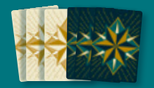
PANORAMICA E OBIETTIVO DEL GIOCO

In *Intrighi a Corte* ricevete e giocate 3 carte a ogni turno. Una di esse viene giocata al tavolo della Regina per far cambiare l'influenza di una famiglia… in modo positivo o negativo. Le altre due carte vengono giocate una nel vostro dominio e l'altra in quello di un vostro avversario, e possono valere dei punti positivi o negativi, a seconda dello status della loro famiglia. Scegliete dove posizionare al meglio le vostre 3 carte se volete concludere con il maggior numero di punti… e vincere la partita.

SCOPRITE IL TUTORIAL

COMPONENTI



20 carte Missione Segreta
(10 bianche e 10 blu)



90 carte Cortigiano
(6 famiglie da 15 carte ognuna)
Carpe blu, Cervi verde scuro, Rospi verde chiaro, Lepri gialle, Farfalle grigie, Usignoli rossi

Questo regolamento



1 tappetino di gioco

PREPARAZIONE

Posizionate il tappetino di gioco al centro del tavolo (1). Mescolate tutte le carte Cortigiano, senza guardarle. Rimuovete casualmente delle carte senza rivelarle, in base al numero di giocatori.

- ***2 giocatori: rimuovete 30 carte***
  (rimarranno 60 carte nel mazzo).
- ***3 giocatori: rimuovete 18 carte***
  (rimarranno 72 carte nel mazzo).
- ***4 giocatori: rimuovete 6 carte***
  (rimarranno 84 carte nel mazzo).
- ***5 giocatori: non rimuovete alcuna carta.***
  Giocate con l'intero mazzo.

Distribuite 3 carte Cortigiano, a faccia in giù, a ogni giocatore (2). Posizionate le carte Cortigiano rimanenti in un mazzo a faccia in giù (3), accanto al tappetino di gioco. Poi distribuite 2 carte Missione Segreta, una blu e una bianca, a ogni giocatore (4). Ogni giocatore le guarda segretamente e le tiene vicino a sé. Rimettete nella scatola le carte Missione Segreta rimanenti, senza guardarle. Non verranno usate durante la partita. Potete guardare le vostre carte Missione Segreta in qualsiasi momento, ma non potete mai rivelarle ai vostri avversari. Scegliete casualmente il primo giocatore.

CHE IL BANCHETTO ABBIA INIZIO!

FLUSSO DI GIOCO

Una partita di *Intrighi a Corte* si svolge in turni consecutivi, in senso orario. A partire dal primo giocatore, ogni giocatore svolge il suo turno nella sua interezza, poi tocca al giocatore alla sua sinistra, e così via. La partita termina quando il mazzo è vuoto e nessuno ha più carte nella propria mano. Ogni giocatore poi calcola il punteggio delle sue carte. Il giocatore con il maggior numero di punti vince.

IL TURNO DEL GIOCATORE

Nel vostro turno dovete giocare tutte e 3 le carte nella vostra mano. Ne posizionate una, a faccia in su, in ognuna delle 3 aree di gioco elencate di seguito.

- ATTORNO AL TAVOLO DELLA REGINA
- NEL VOSTRO DOMINIO
- NEL DOMINIO DI UN AVVERSARIO

Potete giocare le vostre 3 carte in qualsiasi ordine, a patto che posizioniate ***una carta per area.***

FINE DEL TURNO

Una volta che avete giocato le vostre 3 carte, pescate 3 nuove carte dalla cima del mazzo per il vostro prossimo turno. Se il mazzo è vuoto, avete appena giocato il vostro ultimo turno. Aspettate che tutti finiscano il proprio turno con le carte che hanno in mano.

ATTORNO AL TAVOLO DELLA REGINA

(sopra o sotto al tappetino di gioco)

Posizionate la carta nella colonna della famiglia corrispondente. Scegliete se posizionarla sopra o sotto al tappetino. Quando la partita termina, le famiglie con più carte sopra saranno Stimate. Quelle con più carte sotto saranno Cadute in Disgrazia.





NEL VOSTRO DOMINIO

(davanti a voi)

Alla fine della partita, ogni carta di una famiglia Stimata vi farà guadagnare 1 punto, invece ogni carta di una famiglia Caduta in Disgrazia vi farà perdere 1 punto.



NEL DOMINIO DI UN AVVERSARIO

(di fronte a un qualsiasi avversario)

Alla fine della partita, ogni carta di una famiglia Stimata farà guadagnare all'avversario 1 punto, invece ogni carta di una famiglia Caduta in Disgrazia gli farà perdere 1 punto.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com

RUOLI SPECIALI

Alcuni Cortigiani hanno un ruolo, mostrato con un'icona nei 4 angoli della carta (il ruolo viene rappresentato anche attraverso un oggetto sull'illustrazione). Ci sono 4 ruoli diversi e ognuno di essi ha un effetto speciale.



Nobile 4 per famiglia

Alla fine della partita, ogni Nobile conta come due carte, che si trovi nel dominio di un giocatore oppure attorno al tavolo della Regina.

Spia 2 per famiglia



Le spie vengono sempre giocate a faccia in giù invece che a faccia in su. Una volta giocata, nessuno può guardare una Spia, nemmeno il giocatore che l'ha giocata.
Ogni volta che la Spia viene giocata attorno al tavolo della Regina, viene posizionata nella colonna della Regina, sotto o sopra al suo seggio sul tappetino (seguendo le normali regole), in maniera da nascondere la sua famiglia per il momento.



Assassino 2 per famiglia



Ogni volta che posizionate un Assassino in un'area, potete eliminare un altro Cortigiano in quell'area. Questo effetto si innesca sia che l'Assassino venga giocato nel Dominio di un giocatore (quindi anche nel vostro Dominio) che attorno al tavolo della Regina. La carta così eliminata viene rimossa dalla partita.
Se posizionate un Assassino attorno al tavolo della Regina, potete eliminare una qualsiasi carta attorno al tavolo, a prescindere da dove avete piazzato l'Assassino (sopra o sotto al tappetino).
Potete perfino eliminare una Spia in questo modo (tuttavia, non guardatela o rivelatela). Non dovete usare per forza la capacità di un Assassino.

Nota: l'Assassino non può eliminare una Guardia (vedi più avanti).



Noemi gioca un Assassino Usignolo sotto al tavolo della Regina. Approfitta dell'opportunità ed elimina un Nobile Lepre sopra al tavolo della Regina.



Guardia 3 per famiglia

Le guardie non possono mai venire eliminate dagli Assassini. Una volta giocate, non possono essere rimosse.

FINE DELLA PARTITA E CALCOLO DEL PUNTEGGIO

La partita termina quando il mazzo è vuoto e a nessuno sono rimaste più carte in mano. Tutte le spie (le carte a faccia in giù) vengono rivelate ora. Quelle al tavolo della Regina vengono mosse nella loro famiglia: le carte sopra al tappetino rimangono sopra, e quelle sotto al tappetino rimangono sotto.
Poi determinate lo status di ogni famiglia attorno al tavolo della Regina. Le famiglie con più carte sopra al tappetino sono Stimate mentre quelle con più carte sotto al tappetino sono Cadute in Disgrazia. Se non c'è una maggioranza, una famiglia è Neutrale.
Non dimenticate che i nobili (x2) valgono come due carte.

Suggerimento: per comodità, se una famiglia è Caduta in Disgrazia lasciate visibili solo le carte SOTTO al tappetino e girate a faccia in giù le carte che si trovano sopra al tappetino; se invece una famiglia è Stimata, lasciate visibili solo le carte SOPRA al tappetino e girate a faccia in giù le carte sotto al tappetino. Se una famiglia è Neutrale, girate tutte le carte a faccia in giù. In questo modo vedrete a colpo d'occhio lo status di ogni famiglia.



Con più carte sopra al tappetino, le famiglie Farfalla, Rospo e Cervo sono Stimate. Le famiglie Usignolo, Carpa e Lepre sono Cadute in Disgrazia, visto che hanno più carte sotto al tappetino.

Calcolate il punteggio del Dominio di ogni giocatore. Ogni cortigiano di una famiglia Stimata vale 1 punto, mentre ogni cortigiano di una famiglia Caduta in Disgrazia fa perdere 1 punto. Le famiglie che sono rimaste Neutrali non daranno alcun punto.
Non dimenticate che i nobili (x2) contano come due carte. Ogni giocatore rivela quindi le sue carte Missione Segreta. Ogni carta di cui soddisfate la condizione vale 3 punti vittoria (PV) extra. Le carte che non soddisfate non valgono nulla. Il giocatore con il maggior numero di punti vince. In caso di parità, i giocatori in parità condividono la vittoria.



Con le carte nel suo dominio alla fine della partita, il punteggio di Noemi è di **11 punti.** *Ottiene 11 punti (3 + 3 + 5) per le sue carte Farfalla, Rospo e Cervo (i nobili contano per 2). Perde 3 punti per via delle sue 2 carte (incluso un Nobile) nella famiglia Usignolo. Le sue carte Carpa non valgono nulla (perché Neutrali) e la sua Missione Segreta soddisfatta le fa guadagnare 3 punti aggiuntivi.*

RICONOSCIMENTI
Edizione Italiana a cura di GateOnGames
www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com
Per reclami su questo prodotto, contattare reclami@gateongames.com
Impaginazione: Margherita Cagnola, Martina Marzulli
Traduzione: Denise Venanzetti
Revisione: Lorenzo Trenti
Supervisione: Mario Cortese
Distribuzione a cura di DungeonDice.it
GateOnGames e DungeonDice sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.

Vuoi rimanere aggiornato sul regolamento?

Always Board Games
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Intrighi a Corte



Il castaldo della Casa Reale vi convoca, secondo il volere di Sua Maestà la regina, per il suo

BANCHETTO ANNUALE

Autori del Gioco: Romaric Galonnier e Anthony Perone
Illustrazioni: Noëmie Chevalier
Responsabile del progetto: Clément Milker
Traduzione: Mathieu Rivero
Responsabile di produzione: Benoît Stella (Synergy Games)
Pubblicato da: Catch Up Games
Distribuzione: Blackrock Games