

PANORAMICA

Attenzione: vi raccomandiamo di leggere questa panoramica PRIMA di leggere il regolamento. Giù dal Trono è un gioco semplice ma molto ricco di situazioni possibili, e quindi abbiamo pensato di inserire aiuti e suggerimenti per aiutarvi ad entrare nello spirito del gioco. Dopo potrete leggere il regolamento per scoprirne in dettaglio il funzionamento! Vi consigliamo di leggere questo testo a tutti i giocatori alla loro prima partita prima di spiegare le regole: permetterà loro di capire meglio il funzionamento del gioco e di godersi appieno la loro prima partita.

In "Giù dal Trono" impersonerete il ruolo di goblin intenti a preparare la rivoluzione per detronizzare il Re dei Goblin. Ognuno di voi farà parte di una delle due fazioni rivali che stanno discutendo sull'arma da utilizzare per detronizzare il Re: il Clan della Mazza o il Clan della Mannaia. una di queste due fazioni viene assegnata tutti i giocatori ad inizio partita, ed è segreta.

L'obiettivo del gioco è quello di lanciare una congiura e uccidere il Re con l'arma preferita del vostro Clan. Al lancio della congiura, tutti i partecipanti porteranno le loro armi: se il numero di armi è sufficiente ad uccidere il Re, la fazione relativa vincerà la partita. Per esempio, in una partita a 6 giocatori, la fazione della Mazza sarà in grado di vincere se accumulerà 12 Mazze tra tutti i congiurati! Raccogliere quel numero di armi da soli è praticamente impossibile: dovrete riuscire ad averle in comune tra tutti i membri del vostro Clan.

Durante il vostro turno potrete forgiare Mannaie o Mazze e gli altri giocatori potranno aiutarvi per aumentare il numero di armi prodotte. Ad ogni produzione dovrete decidere se produrre per DISTRIBUIRE le armi agli altri giocatori o RICEVERLE tutte voi e tenerle da parte. Guardiamo in dettaglio queste due opzioni, perché sono la chiave del gioco: vi permetteranno di bluffare e di ingannare gli avversari (ricordate che le fazioni sono segrete!):

DISTRIBUIRE - Se scegliete di DISTRIBUIRE non terrete le armi per voi, ma le darete a tutti coloro che vi aiuteranno. Dato che le armi non possono essere distrutte, quest'azione è utile per mettere in circolazione il vostro tipo di armi tra i giocatori: nella congiura non porterete solo voi le armi, ma le porteranno anche i vostri alleati! Un alleato potrà aiutarvi facilmente appoggiando la produzione e comunque, una volta in gioco, le armi potranno essere rubate ai vostri avversari con varie carte Azione. Distribuire è una scelta che permette di non rivelarvi troppo, permettendo ai vostri alleati di ricevere le armi giuste senza scoprirsi eccessivamente (ricevere un'arma aiutando non è un'azione di per sé compromettente: chiunque potrebbe aiutarvi bluffando). Allo stesso tempo, se volete bluffare forgiando l'arma del Clan avversario, non ne metterete troppe in circolazione e non favorirete troppo un giocatore in particolare.



RICEVERE - Se scegliete di RICEVERE le armi, tutte le armi prodotte verranno date a voi. Quest'azione è molto utile sia per bluffare che per produrre, ma è anche un'azione rischiosa perché difficilmente gli altri vi aiuteranno a produrre senza ottenere niente in cambio. Se avete bluffato bene, potreste dichiarare di ricevere le armi della fazione avversaria per accumulare quel tipo di arma e levarla dal gioco (ogni arma ha una riserva limitata, una volta finita, non si può più produrre quel tipo di arma). Ma se avete capito con chi giocate e anche gli altri hanno scoperto la vostra fazione, sarà facile ricevere le armi del vostro tipo per la congiura finale!



Ovviamente, queste non sono le uniche possibilità: a seconda della situazione in gioco, sarà utile RICEVERE o DISTRIBUIRE per bluffare o portare avanti il vostro gioco.

Vi starete chiedendo come mai un vostro nemico dovrebbe aiutarvi a produrre il vostro tipo d'arma. Oltre al classico bluff ("ti aiuto per ingannarti"), la forgiatura delle armi avviene sempre in una stanza del castello diversa e ogni stanza ha un effetto particolare. Gli avversari potrebbero volerti aiutare proprio per ricevere quell'effetto. Per esempio, andare a forgiare in infermeria fa tornare "Sani" i goblin che partecipano. Se molti goblin sono "Pesti" è un buon momento di andare in infermeria e dichiarare di RICEVERE l'arma della propria fazione: chi vuole tornare "Sano" sarà costretto ad aiutarvi per usufruire del bonus.

Ricordate che ogni azione (Ricevere, Distribuire, aiutare o non aiutare) non è di per sé rivelatoria: ci sono molti modi di bluffare! Per esempio, si può partecipare a una forgiatura anche solo per alzare il livello di rumore, cercando di farla fallire.

Dovreste studiare accuratamente i vostri avversari per capire chi è nel vostro clan e chi è nel clan opposto. Lo stesso lancio della congiura può essere un bluff: un avversario del Clan delle Mannaie potrebbe lanciare una congiura con la Mazza per spingere gli avversari a rivelarsi ma ritirare la propria partecipazione all'ultimo momento!

Inoltre, in Giù dal Trono, c'è la possibilità di vincere personalmente e non di Clan. Ogni giocatore riceve un personaggio ad inizio partita (sempre segreto) che determina le sue condizioni personali di vittoria: state attenti quindi a fidarvi dei vostri compagni... ma non troppo!

Adesso è ora di passare all'azione: leggete il regolamento, calatevi nella parte e divertitevi! Buon gioco, e che vinca il più goblin!

