCO in base al numero dei giocatori e mettetele al centro del tavolo formando una pila centrale coperta, chiamata pila Influenza, che rappresenta il numero di round di gioco. Rivelate la carta in cima a questa pila e posizionatela sulla plancia di gioco come indicato a pag. 3.

Il dignitario rappresentato su questa carta sarà il Reggente per il primo round di gioco.

Le carte rimanenti vengono distribuite ai giocatori secondo quanto indicato nella TABELLA DI GIOCO in base al numero di giocatori:

TABELLA DI GIOCO

<i>Numero di giocatori</i>	<i>Numero di carte nella pila Influenza</i>	<i>Numero di carte per ciascun giocatore</i>	<i>Numero gemme Ruberia per ciascun giocatore</i>
3	16	12	4
4	12	10	2
5	12	8	4



Gemma Ruberia

Carte in mano

Pila Influenza

Reggente



*Spazio per la
carta del Primo
Giocatore*



*(setup in
4 giocatori)*

Svolgimento del Gioco

Il numero di round di gioco corrisponde al numero di carte nella pila Influenza. Scegliete casualmente il Primo Giocatore per il primo round di gioco. Nei round successivi, il Primo Giocatore è il giocatore che ha vinto il round precedente.

In ogni round il Primo Giocatore deve scegliere e giocare una carta dalla propria mano prima di terminare il proprio turno. Questa carta viene posizionata sulla plancia di gioco, nello spazio a fianco del Reggente. Il Primo Giocatore non può mai passare il turno. Il giocatore successivo, in senso orario, deve svolgere il proprio turno scegliendo una delle seguenti azioni:

Passare il turno, utilizzando una gemma Ruberia.

Se un giocatore sceglie questa opzione, non può giocare carte in questo round. Se un giocatore non ha gemma Ruberia a disposizione, non può scegliere questa opzione.

Giocare una carta: la carta DEVE rappresentare lo stesso dignitario raffigurato su quella giocata dal Primo Giocatore (la carta a fianco del Reggente). Se un giocatore non ne possiede alcuna, allora potrà giocare qualsiasi altra carta.

Il round continua, in senso orario, finché tutti i giocatori non hanno eseguito il proprio turno passando o giocando una carta. Quando tutti i giocatori hanno effettuato la propria azione, il round finisce.



In ogni round, le carte che rappresentano il Reggente battono qualsiasi carta con gli altri tre dignitari.

Al termine del round, determinate il vincitore seguendo questo schema:

1. **Se tutti hanno giocato carte con lo stesso dignitario della carta giocata dal Primo Giocatore**, il vincitore del round è il giocatore che ha giocato la carta di valore più alto;
2. **Se i giocatori hanno giocato carte con più dignitari, tranne il Reggente di questo round**, il vincitore del round è il giocatore che ha giocato la carta di valore più alto tra quelle con lo stesso dignitario della carta giocata dal Primo Giocatore;
3. **Se i giocatori hanno giocato carte con più dignitari, tra cui il Reggente di questo round**, il vincitore del round è il giocatore che ha giocato la carta con il Reggente di valore più alto.



Il vincitore del round ottiene tutte le carte giocate nel round. Questo include la propria carta giocata, quelle giocate dagli altri giocatori ed anche la carta con il Reggente rivelata sulla plancia di gioco. Le carte ottenute in questo modo vengono messe a faccia in su davanti a sé, separate in colonne a seconda dei colori/simboli Gilda presenti su di esse. Tutte le carte Neutrali (Jolly, “Pot de Vin”, +2 e -2) vanno posizionate nello stesso modo in una colonna separata. Tutte le carte ottenute devono essere disposte ruotandole di 180°,





ovvero rivolte verso gli altri giocatori (ogni giocatore vedrà quindi le proprie carte capovolte a testa in giù). Se durante il round sono state giocate delle gemme Ruberia, queste vengono prese dal vincitore e posizionate sulla propria carta Scigno.



Dopo che il vincitore del round ha sistemato le carte ottenute, rivela la carta in cima alla pila Influenza e posizionala sulla plancia di gioco al posto della precedente. Il dignitario rappresentato sulla carta rivelata diventa il Reggente del round successivo.

Il vincitore del round appena terminato diventa il Primo Giocatore ed un nuovo round ha inizio.

Se all'inizio di un round un giocatore non ha più carte in mano, questi deve scartare tutte le proprie gemme Ruberia e saltare il proprio turno fino al termine della partita. Se il giocatore che ha vinto il round non ha più carte in mano, il nuovo Primo Giocatore è il giocatore successivo in senso orario.

Fine della Partita

La partita termina quando l'ultima carta della pila Influenza viene ottenuta.

Prima di procedere con il conteggio dei punti, i giocatori che hanno delle carte Jolly nella propria colonna di carte Neutrali devono scegliere in quale colonna di carte Gilda metterle, seguendo le seguenti regole:

Le carte Jolly non possono rimanere nella colonna delle carte Neutrali.

Una colonna di carte Gilda non può mai contenere più di 1 carta Jolly.

Una colonna di carte Gilda non può essere formata da una singola carta Jolly.

Se non potete posizionare una carta Jolly seguendo queste regole, scartatela.





Punteggio

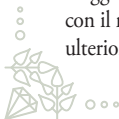
Ogni giocatore conta i propri punti vittoria per ciascuna Gilda a seconda dei simboli Gilda presenti nelle varie colonne, come descritto nella tabella sottostante.

CARTE	PUNTI VITTORIA
1 Simbolo Gilda	1
2 Simboli Gilda uguali	3
3 Simboli Gilda uguali	6
4 Simboli Gilda uguali	-1
5 Simboli Gilda uguali	-3
6 Simboli Gilda uguali	-6
7 Simboli Gilda uguali	10
8 Simboli Gilda uguali	15

Sommate i punti ottenuti con ciascuna Gilda ed aggiungete/sottraete i punti delle vostre carte Bonus/Malus Neutrali (+2 e -2). Aggiungete/sottraete i punti delle vostre carte “Pot de Vin” in base a quante ne avete ottenute, così come descritto nella tabella sottostante.

CARTE	PUNTI VITTORIA
1 “Pot de Vin”	-1
2 “Pot de Vin”	-3
3 “Pot de Vin”	-6
4 “Pot de Vin”	10

Aggiungete infine 1 punto per ogni gemma Ruberia presente sul vostro Scrigno. Il giocatore con il maggior numero di punti viene proclamato vincitore. In caso di pareggio, il vincitore è il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di carte. Se continua ad esserci un pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di gemme Ruberia sul proprio Scrigno ed in caso di ulteriore pareggio la vittoria sarà condivisa.





Partita a Squadre

(variante per 4 o 6 giocatori esperti)

In una partita con 4 giocatori, formate 2 squadre. In una partita con 6 giocatori, formate 3 squadre.

I giocatori si siedono al tavolo in modo che i giocatori di una squadra giochino alternati con quelli di un'altra squadra (quindi non ci devono essere due giocatori della stessa squadra seduti a fianco).

Il vincitore di un round prende le carte e le mette nelle proprie colonne di carte Gilda davanti a sé ruotate di 180°. Un giocatore non può aggiungere carte alle colonne di un compagno di squadra, che organizzerà le proprie davanti a sé.

Alla fine della partita, se entrambi i giocatori di una squadra hanno una colonna di una determinata Gilda, verranno conteggiati i punti solamente per la colonna che contiene il minor numero di simboli Gilda. Le carte Jolly vengono aggiunte dopo aver determinato quale colonna verrà conteggiata. Le carte Pot de Vin vengono conteggiate complessivamente per squadra.



$$\text{Punteggio di Squadra} = +1 + 3 + 1 - 3 + 6 + 2 = 10$$

Il resto delle regole ed il conteggio dei punti a fine partita sono le stesse di una partita a 4 o 6 giocatori non a squadre.

Partita in 6 Giocatori

Determinate casualmente il Primo Giocatore durante la preparazione del gioco.

Mescolate tutte le 52 carte Personaggio, distribuitene 8 ai primi 3 giocatori del round e 9 al resto dei giocatori.





Mettete le 2 carte rimanenti nella pila Influenza al centro del tavolo.

Ogni giocatore riceve 4 gemme Ruberia.

I 3 giocatori che hanno ricevuto 9 carte scelgono ciascuno una carta dalla propria mano e la mettono nella pila Influenza.

Mescolate la pila Influenza e rivelate la carta in cima ad essa che determina il Reggente del primo round. Posizionala nell'apposito spazio della plancia di gioco.

Quando un giocatore vince un round, non ottiene la carta con il Reggente rivelata sulla plancia di gioco. Questa rimane al centro del tavolo e la prossima carta ad essere rivelata dalla cima della pila Influenza dovrà essere posizionata sopra di essa determinando il Reggente per il prossimo round.

Quando la pila Influenza finisce, le 4 carte rivelate al centro del tavolo vengono mescolate nuovamente a formare una nuova pila Influenza. Questo avviene prima dell'inizio del quinto e del nono round di gioco.

La partita termina quando la pila Influenza finisce per la terza volta, quindi dopo 12 round di gioco.

Le regole per il conteggio dei punti a fine partita sono le stesse di una partita da 3 a 5 giocatori.

Riconoscimenti

Game Design: Wamry Marcano and Fel Barros

Illustrazioni: Weberson Santiago

Grafico: Luis Francisco

Edizione Italiana a cura di GateOnGames

Traduzione: Thomas Mazzantini

Revisione: Giacomo Maltagliati, Sollenda Cacini,
Mario Cortese

Sito Web: www.gateongames.com

Editore: ThunderGryph Games

Direttore di Produzione: Gonzalo Aguirre Bisi

Modelli: Erick Rafael Tosco

Grafico: Daniel Oswaldo Tosco

Coordinatore di Progetto: José David Ortega

Sito Web: www.thundergryph.com

