

Intrigo

a Palazzo

Regolamento



Intrigo a Palazzo



Intrigo è un gioco di trattative per **3-5 giocatori**, dai **14 anni in su**.

La durata di una partita è di circa **45 minuti**.

La scatola contiene:

- **1** Isola: disegnata sul lato interno del coperchio della scatola.
- **5** Palazzi: 1 arancione, 1 nero, 1 bianco, 1 blu e 1 verde.
- **40** Consiglieri degli stessi colori dei palazzi.
Per ciascun colore vi sono 2 chimici, 2 scrittori, 2 medici e 2 religiosi.
- **150** Banconote in totale, di tre tagli: 1.000, 5.000 e 10.000 ducati.
Per ogni taglio ci sono 50 banconote.

Descrizione e scopo del gioco :

I giocatori impersonano dei notabili che vogliono arricchirsi inviando dei consiglieri nei territori avversari. Sfortunatamente, può capitare che non vi sia abbastanza spazio per tutti. Sarà compito di ciascun giocatore trovare i mezzi necessari (promesse, mazzette, ricatti...) per assicurarsi le postazioni migliori nei palazzi avversari allo scopo di far prosperare le proprie attività e accumulare maggiori ricchezze.

E sia chiaro che... **non vi è alcun obbligo di mantenere le promesse fatte !**

Al termine di **5 turni di gioco**, il giocatore che avrà accumulato più denaro sarà dichiarato vincitore.

Preparazione :

Ciascun giocatore sceglie un colore, prende il palazzo e i consiglieri corrispondenti e li dispone davanti a sé a faccia in su.

Se i giocatori sono meno di 5, mettete da parte i palazzi e i consiglieri non utilizzati.

Girate verso l'interno il coperchio della scatola e disponetelo in modo che l'isola disegnata al suo interno sia collocata al centro dell'area di gioco. Le banconote sono disposte a fianco dell'isola e rappresentano la banca.

Intrigo a Palazzo

3

All'inizio della partita, ciascun giocatore riceve **2 banconote di ogni taglio, per un totale di 32.000 ducati**. Il denaro deve essere mantenuto nascosto in ogni momento della partita. È possibile cambiare le banconote in tagli più piccoli in qualsiasi momento del gioco.



Esempio di disposizione con cinque giocatori.

Inizia il gioco il giocatore più corrotto intorno al tavolo.
Se avete dubbi, sorteggiate il giocatore che darà inizio alla partita.

La partita può cominciare.

Intrigo a Palazzo

Turno di gioco:

Durante il proprio turno, ogni giocatore dovrà portare a termine **3 fasi**:

- Riscuotere le somme guadagnate,
- Accogliere ed espellere i consiglieri avversari dal proprio palazzo,
- Presentare 2 consiglieri.

Una volta che il giocatore ha concluso il suo turno toccherà a quello alla sua sinistra, e così via finché ogni giocatore avrà avuto modo di giocare cinque turni. A quel punto la partita verrà dichiarata conclusa.

Fase 1: Riscuotere le somme guadagnate

Il giocatore di turno riceve dalla banca, per ciascuno dei propri consiglieri, la somma corrispondente al valore delle postazioni in cui essi sono collocati nei palazzi avversari, ossia 1.000, 3.000, 6.000 o 10.000 ducati per consigliere.

***Nota: Al primo turno di gioco i giocatori non percepiranno alcuna somma.**



In questa situazione di gioco, l'Arancione ha un consigliere sulla postazione da 3.000 nel palazzo del Nero e due consiglieri nel palazzo del Bianco, uno sulla postazione da 3.000 e l'altro sulla postazione da 10.000. L'Arancione riceve dunque per questo turno 16.000 ducati.

Fase 2: Accogliere ed espellere i consiglieri avversari

Il giocatore di turno colloca o espelle i consiglieri che si presentano davanti al proprio palazzo.

***Nota: È possibile che non sia presente alcun consigliere davanti al palazzo del giocatore di turno. Questa fase viene quindi saltata.**

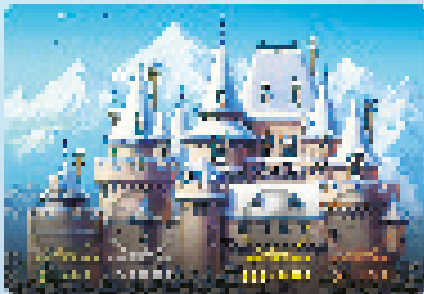
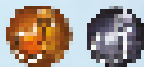
Durante questa fase, vanno rispettate 3 regole d'oro:

- **Regola 1** : Può esserci solo un consigliere per postazione nel palazzo, cioè quattro consiglieri in totale per ciascun palazzo.
- **Regola 2**: I consiglieri di uno stesso palazzo devono essere tutti di tipo diverso, siano essi appartenenti allo stesso giocatore o meno. In caso contrario si verificherà un **conflitto** (vedi pagine 5 e 6).
- **Regola 3**: Se un tipo di consigliere non è presente all'interno del palazzo del giocatore di turno, quest'ultimo ha l'obbligo di accoglierlo nel momento in cui gli si presenta e di collocarlo in una delle postazioni libere a sua scelta... volente o nolente!

Intrigo a Palazzo

5

Spiegazione dei conflitti:



Si parla di **conflitto esterno** quando più consiglieri dello stesso tipo si presentano al palazzo del giocatore di turno nello stesso momento.

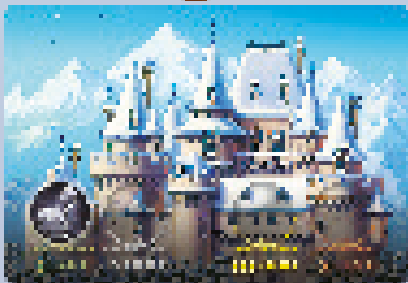
In questa situazione di gioco, l'Arancione e il Nero presentano entrambi un chimico al palazzo del Bianco.

*Quando arriverà il suo turno, il Bianco dovrà quindi risolvere un **conflitto esterno**.*

Si parla di **conflitto interno**, invece, quando al palazzo del giocatore di turno si presenta un consigliere dello stesso tipo di un altro consigliere già presente in una delle postazioni di quel palazzo.

In questa situazione di gioco, l'Arancione presenta un chimico al palazzo del Bianco, dove è già presente un chimico del Nero.

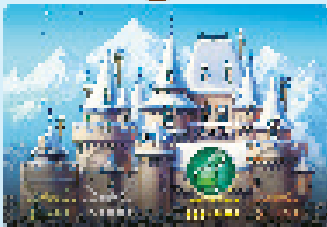
*Quando arriverà il suo turno, il Bianco dovrà quindi risolvere un **conflitto interno**.*



Intrigo

a Palazzo

È possibile che in uno stesso turno si verifichino entrambi i conflitti.



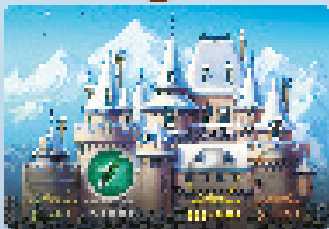
In questa prima situazione di gioco, l'Arancione e il Nero presentano entrambi un chimico al palazzo del Bianco, dove è già presente un chimico del Verde.

Il Bianco dovrà dunque risolvere, quando sarà il suo turno, prima un **conflitto esterno** e poi un **conflitto interno**.

In questa seconda situazione di gioco, l'Arancione e il Nero presentano entrambi un chimico al palazzo del Bianco.

Inoltre, l'Arancione presenta uno scrittore nonostante vi sia già uno scrittore del Verde.

Il Bianco dovrà dunque risolvere, quando sarà il suo turno, prima un **conflitto esterno** riguardante i chimici e poi un **conflitto interno** riguardante gli scrittori.



Ordine da seguire per accogliere ed espellere i consiglieri:

I - Il giocatore di turno deve posizionare i consiglieri che non sono coinvolti in nessun conflitto.

I giocatori che hanno presentato dei consiglieri, a cominciare da quello alla sinistra del giocatore di turno, indicano le postazioni che intendono occupare all'interno del palazzo, dopodiché negoziano liberamente col proprietario. Le promesse possono essere di qualsiasi tipo.

Intrigo a Palazzo

7

Esempi di trattativa:

Esempio 1:

"Se tu accetti di mettere il mio consigliere nella postazione da 10.000, io ti prometto che farò lo stesso col tuo."

Esempio 2:

"Se ti do 3.000 ducati, metti il mio consigliere sui 6.000?"

"5.000 ducati e ti metto sulla postazione da 6.000."

"OK, vada per 5.000 ducati!"

Se si sceglie di usare le mazzette, il giocatore che dichiara una determinata somma la versa immediatamente al giocatore di turno una volta che quest'ultimo ha accettato. Non si può promettere una somma di cui non si dispone.

Caso particolare: Se nel corso della partita un giocatore si ritrova senza soldi, la banca elargirà a quel giocatore una mazzetta da 1.000 ducati per le trattative.

È possibile inoltre, durante le trattative, usare promesse e mazzette insieme.

In ogni caso, le somme pattuite non possono essere né incrementate né diminuite una volta effettuato il pagamento. Dopo aver ascoltato le richieste sulle postazioni e aver intascato le mazzette, **il giocatore di turno colloca i consiglieri nel proprio palazzo a suo piacimento**, rispettando le regole d'oro sopra descritte.

***Nota: Vi ricordiamo che non sta scritto da nessuna parte che le promesse vadano mantenute! Naturalmente gli altri giocatori possono discutere, argomentare e persino minacciare il giocatore di turno, nel tentativo di fargli o non fargli rispettare le sue promesse.**

In questo esempio, solo il religioso del Verde non è coinvolto in nessun conflitto. Il Verde offre al Bianco 3.000 ducati perché questi lo collochi nella postazione da 6.000. Il Bianco chiede 5.000 ducati e il Verde accetta.

Il Bianco incassa i 5.000 ducati e alla fine colloca il religioso del Verde sulla postazione da 1.000, gongolando per il suo tiro mancino. Il Verde se ne ricorderà.



Intrigo a Palazzo

II – Il giocatore di turno deve occuparsi dei conflitti esterni.

Così come precedentemente descritto, inizia un nuovo giro di trattative per sapere quale dei consiglieri entrerà nel suo palazzo.

Se sono in atto più conflitti esterni, il giocatore di turno li risolve, tipo per tipo, nell'ordine che preferisce.



A questo punto, il Bianco deve gestire il conflitto dei chimici dell'Arancione e del Nero. L'Arancione propone al Bianco di collocarlo sulla postazione da 3.000 in cambio di una buona postazione quando verrà il turno del Bianco, più 1.000 ducati. Il Bianco incassa direttamente i 1.000 ducati. Il Nero propone 3.000 ducati perché il Bianco posizioni il suo segnalino sulla postazione da 6.000. Il Bianco incassa i 3.000 ducati.

Dopo aver riflettuto, il Bianco sceglie il chimico del Nero e lo posiziona sui 6.000.

III – Il giocatore di turno regola i conflitti interni.

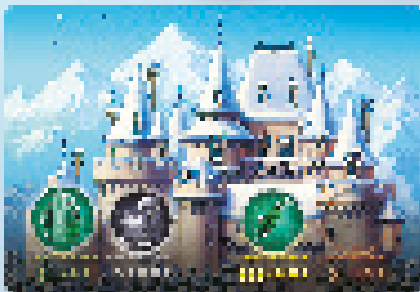
Sempre allo stesso modo, inizia un terzo giro di trattative per decidere se il giocatore di turno sostituisce o meno il consigliere già posizionato nel proprio palazzo. Anche il giocatore minacciato, che si trova già all'interno del palazzo, può prendere parte alla trattativa per preservare il proprio posto poiché nulla è dato per scontato.

Se devono essere risolti più conflitti interni, il giocatore di turno inizia con la postazione da 1.000, passa poi a quella da 3.000, da 6.000 e termina con quella da 10.000. È possibile dover risolvere fino a 4 conflitti interni nello stesso turno di gioco.

***Nota:** Quando viene sostituito un consigliere, il nuovo arrivato è obbligato a prendere il posto di quest'ultimo. In questo modo, non può essere collocato su un'altra postazione del palazzo.

Intrigo a Palazzo

9



Per finire, il Bianco deve gestire il conflitto degli scrittori dell'Arancione e del Verde. L'Arancione lancia la stessa proposta di prima: una buona postazione quando sarà il turno del Bianco, più 1.000 ducati. Il Bianco incassa i 1.000 ducati. Il Verde non fa nessuna proposta, a suo rischio e pericolo. Il Bianco decide di tenere il Verde, nonostante la mazzetta dell'Arancione.

Forse voleva scusarsi per il brutto tiro di prima con il religioso?

Tutti i consiglieri che non sono stati accolti nel corso di un turno vengono esiliati (collocati) sull'isola, dove rimarranno fino al termine della partita! Un giocatore può dunque perdere soldi per via delle mazzette, ma anche uno o più consiglieri nello stesso turno, e qui sta la vera perdita...

***Nota:** L'unico modo di espellere un consigliere è sostituirlo con un altro personaggio dello stesso tipo durante un conflitto interno. **Non è mai possibile, quindi, espellere un consigliere senza che vi sia un conflitto.**



Fase 3: Presentare 2 consiglieri

Il giocatore di turno sceglie 2 suoi consiglieri (di tipo uguale o diverso) tra quelli che ha ancora davanti a sé e li posiziona davanti ai castelli degli avversari presso cui intende presentarli. Gli è assolutamente consentito posizionare i suoi 2 consiglieri davanti al castello di uno stesso giocatore (ma posizionare 2 consiglieri identici davanti al castello dello stesso giocatore è del tutto inutile in base alla regola d'oro 2 di cui a pagina 4).

***Nota: Poiché ogni giocatore ha solo 8 consiglieri e deve posizionarne 2 a ogni turno, durante il 5° turno questa fase viene ignorata. I giocatori dunque non avranno dunque problemi a ricordare che sta per iniziare il loro ultimo turno.**

***Promemoria: Non appena il giocatore di turno ha portato a termine le 3 fasi nell'ordine descritto, inizia il turno del giocatore successivo.**

Fine della partita:

Dopo i cinque turni di gioco, **ogni giocatore riscuote un'ultima volta le somme che gli spettano**. Si ricorda che al primo turno non vi erano consiglieri posizionati, quindi nessun giocatore aveva somme da incassare. Compiendo questa fase dopo il 5° turno, si arriva al totale previsto di 5 fasi di incasso.

Il giocatore che avrà accumulato più denaro sarà dichiarato vincitore.

Se più giocatori hanno accumulato la stessa somma di denaro, saranno dichiarati vincitori a parimerito.



Avvertenza:

A seguito di tutti questi possibili e (in)immaginabili tradimenti, tutti coloro che hanno preso parte alla pubblicazione di questo gioco declinano qualsiasi responsabilità in caso di eventuali dispute, crisi di nervi e perfino rotture di amicizie o di amori e altri dispiaceri che potrebbero verificarsi.

Vi ricordiamo che Intrigo a Palazzo... è solo un gioco!

Va bene tradire per vincere, ma non dimenticate che... patti chiari, amicizia lunga!

Riassunto di un turno di gioco:

- Fase 1: il giocatore di turno riceve una somma corrispondente alle postazioni occupate dai suoi consiglieri nei palazzi avversari.
- Fase 2: il giocatore di turno si occupa di accogliere ed espellere i consiglieri avversari.
- Fase 3: il giocatore di turno colloca 2 dei suoi consiglieri a scelta davanti ai palazzi avversari.

Tocca poi al giocatore successivo.

Ringraziamenti:

IGIARI desidera ringraziare, in ordine alfabetico: Florent BLIECK, Marie DONADIEU, Stefan DORRA, Youri FAJA, Claire FERRARY, GIGAMIC, Yolaine GLENISSON, Emmanuel LEQUIEN, Clément MASSON, Ian PAROVEL, Michèle SCHEIDER, Thuy TRAN, WHATZ GAMES.

© 2015, Stefan Dorra. Tutti i diritti riservati.

Un gioco di **Stefan DORRA**

Illustrazioni realizzate da **Clément MASSON**

Direzione artistica a cura di **Ian PAROVEL**

Edizione italiana a cura di **Giuliano ACQUATI**

Traduzione **Wabbit Translations**

Grafica **Roberto GRASSO**



Edizione italiana
Cranio Creations SRL
Via del Caravaggio 21
20144 Milano
www.craniocreations.it

