



Deal with the Devil

REGOLAMENTO

È un momento di risveglio delle coscienze. Dalle tenebre del Medioevo sono emersi quattro regni, accecati dal sogno di una nuova prosperità. Ogni regno è in cerca della grandezza. Ma quale di essi riuscirà a raggiungerla?

Due regni sono guidati da miseri mortali intrappolati fra la loro brama di potere e il loro bisogno di compiacere la Chiesa. Un regno è guidato da un segreto cultista che è già caduto in tentazione. Il quarto regno è guidato dal diavolo in persona. Per vincere servono risorse... tranne il diavolo a cui invece serve... un frammento della vostra anima.

**È FORSE ORA DI STRINGERE
UN PATTO COL DIAVOLO?**



DI MATÚŠ KOTRY

COMPONENTI



1 TABELLONE CON LA RUOTA DI PRODUZIONE



4 MURA, OGNUNA CON UNA PLANCETTA AZIONI E UN TETTO



1 PLANCIA INQUISIZIONE FRONTE-RETRO CON UNA TESSERA PANORAMICA INQUISIZIONE



4 SCRIGNI



RISORSE AVANZATE

15 SEGNALINI MARMO
15 SEGNALINI VETRO



RISORSE BASE

23 SEGNALINI LEGNO
23 SEGNALINI PIETRA
19 SEGNALINI GRANO



54 MONETE



10 SEGNALINI ALA ANGELICA
10 SEGNALINI ALA DEMONIACA



12 ANELLI VOTO



6 FRAMMENTI D'ANIMA
DI UN MORTALE,
PURI AL 99 %



2 FRAMMENTI
D'ANIMA DEL CULTISTA,
LEGGERMENTE CORROTTI



5 SEGNALINI
ACCUSA



14 SEGNALINI GIULLARE



80 CARTE EDIFICIO - 16 PER ROUND



20 CARTE EVENTO

8 CARTE A
12 CARTE B



11 CARTE INQUISITORE

3 GIALLE
4 ROSSE
4 OSPITI



12 CARTE RICHIESTA

INCLUDE 4 CARTE



4 TRAGUARDI MINORI E 4 TRAGUARDI
MAGGIORI PER CIASCUN COLORE



4 TESSERE CORTIGIANO PER CIASCUN COLORE



6 DISCHI IN PLASTICA
PER CIASCUN COLORE

4 SEGNALINI AZIONE
1 SEGNALINO REPUTAZIONE
1 SEGNAIPUNTI



2 CUBI IN PLASTICA PER
CIASCUN COLORE

1 SEGNALINO DEBITO
1 SEGNALINO INTERESSE



4 SCHEDE RIASSUNTIVE



8 SEGNALINI INDULGENZA



2 SEGNALINI PROMEMORIA
PER CIASCUN COLORE



2 FOLLE INFEROCITE
CON LE BASI



2 SCATOLINE
PER I SEGNALINI

SEGNALINI DI SCORTA

SISTEMA QUESTA FUSTELLINA IN FONDO ALLA TUA SCATOLA NEL CASO IN CUI TU PERDA UNO DI QUESTI SEGNALINI FONDAMENTALI.

Non defustellarla!



MONTAGGIO

MONTATE GLI SCRIGNI COME MOSTRATO

1. Applicate il nastro biadesivo dove mostrato, quindi piegate per creare il fondo dello scrigno.
2. Il perno più largo va inserito dall'alto attraverso il coperchio e il fondo dello scrigno, quindi da sotto avvicinate l'altro perno, in modo da incastrarli uno dentro l'altro. Assicuratevi di inserire tutti i perni con il corretto orientamento!



MONTATE IL TABELLONE COME MOSTRATO



MONTATE LE MURA DEI GIOCATORI COME MOSTRATO

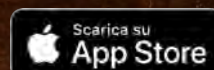
Sono progettate per essere smontate fra una partita e l'altra così da poter essere riposte nella scatola.



MONTATE IL TRACCIATO REPUTAZIONE COME MOSTRATO:



APP PER DISPOSITIVO MOBILE



cge.as/ddd

CREDITI

Un gioco di MATÚŠ KOTRY

SQUADRA DI SVILUPPO:	Matúš Kotry Adam Španěl Vít Vodička Radek "RBX" Boxan Jan Zvoníček Jakub Uhlíř
GRAFICA:	Radek "RBX" Boxan
ILLUSTRAZIONI:	David Cochard Štěpán Drašťák Martin "Skam" Krejčí Jan "Arenoth" Vohlídal Ladislava Pechová Dávid Jablonovský
SVILUPPO DELL'APP:	Adam Španěl
TRAILER & MODELLI 3D:	Radim "Finder" Pech Roman Bednář
PRODUZIONE:	Vít Vodička
REDAZIONE DEL REGOLAMENTO:	Jason Holt
DIREZIONE DEL PROGETTO:	Jan Zvoníček
SUPERVISIONE DEL PROGETTO:	Petr Murmak
TRADUZIONE ED EDIZIONE	
ITALIANA A CURA DI:	Davide Malvestuto
ADATTAMENTO GRAFICO:	Giada Lo Duca
REVISIONE:	John A. Camplani

Vorrei ringraziare il gruppo praghese: Adam, Zvonda, Vítek, Emil, Uhlíček, David e Standa, per la quantità impressionante di partite giocate durante la fase finale di play-testing e di bilanciamento. E in particolar modo Radek, che oltre alle mille partite ha anche fatto un lavoro stupendo ed eccezionale di rifinitura grafica e degli aspetti tecnici dei componenti.

Un ringraziamento speciale anche a Míra, Dita e Ondra, il terzetto di più devote playtester durante le prime fasi dello sviluppo, quando il gioco durava ancora un'eternità ed era pieno di questioni irrisolte.

Un grande grazie, inoltre, ai seguenti playtester: Bett, Kat, Elwen, Mín, Štěpán, Kreten, Zdenka, Angie, Aleš, Ursus, aTom, Zuzka, Janča, Míra, Klára, Ivča, Hanka, Tomáš, Regi, Tom, Lucia, Uhlík, Roman, Eleni, Alexandra, Nathan, Pája, Adam Nedvídek, Youda, Johnyzech, Ozzy, Pitrs e Falco.

E infine un grazie a tutti i playtester delle prime fasi del gioco: Vlaada, Marcela, Filip, Vlado, Rumun, Chasnik e Ondra Skoupý.

© Czech Games Edition
Ottobre 2022
www.CzechGames.com



Distributore Esclusivo per l'Italia
Craneo Creations
Via E. Romagnoli 1,
Milano (MI) 20146, Italia
www.craniocreations.it



PREPARAZIONE

1



Collocate il tabellone al centro del tavolo.

Posizionate la ruota di produzione in posizione 1.

2

I giocatori creano i loro regni ciascuno su uno dei quattro lati del tabellone. **Il gioco richiede infatti esattamente 4 giocatori.**

- ✦ Ogni porzione del tabellone ha differenti condizioni iniziali, per cui i giocatori dovrebbero sedersi in maniera casuale intorno al tavolo.



- ✦ Ciascuna **scheda riassuntiva** raffigura un motivo a quadri presente in una delle quattro porzioni di tavolo, accanto all'icona  o . Prendete la carta corrispondente alla vostra posizione.

- ✦ Scegliete un colore e prendete tutti i componenti corrispondenti.

- ✦ **2a** Piazzate uno dei vostri cubi, d'ora in poi detto **segnalino interesse**, sullo spazio iniziale della **ruota dell'interesse**.



- ✦ **2b** Piazzate il vostro cortigiano alchimista  sullo spazio dedicato.

- ✦ **2c** Piazzate l'altro vostro cubo, d'ora in poi detto **segnalino debito**, sullo spazio 0 del **tracciato debito**.

- ✦ **2d** Impilate le vostre tessere cortigiano   sullo spazio da 2 monete della vostra porzione di tabellone.

3

Separate le carte edificio in base al numero sul retro e mescolate quindi ogni mazzetto separatamente. Poi impilate i mazzetti da 2 a 5 in ordine, con il 5 in fondo e il 2 in cima, così da creare il **mazzo edifici**. Per il momento mettete da parte il mazzo.



7

Piazzate le monete e i segnalini risorsa di grano, legna, pietra, vetro e marmo accanto al tabellone a formare una riserva generale alla portata di tutti.



- 4** Dividete le carte evento nei mazzi A e B. Mescolate separatamente ognuno dei due mazzetti e collocate il mazzo A sopra il mazzo B, così da creare il **mazzo eventi**.



- 5** Collocate la plancia inquisizione accanto al tabellone.

- + **5A** Piazzate un disco di ogni giocatore, d'ora in poi detto **segnapunti**, sullo spazio 0 del **tracciato dei punti**.
- + **5B** Piazzate un disco di ogni giocatore, d'ora in poi detto **segnalino reputazione**, sullo spazio 0 del **tracciato reputazione** (ovvero sullo spazio con l'icona).
- + **5C** La **tessera panoramica inquisizione** combacia perfettamente all'interno della plancia inquisizione e vi ricorda di alcune fasi speciali che si verificano in specifici round della partita. Piazzate inizialmente la tessera in modo che i promemoria dei round 2 e 3 siano visibili.
- + **5D** Piazzate tutti segnalini ala angelica nella riserva in cima al tracciato reputazione, piazzate tutti i segnalini ala demoniaca nella riserva in fondo.
- + **5E** Piazzate i segnalini indulgenza accanto alla plancia, vicino alla cima del tracciato reputazione.
- + **5F** Assemblate le **folle inferocite** e collocatele accanto alla plancia.
- + Disponete le carte inquisitore negli spazi inquisitore lungo il lato destro della plancia:
 - » **5G** Piazzate **L'Asceta** nello spazio in cima. Questo è l'unico inquisitore che è rivelato ad inizio partita.
 - » **5H** **Il Fondamentalista** e **Il Plebeo** vanno collocati coperti nei due spazi successivi. Sul retro riportano la B e la C.
 - » **5I** Create un mazzetto con tutti gli inquisitori **Ospite** e collocatelo, scoperto, vicino alla pancia inquisizione.
 - » **5J** Mescolate i restanti inquisitori (i quattro con le buste rosse sul retro) e collocatene tre coperti e casuali negli spazi 1, 2 e 3. Riponete quello restante nella scatola.

Nota: gli effetti degli Inquisitori sono riassunti anche sul retro della carta. Tuttavia, in qualsiasi momento, un giocatore può sbirciare il davanti per leggere il testo completo dell'effetto.

- 6** Ogni giocatore monta le mura del proprio colore.

- + **6A** Inserite le vostre **4 tessere traguardo minore** negli spazi lignei davanti ai vostri bastioni (l'ordine non ha importanza). Inserite inoltre negli spazi dorati alla loro destra le vostre **4 tessere traguardo maggiore**.
- + **6B** Piazzate i vostri **4 dischi** restanti, d'ora in poi detti **segnalini azione**, negli spazi dedicati nell'angolo destro della vostra **plancetta azioni**.
- + **6C** Prendete le risorse iniziali indicate nell'angolo inferiore sinistro della vostra porzione di tabellone. Conservate tutte le vostre risorse al sicuro, celate dietro le vostre **mura**:
 - » :
 - » :
 - » :
 - » :
- + **6D** Prendete **3 anelli voto** , 1 per ciascun colore dei giocatori avversari. Collocate anche questi anelli entro le vostre mura.
- + **6E** Prendete un set di **3 carte richiesta** e tenetele a portata di mano.
- + **6F** Prendete i **2 segnalini promemoria** del vostro colore.



I 4 Ruoli

I giocatori sono i governatori di quattro regni medievali, ognuno in competizione con gli altri per la rinascita architettonica e culturale. Ma ogni giocatore ha un ruolo segreto: due sono dei mortali, uno è un cultista e uno... beh è il diavolo in persona!

Tutti i giocatori hanno lo stesso obiettivo: fare più punti degli altri. Ma cominciano con risorse differenti e fanno punti in modo diverso.

Ogni ruolo ha il proprio **scigno**. All'inizio della partita, ogni scigno è riempito con le risorse iniziali del relativo ruolo.

MORTALI

I mortali iniziano la partita senza nessun materiale da costruzione addizionale nei propri scigni. Tuttavia, sono in possesso della risorsa di maggior valore possibile: un'anima immortale. L'anima è divisa in 3 frammenti vendibili separatamente, ma il loro valore di mercato è comunque da vedersi a seconda delle mutevoli circostanze. In aggiunta, i mortali hanno i mezzi per accusare e smascherare il cultista e il diavolo.

Gli scigni dei mortali sono contrassegnati (ovviamente all'interno!) con una di queste icone:



Entrambi gli scigni dei mortali vanno riempiti con:

- ♦ 3 frammenti di anima immortale .
- ♦ 1 segnalino accusa per smascherare il diavolo e 1 segnalino accusa per smascherare il cultista . Il colore dei segnalini deve corrispondere a quello della loro icona mortale.

CULTISTA

Il governante di uno dei regni è già affiliato ad un culto segreto, da cui ha ricevuto notevoli risorse in cambio di un frammento della propria anima, che è ormai corrotta. Con ancora due frammenti d'anima da vendere, il cultista cerca un modo per unirsi alla fazione del diavolo.

Lo scigno del cultista è contrassegnato da questa icona: .

Lo scigno del cultista va riempito con:

- ♦ 2 frammenti d'anima corrotti, ovvero con l'icona del cultista .
- ♦ 1 marmo 1 vetro e 1 moneta .
- ♦ 1 segnalino accusa per smascherare il diavolo .

DIAVOLO

Il diavolo ha deciso di benedire questo angolo di mondo con una visita di cortesia. Ebbene, forse "benedire" potrebbe essere una scelta di parole piuttosto infelice. Il diavolo ha assunto la forma del governante di uno dei quattro regni (difatti perché assumere la forma di un comune villico, quando può essere un governante?). Il diavolo si è portato dalle terre infernali una gran quantitativo di ricchezze così da scambiarle con le anime degli altri giocatori. Finché si trova in forma umana, il diavolo è vulnerabile e deve stare molto attento all'Inquisizione.

Lo scigno del diavolo è contrassegnato da questa icona: .

Lo scigno del diavolo va riempito con:

- ♦ 1 marmo 1 vetro 1 legno 1 pietra 1 grano e 8 monete .
- ♦ Neanche l'ombra di un frammento di una qualsivoglia anima.

Suggerimento: assicuratevi che ognuno guardi il proprio scigno. Fin dall'inizio della partita i giocatori devono essere in grado di capire il loro ruolo e di riconoscere gli scigni degli altri ruoli durante la Fase Patto. Passate uno dopo l'altro gli scigni ai giocatori prima di chiuderli, in modo che diventino familiari a tutti.

DISTRIBUZIONE DEGLI SCRIGNI

Una volta che gli scigni sono riempiti, chiudeteli e mescolateli.

Dopo un numero di mescolate sufficiente a perdere l'identità di ciascuno scigno, scannerizzate con l'app.

USARE L'APP



cge.as/ddd

I ruoli sono mantenuti segreti grazie all'aiuto dell'app di supporto di Deal with the Devil. L'app è gratuita e può essere scaricata usando il link sotto al codice QR qui a sinistra (oppure semplicemente scannerizzando il codice QR).

Il gioco richiede un dispositivo in grado di supportare l'app e di scannerizzare. Dopo averla fatta partire, selezionate **NUOVA PARTITA**.

L'app dovrebbe subito dirvi che è tempo di distribuire i ruoli. Piazzate il vostro dispositivo sul tavolo in modo che possiate leggere lo schermo. Prendete uno scigno e collocatelo davanti alla videocamera. Ad un certo punto lo schermo mostrerà il colore di un giocatore: consegnate lo scigno a quel giocatore.

Suggerimento: è piuttosto improbabile che qualche giocatore possa distinguere gli scigni dal relativo codice QR ma, giusto per sicurezza, tenete gli scigni in modo che i rispettivi codici QR non possano essere letti (eccetto che dall'app ovviamente).

Ogni giocatore prende quindi lo scigno che gli è stato assegnato e lo apre per scoprire il proprio ruolo in partita. **Mantenete il vostro ruolo rigorosamente segreto!** Prelevate il contenuto del vostro scigno e collocatelo all'interno delle vostre mura. Conservate lo scigno vuoto a portata di mano. Ne avrete ancora bisogno per stringere patti durante la partita.

SUGGERIMENTI PER LA LETTURA DEL CODICE

1. Tenete lo scigno 15 cm sopra il vostro dispositivo (15 cm è circa la lunghezza della vostra mano).
2. Mantenete lo scigno orizzontale e aspettate un momento.
3. Puntate il codice con la videocamera del vostro dispositivo, non con tutto lo schermo.
4. Assicuratevi di avere la luminosità dello schermo impostata e spegnete le luci d'ambiente.

PANORAMICA DEL Round

La partita si articola in 5 round, che sono scanditi dalla ruota di produzione. Ogni round conta 6 fasi:



1. FASE PRODUZIONE



4. FASE AZIONE



2. FASE CARTE



5. FASE INTERESSE



3. FASE PATTO



6. FASE REPUTAZIONE

I Round 2 e 3 hanno anche la **7. FASE CACCIA ALLE STREGHE.**

I Round 3 e 5 terminano con una **8. FASE INQUISIZIONE.**

In ogni fase, i giocatori possono comprare/vendere risorse e contrarre prestiti, come descritto nella pagina a fianco. La possibilità di ripagare i prestiti, comunque, è limitata alle fasi 1, 2 e 8.



FASE PRODUZIONE

Ogni round inizia con una Produzione. Ogni giocatore dispone di **4 spazi produzione** che ad inizio partita sono a livello 1. Gli spazi producono le risorse mostrate sulla **ruota di produzione**, che sono differenti da giocatore a giocatore e che cambiano di round in round.



A RISORSE AVANZATE

Il **vetro**  e il **marmo**  sono risorse avanzate e occupano 2 spazi produzione. Produrrete un numero di unità di queste risorse pari al livello più basso dei due (maggiori dettagli sono forniti a **pagina 12**). Nel primo round, produrrete 1 vetro o 1 marmo, a seconda di qual è la vostra porzione di tabellone.

B RISORSE BASE

Il **legno** , la **pietra**  e il **grano**  sono risorse base. Ogni risorsa base sulla ruota di produzione corrisponde ad un singolo spazio produzione.

C MONETE

Il vostro regno produce anche **2 monete** . Questa produzione può essere incrementata migliorando i vostri spazi centrali (come spiegato a **pagina 12**).

ESEMPIO: gli spazi produzione nell'immagine qui sopra sono per il giocatore seduto in corrispondenza della porzione  del tabellone. Il giocatore in questione produce 1 vetro, 1 grano, 1 pietra e 2 monete. La produzione di ciascun round è mostrata sulla scheda riassuntiva.



FASE CARTE

Dopo la Fase Produzione, i giocatori pescano edifici ed eventi.

Nel round 1, la fase Carte funziona come segue:

1. Suddividete il mazzo degli edifici in 4 mazzetti A, B, C e D. Mescolate ogni mazzetto separatamente e consegnate a ciascun giocatore un edificio casuale da ciascun mazzetto.
2. Ogni giocatore pesca 1 carta evento.

Nei round seguenti, la fase Carte funziona come segue:

1. Ogni giocatore scarta tutti gli edifici nella propria mano eccetto uno.
2. Ogni giocatore pesca 4 edifici.
3. Ogni giocatore pesca 1 carta evento.
4. Ogni giocatore sceglie 2 degli edifici che ha appena pescato e li passa al giocatore nella direzione indicata sul retro delle carte (verso sinistra nei round pari, verso destra nei round dispari). Riceverà quindi 2 carte dal giocatore sull'altro lato.
5. Chiunque lo desidera ha ora facoltà di ripagare parte o tutti i propri prestiti.

Alcune note:

- ✦ Nel round 1 gli edifici saranno pescati dal mazzo 1. Nel round 2 saranno pescati dal mazzo 2. E così via.
- ✦ Nei round 1 e 2 saranno pescati gli eventi A. Nei round 3, 4 e 5, saranno pescati gli eventi B.
- ✦ Quando passate gli edifici, potete passare (e quindi ricevere) solo edifici del mazzo del round corrente.
- ✦ Alla fine della fase, vi ritroverete con 4 edifici del round corrente in mano e 1 edificio di un round precedente. Inoltre, avrete 1 carta evento (o raramente 2, se non avete giocato alcun evento nel round precedente).

Eventi ed edifici sono mantenuti segreti nella mano finché non vengono giocati (durante la fase Azione). La fase Carte coinvolge solo gli edifici nella vostra mano, senza influenzare quelli che sono stati giocati nei round precedenti.

In QUALSIASI FASE

Comprare e Vendere Risorse

La principale funzione delle monete è quella di aiutarvi ad accaparrarvi le risorse di cui necessitate.

- ✦ Potete comprare 1 legno, 1 pietra o 1 grano per 3 monete.
- ✦ Potete comprare 1 vetro e 1 marmo per 5 monete.

È anche possibile vendere risorse per ottenere monete.

- ✦ Legno, pietra o grano possono essere venduti per 1 moneta ciascuno.
- ✦ Vetro o marmo possono essere venduti per 2 monete ciascuno.



Un promemoria di questi prezzi è presente sul tetto delle vostre mura.

Le risorse possono essere comprate o vendute in qualsiasi fase. Tuttavia, nella Fase Patto potreste beneficiare di un'offerta commerciale migliore da parte di un altro giocatore.

PRESTITI

Se non avete abbastanza denaro, nessun problema! Potete contrarre un prestito. Avanzate il vostro segnalino debito sul tracciato e ottenete un pari ammontare di monete dalla banca. Non vi è permesso innalzare il debito del vostro prestito oltre le 10 monete.



ESEMPIO: questo giocatore ha un prestito di 3 Monete. Se lo desidera, può incrementarlo a 8 e ricevere altre 5 monete, che stiva dietro le proprie mura. Nel nostro esempio, comunque, ha bisogno di 1 vetro per costruire un edificio, per cui spende immediatamente le monete per comprare il vetro, che consuma immediatamente per completare l'edificio. In pratica è come se avesse ottenuto il vetro gratis (ma più avanti vedremo cosa dovrà patire durante la fase Interesse).

Potete contrarre un prestito in qualsiasi fase, ma potrete ripagarlo solo in alcune fasi specifiche:

- ✦ Fase Produzione
- ✦ Fase Carte
- ✦ Fase Inquisizione (che ha luogo solo nei round 3 e 5)

Per ripagare parte del vostro prestito, restituite semplicemente un certo numero di monete nella riserva generale e riducete il relativo debito di un pari importo.



FASE PATTO

In questa fase userete il vostro scrigno per offrire un patto agli altri giocatori. Con l'aiuto dell'app, le offerte dei giocatori saranno distribuite in maniera casuale. Ogni cosa in questa fase avviene segretamente: nessuno sa cosa gli avversari stanno offrendo, voi non sapete chi vedrà la vostra offerta e riguardo l'offerta che riceverete, non sapete da chi proviene.

FARE UN'OFFERTA

Potete offrire risorse e monete, in qualsiasi combinazione. Piazzate segretamente i segnalini nel vostro scrigno. Poi posizionate l'indicatore in modo da mostrare ciò che desiderate:

- ✦ I **MORTALI** possono chiedere da 2 a 7 monete.
- ✦ Il **DIAVOLO** può chiedere 1 o 2 frammenti d'anima.
- ✦ Il **CULTISTA** può chiedere da 2 a 6 monete o 1 frammento d'anima.

Potete non offrire nulla, se non c'è niente di cui volete privarvi. Notate che **non potete offrire frammenti d'anima**: dovete aspettare che il diavolo o il cultista ve li chiedano.



ESEMPIO: il Cultista sta offrendo 2 pietre per 4 oro.

Suggerimento: quando i giocatori fanno la loro prima offerta, ricordategli che possono offrire solo risorse o monete, e che queste ultime sono una scelta plausibile se state chiedendo un frammento d'anima. Fate anche loro presente che chiedere se possono offrire un frammento d'anima praticamente significa rivelare il proprio ruolo. Notate che i tipi di segnalini che potete offrire sono chiaramente raffigurati all'interno dello scrigno.

DISTRIBUIRE LE OFFERTE



Una volta che tutti hanno le offerte pronte, mescolate gli scrigni. Assicuratevi poi che l'app sia impostata sul round e sulla fase corretti e procedete a scannerizzare ogni scrigno. L'app vi dirà a chi consegnare ciascuno scrigno, garantendo che nessuno riceva la propria offerta.

CONSIDERARE LE OFFERTE

Riceverete lo scrigno di un altro giocatore. Apritelo al riparo delle vostre mura. Saprete subito se l'offerta proviene da un mortale, dal cultista o dal diavolo, ma non saprete qual è il giocatore che ve l'ha fatta.

Avrete 2 scelte:

- ✦ **Accettare l'offerta.** Se l'offerta vi piace, prendete il contenuto dello scrigno e depositate al suo interno le monete o i frammenti d'anima richiesti. Ricontrollate bene per essere certi di aver depositato la quantità corretta. Non dimenticate che potete contrarre un prestito se siete a corto di monete.
- ✦ **Rifiutare l'offerta.** Se non volete pagare il costo dell'offerta, non prendete nulla dallo scrigno e chiudetelo.

Notate che la transazione è del tipo: tutto o niente. Non potete prendere solo una parte dell'offerta e/o pagare solo una parte del prezzo richiesto.

SECONDA OFFERTA



Una volta che tutti i giocatori hanno accettato o rifiutato l'offerta, mescolate gli scrigni e usate l'app per distribuirli una seconda volta. Riceverete quindi una seconda offerta da un diverso giocatore.

Qualcun altro ha già visionato questa offerta, e se l'ha accettata, lo scrigno conterrà l'esatto pagamento richiesto dall'indicatore: monete o frammenti d'anima. Se ricevete uno scrigno di questo tipo, semplicemente chiudetelo: non c'è nulla che possiate farci. Al contrario, se ricevete un'offerta che non è ancora stata accolta, potete accettarla o rifiutarla.

Nota: se il giocatore prima di voi ha accettato l'offerta, non vi è permesso manipolare il pagamento altrui in alcun modo. In particolare, **al cultista non è permesso rimpiazzare un frammento puro di un mortale con un frammento corrotto della propria anima.**

RESTITUZIONE DEGLI SCRIGNI

Una volta che tutti hanno terminato con la seconda offerta, rimescolate ancora una volta gli scrigni. Assicuratevi che l'app sia impostata sul passo corretto e scansionate gli scrigni. L'app vi dirà a chi appartiene ogni scrigno. Restituite ciascuno scrigno al legittimo proprietario.

Aprire il vostro scrigno al riparo delle vostre mura. La vostra offerta è stata accettata (anche se non sapete da chi) se lo scrigno contiene le monete o i frammenti d'anima che avevate richiesto. Se nessuno ha accettato l'offerta, i segnalini che avevate offerto saranno ancora dentro lo scrigno. In entrambi i casi, recuperate i segnalini e depositateli dietro le vostre mura.



Se qualcuno ha accettato la vostra offerta, ma ha fatto un errore nel pagarvi, non vi preoccupate! Usate il bottone Indietro dell'app per ridistribuire gli scrigni e correggere qualsivoglia errore.

COME FARE UNA BUONA OFFERTA

Come indicato nella pagina precedente, le meccaniche permettono ai giocatori di comprare le risorse base per 3 monete e le risorse avanzate per 5. Pertanto, dovrete chiedere di meno per le vostre risorse. Ad esempio, perché qualcuno dovrebbe pagarvi 3 monete per del legno? Chiunque potrà fare un acquisto simile dalla riserva generale senza aiutare un rivale.

Ecco alcuni esempi di offerte ponderate:

- ✦ 1 legno per 2 monete
- ✦ 1 vetro per 4 monete
- ✦ 1 pietra e 1 grano per 5 monete

Se state chiedendo il pagamento di un frammento d'anima, ricordate che **tutti vorranno avere** dei frammenti d'anima durante la prossima fase Inquisizione (per tenere a bada gli Inquisitori). Indipendentemente dal fatto che siate il diavolo o il cultista, dovrete aspettarvi di cedere almeno 1 risorsa avanzata e 1 risorsa base per un frammento d'anima e ci sono situazioni in cui vi troverete ad offrire molto di più.

Inoltre, se sono le prime volte che giocate in qualità di diavolo, vi consigliamo di chiedere solo 1 frammento d'anima per volta, almeno nei primi round.



Ai giocatori è consentito dichiarare quali risorse vorrebbero vedere nelle offerte degli altri giocatori. Vi è consentito collocare una di queste carte scoperte di fronte a voi per far presente agli altri giocatori cosa vi serve.



FASE AZIONE



La fase Azione è utilizzata per **costruire edifici**, **giocare eventi** e conseguire **traguardi**.

Cominciate la fase Azione coprendo la vostra plancetta azioni con il vostro tetto.

In segreto, programmate quanto segue:

- ✦ Se usare la vostra carta evento.
- ✦ Quale metà della carta evento usare.
- ✦ Dove usare i vostri segnalini azione.
- ✦ Quali eventuali edifici costruire.

Dopodiché tutti i giocatori rivelano i loro piani ed eseguono i passi della Fase Azione indicati sulla propria plancetta azioni.

PROGRAMMARE L'EVENTO

All'inizio della vostra fase Azione, dovrete avere almeno 1 carta evento. Se ne avete 2, scartate fino a rimanere con una.

Adesso vi ritrovate con 1 carta evento in mano. Potete decidere di giocarla o meno. Se la giocate, sarete di fronte ad una scelta:



Sulla **sinistra** figura un'opzione che vi permette di ottenere ricchezza, ma al prezzo di **peggiore** la vostra reputazione di fronte alla Chiesa.

Sulla **destra** figura un'opzione che vi permette di pagare ricchezza per **migliorare** la vostra reputazione.

La vostra reputazione non indica se il vostro personaggio è realmente buono o cattivo. Piuttosto mostra la reazione della Chiesa e della società medievale in generale. In questo gioco (e, se ci fate caso, anche nella vita reale) persino il diavolo può essere popolare.

Se pensate che ogni azione che migliora la vostra reputazione in questo gioco sia moralmente corretta anche nella vita reale, allora complimenti!

In una società medievale sareste nel vostro ambiente naturale.

Se scegliete di giocare il vostro evento, piazzatelo al centro della vostra plancetta azioni. Quindi spostatelo a sinistra se volete applicarne l'opzione di sinistra o a destra se volete applicarne l'opzione di destra.



ESEMPIO: questo giocatore ha scelto di utilizzare l'opzione di sinistra dell'evento.

PROGRAMMARE I VOSTRI SEGNALINI AZIONE

Avete fino a 4 **segnalini azione** da poter spendere sulle azioni raffigurate nella vostra plancia azione. Siete voi a decidere quanti usarne.

I vostri primi 2 segnalini sono gratuiti. Se scegliete di usarne più di 2, dovrete pagare del grano aggiuntivo successivamente nel corso della fase Azione.

Sono disponibili le seguenti azioni:

- 2 Usare l'edificio 1.
- 3 Usare l'edificio 2.
- 4 Costruire un edificio.
- 5 Utilizzarne l'azione, se presente.
- 6 Costruire un secondo edificio.
- 7 Utilizzarne l'azione, se presente.
- 8 Reclutare un cortigiano.



Nel round 1, potete ignorare questi 2 spazi, dal momento che non avrete ancora costruito alcun edificio.

Costruire gli edifici è il principale scopo della Fase Azione. Nella pagina successiva spiegheremo come funzionano.



Suggerimento: il verde programma 3 azioni. Quindi colloca 1 grano qui per ricordarsi che dovrà pagarlo, dal momento che ha usato il terzo segnalino azione.

EDIFICI

Per programmare un edificio, piazzate la carta che volete costruire su uno dei due spazi costruzione e **collocate un segnalino azione su di essa**. È possibile programmare fino a 2 edifici nella fase Azione.



Notate che i vostri edifici programmati possono coprire fino a metà della vostra carta evento, ma questo non è un problema, perché non copriranno la metà che avrete scelto.



Quando programmate un edificio, assicuratevi di pagarne il **costo**, vale a dire le risorse raffigurate lungo il bordo sinistro della carta. Quando la programmate, potete piazzare le risorse sulla carta stessa, così da ricordarvi che dovrete spenderle una volta che la vostra programmazione viene rivelata.

È lecito programmare un edificio di cui non potete ancora pagare il costo per intero, ma, in questo caso, dovete avere un modo per guadagnare le risorse mancanti prima che sia il momento di costruirlo. Non dimenticate che è possibile comprare le risorse mancanti in qualsiasi momento e che è possibile ottenere monete vendendo le risorse o contraendo un prestito (*vedete pagina 7*).

Gli edifici generano divertiti tipi di effetti:

Gli **effetti permanenti** ricorrono durante una specifica fase del round, come indicato dall'icona nell'angolo superiore destro.



Gli **effetti immediati** si verificano non appena costruite l'edificio, prima di eseguire la successiva azione nella fase.



Gli **effetti azione** sono azioni che potete programmare e svolgere con i vostri segnalini azione.

PROGRAMMARE LE AZIONI DEGLI EDIFICI

A differenza degli altri edifici, quelli che hanno delle azioni devono essere programmati tramite i segnalini azione.

COSTRUZIONE E USO IMMEDIATO



Per programmare un'azione di un edificio subito dopo averlo costruito, piazzate un segnalino azione su questo spazio.

USO DI UN EDIFICIO DI UN ROUND PRECEDENTE



Questi 2 spazi sul bordo del tabellone sono destinati ad accogliere i vostri edifici con effetti azione dopo che sono stati costruiti. In gran parte delle partite, 2 spazi saranno sufficienti. Comunque, se costruite più di due edifici con effetti azione, scegliete semplicemente i 2 da tenere qui. Potete cambiarli in qualsiasi momento durante la vostra programmazione, ma soltanto prima che questa sia rivelata. Piazzare un edificio non implica già che lo stiate usando, ma semplicemente che potreste usarlo qualora piazzaste un segnalino sullo spazio corrispondente della vostra plancetta azioni.



Piazzate un segnalino azione qui per usare l'edificio 1.

PROGRAMMARE UN CORTIGIANO

All'inizio della partita avete 3 cortigiani disponibili per il reclutamento.





Piazzate un segnalino azione su questo spazio per programmare il reclutamento di un cortigiano. Dovreste anche programmare il modo di pagarlo! Quest'azione costa 2 monete la prima volta che il cortigiano è reclutato. I cortigiani reclutati sono posizionati dietro le vostre mura (assieme alle vostre risorse) finché non vengono usati. Una volta usati, finiscono nello spazio da 3 monete. Come avrete immaginato, reclutare un cortigiano da questo spazio costa 3 monete. I cortigiani possono essere usati, e poi reclutati nuovamente, un qualsiasi numero di volte.



Il vostro cortigiano alchimista all'inizio della partita non si trova nel vostro spazio da 2 monete, per cui, inizialmente non può essere reclutato. I cortigiani sono spiegati in maniera più completa nel paragrafo dedicato ai Traguardi della prossima pagina.

ESEGUIRE LA FASE AZIONE



Usate la carta spunta per mostrare agli altri giocatori che avete completato la programmazione.

Una volta che tutti hanno completato la programmazione della propria fase, rimuovete i tetti ed effettuate le azioni nell'ordine. A questo punto, non è più possibile modificare i piani. I giocatori dovranno eseguire le proprie azioni a turno, in modo che ognuno possa seguire tutto quello che viene fatto dagli avversari.

Eseguite le azioni della fase nell'ordine mostrato sulla vostra plancetta azioni:



Opzione sinistra dell'evento: se avevate scelto l'opzione sinistra dell'evento, questo è il primo effetto da applicare. Il che può significare utili risorse da usare nei passi successivi della fase. Arretrate il vostro segnalino verso il basso sul tracciato reputazione del numero di passi indicato (*vedete pagina 15*).

1

2

Azioni degli edifici dei round precedenti: non dimenticate che queste azioni richiedono dei segnalini azione.

3

4

Primo edificio: pagate il costo e collocate l'edificio sul tavolo, di fronte alle vostre mura. Se ha un effetto azione per cui avete speso un segnalino azione o se ha un effetto immediato, risolvete subito l'effetto.

5

6

Secondo edificio: se avete programmato due edifici, il secondo viene costruito secondo le stesse regole del primo.

7

8

Reclutare un cortigiano: pagate il costo e prendete il cortigiano. Conservatelo entro le vostre mura.

9

Opzione destra dell'evento: se avevate scelto l'opzione destra dell'evento, pagate il costo indicato e avanzate il vostro segnalino verso l'alto sul tracciato reputazione del numero di passi indicato.

10

Pagate un grano per ogni segnalino azione extra che avete usato (i primi 2 segnalini azioni sono gratuiti).

11

Controllate i traguardi: consultate la pagina successiva.

LE AZIONI PROGRAMMATE SONO OBBLIGATORIE

Tutte le vostre decisioni vengono prese durante la programmazione. Una volta che questa è stata rivelata, siete obbligati a fare tutto ciò che avevate programmato. Dovete eseguire ogni azione programmata e chiaramente dovete anche pagare ogni eventuale costo correlato. Se siete a corto di risorse, dovete comprarle dalla riserva generale. Se siete a corto di monete, dovete contrarre un prestito e/o vendere le vostre risorse.

La vostra capacità di contrarre prestiti è limitata dal massimo valore del tracciato debito. Se commettete un errore nella programmazione, potreste trovarvi a dover pagare un costo che non siete in grado di onorare in alcun modo. Se programmate un'azione non pagabile, o perché non potete pagarne il costo o perché non potete pagare 1 grano per il suo segnalino azione, saltate l'azione e **arretrate verso il basso di 1 spazio sul tracciato reputazione**.

Parimenti, se scegliete l'opzione di destra di un evento e scoprite di non avere le risorse necessarie per pagarlo, perdetevi 1 reputazione per non aver onorato il dovuto e non ottenete nulla dall'evento. Questo si applica anche agli eventi che dicono "Se tu ...", se non fate quanto richiesto, allora perdetevi 1 reputazione.

Nel caso di giocatori alle prime partite, che non padroneggiano ancora il gioco, vi consigliamo caldamente di passare sopra a questi errori e ignorare per loro questa penalità alla reputazione.

SEGNALINI PROMEMORIA



I segnalini promemoria possono essere usati per aiutarvi a ricordare gli effetti di certi edifici. Ad esempio, se costruite la **Canonica**, potreste piazzare un segnalino promemoria sullo spazio corrispondente del tabellone.



TRAGUARDI

Ogni edificio riporta un'icona nell'angolo superiore sinistro che ne indica la tipologia, ovvero il ruolo che ricopre nella società medievale:



EDIFICI RURALI



EDIFICI CITTADINI



EDIFICI RELIGIOSI



EDIFICI SCIENTIFICI

Alla fine della fase Azione, se avrete realizzato specifici set di edifici, potrete conseguire i relativi traguardi.



Per conseguire il suddetto traguardo, necessitate di 5 edifici religiosi.

I traguardi sono una misura del progresso del vostro regno medievale e del talento del vostro governo.

COMPLETARE I SET

Chiaramente il modo più ovvio di conseguire un traguardo consiste nel costruire esattamente gli edifici indicati sulla tessera. Tuttavia, ci sono alcuni trucchi per velocizzare il tutto:



Un edificio di 2 tipologie conta per entrambe allo stesso tempo.



Un edificio scientifico conta come jolly. Quando controllate di aver verificato un certo traguardo, ogni edificio scientifico conta come un edificio di una tipologia qualsiasi a vostra scelta.



Un cortigiano può contribuire con il suo simbolo ad un qualsiasi set al fine di conseguire un traguardo. Quando usate un cortigiano per completare un set, fatelo tornare sul tabellone (nel vostro spazio da 3 monete) così che non sia disponibile per altri set finché non lo reclutate nuovamente.

Notate che un edificio potrebbe aiutarvi contemporaneamente nel conseguimento di più traguardi. Riguardo a ciò, un edificio scientifico può, nello stesso momento, contare come una tipologia di volta in volta diversa per il conseguimento di differenti traguardi. Al contrario, un cortigiano quando speso può aiutare a conseguire un singolo traguardo e viene poi scartato nello spazio da 3 monete.

ALCHIMISTA



L'alchimista è uno speciale cortigiano che non può entrare al vostro servizio finché non avrete conseguito uno specifico traguardo maggiore. L'alchimista riporta un simbolo , per cui può essere usato per rappresentare un simbolo qualsiasi. Una volta usato, va collocato nello spazio da 3 monete e può essere reclutato nuovamente come gli altri cortigiani.

TRAGUARDI MINORI



I 4 traguardi più piccoli presenti negli spazi lignei della vostra plancetta azioni rappresentano i traguardi minori. Ognuno richiede un set di 3 simboli. Nel momento in cui ne soddisfatte i requisiti, rimuovete la tessera dalla vostra plancetta e piazzatela, voltata, su uno dei vostri spazi produzione del tabellone, così da trasformare un 1 in un 2. Come indicato nel paragrafo Produzione questo miglioramento comporta i seguenti benefici:

- ✦ Quando la ruota di produzione vi fornisce una risorsa base associata a quello spazio, ne produce 2 unità (invece che 1 soltanto).
- ✦ Quando la ruota di produzione vi fornisce una risorsa avanzata associata a quello spazio, ne produce 2 unità a patto che anche l'altro spazio associato sia stato migliorato a 2 (altrimenti, produce ancora 1 unità).
- ✦ Ciascuno dei due spazi centrali, se migliorato, produce 1 moneta aggiuntiva.
- ✦ Scegliete liberamente quale spazio migliorare. Notate che ogni spazio può essere migliorato una sola volta.



ESEMPIO: il blu produce 1 vetro, 2 grano, 1 pietra e 4 monete.

Il rosso produce 2 marmo, 1 grano, 2 legno e 3 monete.

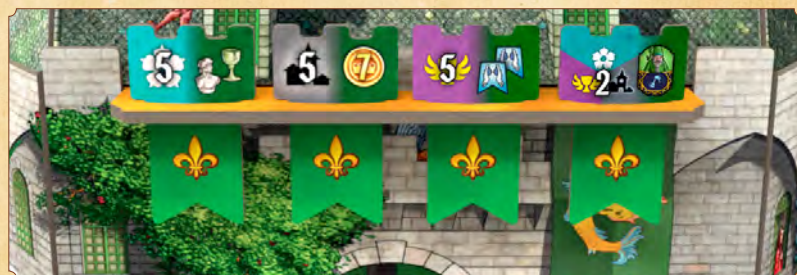
TRAGUARDI MAGGIORI

Le 4 tessere negli spazi dorati della vostra plancetta azioni rappresentano i traguardi maggiori. Ciascuno di essi fornisce una ricompensa immediata:



- ✦ Se avete 5 simboli , ricevete 1 vetro e 1 marmo.
- ✦ Se avete 5 simboli , ricevete 7 monete.
- ✦ Se avete 5 simboli , ricevete 2 segnalini ali angeliche.
- ✦ Se avete 2 simboli di ciascun tipo, ricevete il vostro cortigiano .

Quando conseguite un traguardo maggiore fatelo sventolare in qualità di standardo davanti alle vostre mura, in modo che gli altri giocatori possano vederlo (e invidiarvi).





FASE INTERESSE

Se non avete contratto alcun prestito, ignorate pure questa fase. Semplicemente attendete e sogghignate mentre i vostri avversari pagano gli interessi dei loro prestiti.

L'interesse è conteggiato dalla posizione del segnalino interesse sulla ruota dell'interesse situata sulla destra del vostro tracciato debito. Le quattro caselle della ruota rappresentano gli stadi del vostro interesse e il segnalino interesse avanza attraverso di essi compiendo passi sempre in senso orario.

All'inizio della fase Interesse, controllate il vostro debito: avanzate il segnalino interesse sulla ruota di un pari numero di passi in senso orario. Contate quante volte visitate lo stadio iniziale e incrementate il vostro debito di altrettante monete.

Ad esempio, se il vostro debito è 4, il segnalino interesse farà un giro completo, passando esattamente una volta sullo stadio iniziale, per cui il vostro debito sarà incrementato da 4 a 5. Invece, se il vostro debito è 2, potrebbe salire a 3 o non crescere affatto, a seconda della posizione sulla ruota del segnalino interesse all'inizio della fase.

Se il pagamento dell'interesse porta il debito a salire sopra 10, il segnalino debito viene invece portato indietro sul 9. Qualcuno ha rinunciato ad esigere il vostro debito dal momento che siete cattivi pagatori. Ricevete 1 segnalino ala demoniaca. Non vi abbiamo ancora detto cosa vuol dire, ma sappiate che non vi piacerà.



Eh sì, fare un patto con uno strozzino può rivelarsi assai più pericoloso di fare un patto col diavolo.



Il debito del **verde** è 8, per cui il segnalino interesse avanza di 8 passi, compiendo 2 giri completi della ruota.



Questo incrementa il debito a 10.



Poniamo che il **verde** decida di non ripagare alcuna parte del debito per un intero altro round e che il suo debito sia ancora a 10 nella successiva fase Interesse. Adesso il segnalino interesse avanza di 10 passi.



Così facendo, il segnalino interesse visita lo spazio iniziale per 3 volte. Il primo incremento porta il debito indietro a 9, facendo ottenere al giocatore 1 segnalino ala demoniaca.



Deve però ancora incrementare il debito di altre 2 monete. La prima porta il debito a 10 e la seconda lo riporta indietro a 9, facendogli ottenere un secondo segnalino ala demoniaca.





FASE REPUTAZIONE

TRACCIATO REPUTAZIONE

Durante le varie fasi della partita, la vostra reputazione salirà e scenderà.



RICEVETE ALI ANGELICHE

SPAZIO INIZIALE

RICEVETE ALI DEMONIACHE

GUADAGNARE REPUTAZIONE



Alcuni effetti vi faranno salire sul tracciato. Se raggiungete l'apice, fermatevi sullo spazio più alto.



Se raggiungete lo spazio più alto, prendete 1 segnalino ala angelica.

PERDERE REPUTAZIONE



Alcuni effetti vi faranno scendere sul tracciato. Se raggiungete il fondo, fermatevi sullo spazio più basso.

Questo si applica anche al pagamento dei costi. Ad esempio, tutti gli edifici scientifici comportano una perdita di 4 reputazione come parte del loro costo. Se non potete scendere di 4 spazi, potete ancora costruire l'edificio: muovete semplicemente il segnalino reputazione sullo spazio più basso.

Nel Medioevo, le persone non facevano alcuna distinzione fra scienza e stregoneria.

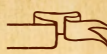


I tre spazi inferiori del tracciato reputazione sono contrassegnati dalle ali demoniache. Se raggiungete od oltrepassate uno di questi spazi, prendete un segnalino ala demoniaca. Se raggiungete il fondo, nel processo acquisirete un totale di 3 ali demoniache (questo non è per niente positivo: consultate il riquadro

ALI ANGELICHE E ALI DEMONIACHE in questa pagina). Notate che non ricevete mai ali demoniache se raggiungete una di queste caselle salendo.



RICOMPENSE E PUNIZIONI



Durante la fase Reputazione, i giocatori sono ricompensati o puniti in base alla loro posizione sul tracciato reputazione.

Il giocatore più in alto sul tracciato reputazione riceve 1 **segnalino ala angelica**. Se più giocatori sono in parità, ciascuno di essi riceve le ali angeliche.

Il giocatore più in basso sul tracciato reputazione riceve 1 **segnalino ala demoniaca**. Se più giocatori sono in parità, ciascuno di essi riceve le ali demoniache.

Comunque, nel raro caso in cui tutti e 4 i giocatori siano sullo stesso spazio del tracciato reputazione, nessuno è più in alto o più in basso e quindi nessuno riceve alcun segnalino.

ALI ANGELICHE E ALI DEMONIACHE



Conservate le vostre ali negli appositi spazi della vostra porzione di tabellone. Non appena accumulate 3 ali dello stesso tipo, qualcosa accade immediatamente:

- ♦ Se avete raccolto 3 ali angeliche, scartatele tutte e 3 e ottenete 1 segnalino indulgenza dalla riserva generale.
- ♦ Se avete raccolto 3 ali demoniache, scartatele tutte e 3 e prendete 1 Inquisitore dal mazzetto degli Inquisitori Ospiti. Questo inquisitore è giunto nel vostro castello per indagare personalmente sulla vostra condotta. Conservate la carta sul tavolo di fronte a voi in previsione della prossima fase Inquisizione. Inoltre, perdetevi immediatamente 2 punti (questo potrebbe portarvi ad avere un punteggio negativo).

MODI DI RICEVERE LE ALI

- ♦ Ricevete delle ali angeliche quando raggiungete lo spazio in cima al tracciato reputazione.
- ♦ Ricevete delle ali demoniache quando raggiungete ciascuno dei tre spazi in fondo al tracciato reputazione e lo fate muovendo verso il basso (notate, comunque, che non c'è ulteriore penalità per le perdite di reputazione che vi porterebbero oltre il tracciato: avete toccato il fondo e la vostra reputazione è già inesistente).
- ♦ Alcuni edifici potrebbero dare delle ali angeliche o levare delle ali demoniache.
- ♦ Il traguardo da 5 🏆 vi fa guadagnare 2 ali angeliche.
- ♦ Ricevete delle ali demoniache quando il debito del vostro prestito è fuori controllo durante la fase Interesse (dovrebbe salire oltre 10 e viene invece riportato a 9).
- ♦ Ricevete delle ali angeliche per avere la migliore reputazione o delle ali demoniache per avere la peggiore reputazione durante la fase Reputazione.
- ♦ Se siete accusati di stregoneria durante una fase Caccia alle Streghe, ricevete delle ali angeliche se provate la vostra innocenza o delle ali demoniache se confessate.
- ♦ Potete comprare delle ali angeliche al prezzo di 5 monete per segnalino all'inizio della Fase Inquisizione.



Alla fine della fase Reputazione, muovete i segnalini reputazione di tutti i giocatori verso la posizione mediana del tracciato, del numero di spazi indicato sulla freccia accanto alla casella. Ad esempio, un giocatore il cui segnalino è accanto a questa freccia muoverà di 2 spazi verso il basso a fine fase Reputazione.

Le persone tendono a dimenticare le cose buone che avete fatto. È necessario conquistarli ogni volta da capo. Fortunatamente, tendono a dimenticare allo stesso modo anche le cose cattive che avete fatto.



La posizione mediana del tracciato reputazione è contrassegnata da un nodo. Tutti i segnalini muovono verso questo spazio e se si trovano già qui non muovono. Notate che la posizione mediana col nodo si trova uno spazio sotto la posizione iniziale.

Il round 1 finisce dopo la fase Reputazione.



Alla fine del round, fate scorrere la ruota di produzione finché non vedete comparire il numero del round successivo. Questo significherà che ognuno vedrà nuove risorse nella propria porzione del tabellone. I mazzi edificio sono stati preparati in modo che gli edifici per il nuovo round si trovino già in cima.



Il round 2 finisce con una fase Caccia alle Streghe.



Il round 3 finisce con una fase Caccia alle Streghe seguita da una fase Inquisizione.



Il round 4 finisce dopo la fase Reputazione.



Il round 5 finisce con una fase Inquisizione. Alla fine del round 5 non c'è motivo di girare la ruota: la partita termina e si procede al Calcolo del Punteggio.

Andiamo ora a vedere queste fasi particolari che accadono solo alla fine di specifici round.



FASE CACCIA ALLE STREGHE

I quattro regni sono in preda al dubbio ed alla paranoia. Nessuno ha ancora compreso che uno dei governanti è il Diavolo in persona, ma tutti avvertono c'è qualcosa di tremendamente corrotto e sbagliato. Ci sono individui che sono riusciti a raccogliere ricchezze oltre l'umano immaginabile. Questo può essere spiegato solo con la magia nera! In un clima simile tutti si accusano a vicenda...

La Caccia alle Streghe è una fase speciale che ha luogo dopo la fase Reputazione. Si verifica solo nei round 2 e 3. Un promemoria della presenza di questa fase è presente sulla ruota di produzione. Durante questa fase potrete accusare un altro giocatore che vi sembra agire in modo sospetto. In termini di gioco, state cercando di puntare il dito contro un giocatore **che non è in possesso di 3 frammenti d'anima** (potrebbe trattarsi del diavolo o del cultista, ma anche di un mortale che ha venduto almeno un frammento della propria anima).

I giocatori votano usando i propri anelli. Ne avete uno del colore di ciascun avversario. Sceglietene uno e celatelo nella vostra mano. Potete anche scegliere di non votare, ma dovrete comunque fingere di avere un anello in mano.

Tutti i giocatori rivelano la mano contemporaneamente. Ogni giocatore che riceve almeno **2 voti** è sottoposto ad un interrogatorio (è possibile che 0, 1 o anche 2 giocatori vengano interrogati).

Se siete interrogati avete 2 opzioni:

- ✦ **Provare la vostra innocenza.** Rivelate a tutti i 3 frammenti d'anima (se per caso ne avete di più, rivelatene comunque soltanto 3. Fare diversamente potrebbe rendervi **veramente** sospetti). Fate attenzione: l'anima del cultista è distinguibile in quanto corrotta. Se avete alcuni frammenti di questo tipo, assicuratevi **sempre** di mostrarli dal lato non distinguibile. Quando provate la vostra innocenza, **ricevete immediatamente 1 segnalino ala angelica**.
- ✦ **Confessate i vostri peccati.** Se avete meno di 3 frammenti d'anima, allora siete obbligati a confessare. **Perdete 1 reputazione e ricevete 1 segnalino ala demoniaca.** In questo caso non mostrate alcun frammento d'anima, anche se ne avete. Prendete una folla inferocita e collocatela subito al di fuori delle vostre mura così che tutti i giocatori possano vedere che avete confessato di essere artefici di stregoneria. Un giocatore che confessa nel round 2 non può essere accusato nuovamente nel round 3, ma gli è ancora permesso votare.

Forse potreste pensare che questo gioco pecchi di inaccuratezza storica e che i processi per stregoneria non finissero in questo modo. Ebbene... è vero. Ma questo è un gioco da tavolo moderno e la dottrina attuale disdegna la meccanica di eliminazione di un giocatore.



La Fase Inquisizione è divisa in due parti: un rituale oscuro e l'inquisizione vera e propria. Quando questa fase comincia, ricordate ai giocatori che possono ripagare i prestiti in qualsiasi momento nel corso della fase.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore ha la possibilità di comprare tutte le ali angeliche che desidera. Il costo è di 5 monete per segnalino. La principale ragione per volerlo fare è di ottenere segnalini indulgenza (al costo di 3 ali angeliche ciascuno) che nel passo successivo vi aiuteranno ad ottenere il perdono degli inquisitori.

Che cosaaaaa? Comprare il perdono divino con il vile denaro? Ebbene sì, nell'Europa medievale questo era non solo possibile, ma la norma. Un peccatore poteva pagare il locale rappresentante della Chiesa per farsi rilasciare un attestato ufficiale relativo al perdono di un particolare peccato.

Il teologo ceco Jan Hus si oppose alla pratica delle indulgenze. Dopo una scrupolosa valutazione delle sue obiezioni, la Chiesa lo mandò al rogo. Ergo consigliamo di pensarci due volte prima di opporvi a queste regole.

“Tutto è in vendita. Volete battezzare un bambino? Basta pagare! Volete rubare ed uccidere? Pagate e sarete perdonati! Ma se il Diavolo pagasse, gli sarebbe concesso di entrare in paradiso?”
— Jan Hus

In questo gioco la risposta è più o meno sì: anche il diavolo può comprare ali angeliche.

IL RITUALE OSCURO

Il diavolo sta esaurendo i propri beni terreni. Forse un rituale oscuro potrebbe rifornirlo di risorse e oro. Per attingere e incanalare questo rituale il diavolo ha bisogno di anime, cosa che attirerà l'attenzione dell'inquisizione.

Una volta che tutti i giocatori hanno avuto la facoltà di acquistare delle ali angeliche, è tempo di iniziare il rituale. Chiunque può fare una giocata segreta piazzando certi oggetti nel proprio scrigno. Quando è pronto, ciascun giocatore piazza il proprio scrigno al centro del tavolo.

DIAVOLO – FRAMMENTI D'ANIMA

Se siete il diavolo, potete collocare i frammenti d'anima nel vostro scrigno. Normalmente è bene includere tutti i frammenti che avete acquisito per ottenere la ricompensa maggiore. Comunque, in alcune situazioni, potreste scegliere di tenere alcuni frammenti per evitare di attirare l'attenzione di inquisitori aggiuntivi. La scelta è tutta vostra, ma ricordate che nel round 3 tutti i frammenti d'anima corrotta del cultista che sono in vostro possesso **devono** essere obbligatoriamente collocati nel vostro scrigno (dal momento che il cultista riceve una ricompensa per avervi ceduto frammenti della sua anima nera).

CHIUNQUE – MONETE PER GLI INQUISITORI

Che siate il diavolo o no, potete anche inserire nel vostro scrigno **un qualsiasi numero di monete**. Questo è il prezzo della corruzione per allontanare lo sguardo degli inquisitori.

MORTALI E CULTISTA – SEGNALINI ACCUSA

I mortali e il cultista iniziano la partita con dei segnalini Accusa specifici per questa fase. I mortali hanno dei segnalini per accusare il cultista e il diavolo. Il cultista, ovviamente, ha i segnalini per accusare il solo diavolo. Non siete obbligati ad accusare nessuno, se non avete certezze.



Per cercare di smascherare il diavolo, piazzate il vostro segnalino Accusa con l'icona diavolo all'interno dell'anello voto del giocatore che volete accusare e collocate i due segnalini così combinati nel vostro scrigno. Allo stesso modo, se siete un mortale, potete cercare di smascherare il cultista, combinando un anello voto e il segnalino Accusa con l'icona cultista.

APERTURA DEGLI SCRIGNI NEL ROUND 3

Una volta che tutti gli scrigni sono stati messi al centro, mescolateli e poi apriteli.

CORRUZIONI



Tutte le monete negli scrigni sono aggiunte agli spazi corruzione presenti sulla plancia inquisizione. Quando tutti gli spazi sono riempiti, l'inquisitore A, **l'Asceta**, decide improvvisamente che i vostri regni sono

a posto e che non necessitano di una visita. In pratica, l'inquisitore scompare (**rimuovetelo dal gioco**) e scompaiono anche le 5 monete (sì, c'è un nesso fra i due eventi, ma fingete di non vederlo). Riprendete ad aggiungere monete, finché ve ne sono all'interno degli scrigni. Ogni ulteriore moneta rimasta sulla plancia alla fine del round 3 rimane lì fino al round 5, per cui potreste non dover ricominciare a corrompere da zero.

Il successivo set di 5 monete farà scomparire l'inquisitore B, **Il Fondamentalista**, e altre 5 monete faranno scomparire anche l'inquisitore C, **Il Plebeo** (non importa se sono coperti o scoperti). Gli Inquisitori A, B e C sono i soli che possono essere corrotti.

ANIME

Il diavolo è ricompensato per avere ottenuto dei frammenti d'anima, come mostrato sulla tessera panoramica inquisizione. Nel round 3 le ricompense sono le seguenti:

3	+		
×			
	+		
	+	2	1
	+	2	

+ Aggiungete 1 vetro e 1 marmo allo scrigno del diavolo.

+ Aggiungete 1 legno e 1 pietra allo scrigno del diavolo.

+ Aggiungete 2 monete allo scrigno del diavolo.
Rivelate l'inquisitore 1.

+ Rivelate l'inquisitore 2.

Le ricompense sono cumulative. Il diavolo ottiene **sempre** 1 vetro e 1 marmo.

Il diavolo ottiene 1 legno e 1 pietra se ha **almeno** 1 frammento d'anima. E così via.

Collocate le risorse e le monete nello scrigno del diavolo dove faranno compagnia ai frammenti d'anima da lui duramente guadagnati nelle contrattazioni.



Anche il cultista ottiene una ricompensa dalle anime: non per averle raccolte, ma per aver venduto la propria al diavolo. **Nel round 3**, fate riferimento alla tabella presente sulla plancia.

Ispezionate i frammenti d'anima nello scrigno del **diavolo**. Se almeno uno presenta la corruzione del cultista, collocate 1 grano e 1 moneta nello scrigno del cultista. Se due frammenti presentano la corruzione del cultista, aggiungete inoltre 3 monete nello scrigno del cultista (ricordate che il cultista inizia con solo 2 frammenti d'anima, per cui la tabella non può essere più estesa di così).

ISPEZIONARE LE ANIME

Quando risolvete questo passo, assicuratevi di nominare ad inizio partita qualcuno che si occupi di ispezionare i frammenti d'anima del diavolo per vedere se qualcuna appartiene al cultista. Idealmente, il diavolo dovrebbe collocare i frammenti d'anima del cultista in modo che il lato corrotto sia visibile. Ma se il diavolo se ne dimentica, il cultista non potrà dire "Beh... guardiamo il retro" senza tradirsi. Se invece c'è qualcuno addetto a questo controllo, non desterà sospetti nell'occuparsi di questa incombenza (chiaramente se due frammenti d'anima già mostrano l'anima corrotta del cultista, nessun'ulteriore ispezione è necessaria).

ACCUSE

Infine, si risolvono i tentativi d'accusa. Il cultista e i mortali hanno l'opportunità di smascherare il diavolo. Se non ci sono 2 accuse coincidenti, lasciate semplicemente i segnalini accusa negli scrigni. I giocatori potranno tentare ancora di smascherarlo nel round 5 e saranno liberi di accusare lo stesso giocatore o un altro.

Se 2 accuse per il diavolo sono identiche oppure se 2 accuse per il cultista sono identiche, togliete tutti i segnalini usati per le accuse del diavolo e del cultista dagli scrigni e collocateli accanto alla plancia inquisizione. Queste accuse (combinazione di segnalino ruolo e di anello voto) sono ora permanenti per il resto della partita e se chi le ha fatte aveva ragione non potrà fare accuse per quel ruolo o contro **lo stesso giocatore** durante il round 5.

Se un giocatore è accusato di essere il diavolo da almeno 2 giocatori, deve (onestamente!) dichiarare se l'accusa è corretta o sbagliata.



In caso di accusa corretta, il diavolo scende di 4 spazi sul tracciato reputazione

e l'**inquisitore 3** viene rivelato (sì, talvolta smascherare la vera natura del diavolo può essere pericoloso anche per chi smaschera).



Piazzate 2 **monete** in ogni scrigno che presentava un'accusa corretta nei confronti del diavolo. Non c'è alcuna penalità per un'accusa sbagliata, ma, chiaramente, dato che il diavolo è stato smascherato nessuno potrà accusare altri di essere il diavolo durante il round 5.

Sì, la gente ha scoperto che sei il Diavolo, l'angelo caduto Lucifero, il signore dell'Inferno, il che ha un cattivo impatto sulla tua reputazione. In effetti nulla di più di quello che accadrebbe se costruissi un edificio dedicato alla scienza! Ma non temere: col tempo si dimenticheranno tutto.

- Se l'accusa era sbagliata, l'accusato lo dice senza dichiarare il proprio ruolo. Notate che se un terzo giocatore aveva fatto una differente accusa, l'accusa resta sul tavolo con tutte le altre accuse.

Se un giocatore è accusato di essere il cultista da almeno 2 giocatori, il giocatore accusato deve dichiarare se l'accusa è corretta o sbagliata.



Se entrambi i mortali hanno correttamente accusato il cultista, questi arretra di 3 spazi sul tracciato reputazione. Piazzate 2 **monete** in ambedue gli scrigni dei mortali.

- Se le accuse sono diverse, nulla accade. Le loro accuse restano sul tavolo, assieme alle altre accuse fatte nel round in corso.

RESTITUZIONE DEGLI SCRIGNI

Chiudete tutti gli scrigni, mescolateli fra loro e usate l'app per restituirli ai rispettivi proprietari. Capovolgete la tessera panoramica inquisizione sull'altro lato in modo che i giocatori possano vedere cosa accadrà nel round 5.

APERTURA DEGLI SCRIGNI NEL Round 5

Nel round 5, quando tutti gli scrigni sono stati messi al centro, non c'è alcuna necessità di mescolare. Ognuno, simultaneamente, apre il proprio scrigno e rivela il proprio ruolo segreto!

CORRUZIONI

Come prima, occupatevi per prima cosa delle corruzioni. Potrebbero esserci ancora delle monete avanzate dal round 3. Non dimenticate che solo gli inquisitori A, B e C possono essere corrotti.

ANIME

Nel round 5 le ricompense del diavolo sono punti:

- Se l'inquisitore 1 è ancora coperto, rivelalo.

- Rivela l'inquisitore 2. Se l'inquisitore 2 era già rivelato, rivela l'inquisitore 3.

- Ogni frammento d'anima oltre la quarta vale 6 punti.

I punti sono cumulativi. Pertanto, se il diavolo ha 4 frammenti d'anima, fa 6 punti.

Nel round 5, il cultista non riceve alcuna ricompensa per avere venduto i suoi frammenti d'anima al diavolo. Riceve una tale ricompensa solo nel round 3.

ACCUSE

Per prima cosa, ricordate che ci sono situazioni in cui alcune accuse non sono consentite nel round 5:

- Se il diavolo è stato smascherato già nel round 3, nessuna accusa contro il diavolo può essere fatta nel round 5.
- Se la vostra accusa è rimasta accanto alla plancia inquisizione del round 3, allora quella resta la vostra accusa per quel ruolo e non potete farne un'altra per quel ruolo o contro quel giocatore nel round 5.
- Solo se non vi erano state due accuse identiche contro un certo ruolo nel round 3, allora tutti i giocatori sono liberi di fare accuse contro quel ruolo nel round 5.
- Non siete mai obbligati a fare un'accusa in nessuno dei due round.

In breve, potrebbero esserci già alcune accuse accanto alla plancia inquisizione, fatte nel round 3. E altre (consentite) possono essere aggiunte nel round 5 mediante gli scrigni. Calcolate il punteggio di tutte queste accuse nel seguente modo:

- Per **ogni accusa corretta**, l'accusatore riceve 2 punti.
- Per **ogni accusa sbagliata** contro il diavolo, il diavolo riceve 1 punto.
- Per **ogni accusa sbagliata** contro il cultista, il cultista riceve 1 punto.

RESTITUZIONE DEI FRAMMENTI D'ANIMA

Non c'è alcun reale motivo nel restituire gli scrigni ai giocatori nel round 5, se non che il diavolo deve ricevere indietro i frammenti d'anima rivelati al fine di usarli nella fase Inquisizione.

L'INQUISIZIONE

L'Inquisizione è la seconda parte della fase Inquisizione. Si verifica nei round 3 a 5, dopo che i giocatori hanno avuto la possibilità di corrompere gli inquisitori. Adesso è tempo di scoprire le conseguenze dei vostri traffici diabolici.

Prima di tutto, cercate di placare gli inquisitori che indagano su di voi:

- ✦ Dovete placare **L'Asceta** a meno che non sia stata corrotto.
- ✦ Dovete placare **Il Fondamentalista** e **Il Plebeo** nel round 5, a meno che non siano stati corrotti (nel round 3 potete ignorarli: non sono ancora attivi).
- ✦ Dovete placare agli inquisitori 1, 2 o 3 che sono stati rivelati (quelli che sono stati rivelati già nel round 3 vi assilleranno anche nel round 5).
- ✦ Dovete inoltre placare qualsiasi inquisitore **Ospite** che avete ottenuto durante la partita.

Per placare ciascun inquisitore dovete mostrare 1 frammento d'anima o 1 indulgenza... oppure affrontare le conseguenze. Se mostrate un frammento d'anima, conservatelo. Se mostrate un'indulgenza, scartatela nella riserva comune.

Dovete mostrare tutti i frammenti d'anima richiesti contemporaneamente e dovete mostrare solo un lato. Se avete uno dei frammenti corrotti del cultista, non mostrate il lato distinguibile. Vi è permesso fingere di avere meno frammenti d'anima di quanti realmente ne abbiate, ma spesso questa non è una giocata ottimale. Non vi è permesso mostrare più frammenti d'anima di quelli richiesti dall'inquisizione.

Se potete placare alcuni inquisitori ma non tutti, scegliete quali. **Per ogni inquisitore non placato, pagate la penalità indicata sulla carta.**

Se il vostro punteggio diventa negativo, muovete il segnapunti indietro oltre lo 0, ricordando che avete un punteggio negativo invece che positivo.

ESEMPIO: gli Inquisitori A e B sono stati corrotti, lasciando solo l'inquisitore C, che è scoperto perché è il round 5. Gli Inquisitori 1 e 2 sono stati rivelati anch'essi. Tutti i giocatori, pertanto, devono placare i tre inquisitori C, 1 e 2. Poniamo tuttavia che il giocatore abbia anche un inquisitore Ospite: in questo caso deve placare quattro inquisitori.

In qualità di mortale, non ha 4 frammenti d'anima da mostrare per placarli tutti. In effetti, gli restano soltanto 2 frammenti d'anima, a causa della cattiva strada intrapresa. Comunque, è riuscito ad ottenere un'indulgenza grazie ad uno studiato accumulo di ali angeliche. Se mostra i suoi 2 frammenti d'anima e scarta l'indulgenza è in grado di placare 3 inquisitori. Ne resta solo 1 non placato: deve pertanto scegliere una delle quattro carte e pagare la penalità raffigurata.

FINE DELLA FASE INQUISIZIONE

La fase Inquisizione è l'ultima fase dei round 3 e 5.

Alla fine del round 3, rivelate gli Inquisitori B e C. Fate tornare tutti gli inquisitori **Ospiti** nel mazzo, anche quelli che non sono stati placati (Confessi? Sei punito. Poi tutti sono perdonati). Voltate la tessera panoramica sull'altro lato.

Alla fine del round 5 la partita si conclude e si procede poi al Calcolo del Punteggio.



FINE DELLA PARTITA

Un numero ridotto di edifici fornisce punti diretti in partita. Inoltre, avrete diverse opportunità di perdere punti durante la partita. Infine un certo numero di punti sono assegnati durante la fase Inquisizione. Pertanto, alla fine della partita potreste già avere dei punti, positivi o negativi. Procedete al Calcolo del Punteggio per assegnare tutti i punti restanti.



Il vostro tetto riporta un promemoria di tutti i passi del Calcolo del Punteggio:

- ✦ **Edifici:** i punti sono raffigurati nell'angolo inferiore sinistro.
- ✦ **Prestito:** perdete punti pari alla metà del debito del vostro prestito, arrotondato per eccesso (questa penalità è già calcolata e indicata sotto le posizioni del tracciato debito).
- ✦ **Traguardi Maggiori:** ricevete 2 punti per ogni traguardo maggiore conseguito in partita, a meno che non siate il diavolo! Il diavolo non è certo qui per guidare una rinascita culturale... i suoi disegni sono altri.
- ✦ Ogni segnalino **Ala Angelica** vale 1 punto.
- ✦ Ogni segnalino **Ala Demoniaci** vale -1 punto.
- ✦ I segnalini **indulgenza non spesi** valgono 2 punti ciascuno.
- ✦ I **cortigiani inutilizzati** all'interno delle vostre mura valgono 1 punto ciascuno.
- ✦ **Frammenti d'anima del Cultista:** per ogni frammento d'anima del cultista in vostro possesso, perdete 1 punto.
- ✦ Ogni segnalino **risorsa avanzata** vale 1 punto ciascuno.
- ✦ **Ogni moneta avanzata (e risorsa base)** può essere convertita in una risorsa avanzata al consueto costo di 5 monete per unità. Ogni rimanenza può essere contata come un quinto di punto ai fini di un eventuale spareggio.

Penalità dell'Anima del Cultista: la penalità di -1 per i frammenti d'anima del cultista è principalmente un incentivo per il cultista a vendere completamente la propria anima al diavolo. È vero che la penalità si applica anche al diavolo, ma dato che ogni frammento d'anima arraffato dal diavolo gli frutta bei punti, anche l'anima del cultista rappresenta per lui un beneficio netto.

VITTORIA

Il giocatore con più punti è dichiarato vincitore. Questo è tutto. Tutta quella compravendita di anime, ali e indulgenze era unicamente allo scopo di fare più punti. Qualsiasi frammento della vostra anima che avete venduto o conservato è stato già conteggiato dalle meccaniche del gioco.

Ma soprattutto, **vendere la vostra anima in questo gioco non ha alcun effetto sullo stato della vostra (eventuale) anima nella vita reale.** La vostra anima nel gioco è fatta di cartoncino: presumiamo che la differenza sia immediatamente apprezzabile.

PER GIOCATORI ESPERTI

SEGNALINI GIULLARE



Durante la Preparazione, alcuni giocatori con orecchie molto sviluppate potrebbero individuare gli scrigni appartenenti a specifici ruoli mentre li state scannerizzando e/o distribuendo. Se il vostro gruppo ha questo problema, usate i segnalini giullare per riempire gli scrigni del cultista e dei mortali. Se ricevete dei segnalini giullare, conservateli entro le vostre mura, senza mai rivellarli.

Una volta che è chiaro anche il funzionamento della fase Patto, i giocatori possono inserire segnalini giullare nei propri scrigni anche durante la fase Patto. **I segnalini Giullare non hanno alcun effetto di gioco.** Tuttavia, se non volete offrire nulla, i segnalini giullare vi permetteranno comunque di far sì che il vostro scrigno produca ancora quel caratteristico rumore di scrigno pieno. Potete inserire dei segnalini Giullare anche per rispondere all'offerta di qualcun altro. I segnalini hanno due facce: usate quella che ritenete più appropriata.

Se aprite uno scrigno altrui, ignorate semplicemente i segnalini giullare presenti. Se il vostro scrigno ritorna con dei segnalini giullare, conservateli senza fare alcun commento.

COMPRAVENDITA DELLE INDULGENZE

Ai giocatori esperti è consentito offrire dei segnalini indulgenza durante la fase Patto. Trattateli come se fossero un altro tipo di segnalino risorsa.

Le Indulgenze non sono anime, pertanto se accettate un'offerta per un frammento d'anima dovete pagare con un frammento d'anima e non con un segnalino indulgenza.

Le indulgenze sono una merce piuttosto rara, pertanto può essere difficile ottenerle per un prezzo sensato e offrirne una può tradire il vostro ruolo. Per queste ragioni, consigliamo di non includere le indulgenze nei patti quando al tavolo sono presenti dei giocatori inesperti.

CORROMPERE GLI INQUISITORI CON LE RISORSE

Ogni risorsa può essere venduta per 1 o 2 monete, ma anche in questo caso se vendete le risorse giusto un attimo prima di corrompere gli inquisitori, potreste tradire la vostra identità, o comunque gli altri potrebbero capire che state preparando una corruzione. Fra giocatori esperti potete convenire che è consentito inserire le risorse negli scrigni quando corrompete gli inquisitori. Convertite le risorse in monete nel momento in cui gli scrigni sono aperti e procedete poi nel modo consueto.

FUNZIONAMENTO DELL'APP

Se siete dei principianti non preoccupatevi del funzionamento dell'app. Vi basti sapere che funziona! Ma una volta che un gruppo ha acquisito esperienza, potete condividere le seguenti informazioni:

- ♦ Il cultista riceve lo scrigno del diavolo in ogni round. Il cultista vede l'offerta del diavolo per primo solo nel round 3. In tutti gli altri round, è uno dei mortali a vederla per primo.
- ♦ Ogni mortale vede per primo l'offerta del diavolo esattamente 2 volte.
- ♦ Il diavolo riceve lo scrigno del cultista solo una volta per partita, come seconda scelta in uno dei round 2 o 4. Eh sì, se lo desidera il diavolo può rifilare un frammento d'anima al cultista.

Dopo che il vostro gruppo ha giocato un numero sufficiente di partite, alcuni giocatori potrebbero avere sviluppato delle preferenze verso alcuni ruoli. Se selezionate la "modalità avanzata" nelle impostazioni dell'app potrete inserire le vostre preferenze o idiosincrasie per specifici ruoli: l'algoritmo ne terrà conto al momento dell'assegnazione. Ogni combinazione di ruoli resta ancora possibile, ma le probabilità sono modificate in favore dei vostri desideri.

FAQ – RIVELARE TROPPO

Prima che i ruoli siano assegnati, è importante fare presente ai giocatori che alcuni tipi di domande rivelano troppo:

ASSEGNARE I RUOLI

D: A monte! Il mio scrigno ha solo 2 frammenti d'anima. Dov'è il mio terzo frammento?

R: Non c'è alcun terzo frammento se sei il cultista: l'hai già venduto al diavolo prima di iniziare!

D: Che significa l'icona sulla mia anima?

R: Significa che gli altri hanno appena mangiato la foglia e ora sanno che sei il cultista (o se la domanda è giunta alla fine della fase Patto, significa che sei il diavolo e hai ricevuto un frammento d'anima dal cultista).

D: Cosa rappresentano questi buffoni?

R: Sono i segnalini giullare. Il loro scopo è far sì che il tuo scrigno non sembri vuoto, emettendo il suono di uno scrigno pieno di segnalini. Il diavolo non ne riceve alcuno, per cui hai appena rivelato agli altri che non sei il diavolo.

D: Perché non ho ottenuto alcun segnalino giullare?

R: Perché sei il diavolo (o forse perché il vostro gruppo ha deciso di non usarli).

FARE UN'OFFERTA

D: Per la mia offerta posso chiedere delle risorse o solo delle monete?

R: Puoi chiedere solo delle monete. Inoltre, tutti ora sapranno che sei un mortale. Il diavolo e il cultista, infatti, possono chiedere dei frammenti d'anima (per la verità il diavolo può chiedere solo quelli).

D: C'è un modo per chiedere monete in cambio delle mie risorse?

R: Non se sei il diavolo, come ora tutti sapranno...

D: Come faccio a chiedere più di 7 monete?

R: Non puoi e ora tutti sapranno che sei un mortale. Il cultista può chiedere fino a 6 monete. Il diavolo può chiedere solo frammenti d'anima.

D: Posso offrire la mia anima in cambio di monete?

R: No. Nessuno può offrire un frammento d'anima, ma deve aspettare che gli venga chiesta e inoltre... il diavolo inizia senza frammenti (oltre a non volerli dar via quando li ottiene), pertanto...

ACCETTARE UN'OFFERTA

D: Fa differenza se vendo al diavolo un frammento d'anima del cultista o di un mortale?

R: Entrambe le cose sono permesse, ma vorrai vendere il frammento della tua anima nera di cultista, dato che ora sappiamo che devi per forza esserlo.

D: Posso rivendere un frammento d'anima del cultista al cultista stesso?

R: Certamente. E ora sappiamo tutti che sei il diavolo.

D: Questo scrigno ha un frammento d'anima al suo interno. Posso scambiarlo con un frammento della mia anima?

R: No, equivale a barare: le offerte già accettate non possono mai essere manipolate. Inoltre, questa suona come una cosa che solo il cultista potrebbe voler chiedere.

CACCIA ALLE STREGHE

D: Devo usare il mio segnalino cultista o il mio segnalino diavolo nella Caccia alle Streghe?

R: No. Devi usare solo l'anello voto del colore del giocatore che vuoi accusare. Inoltre, il diavolo e il cultista non hanno un segnalino cultista. Quindi ora sappiamo tutti che sei un mortale (il cultista, comunque ha un segnalino diavolo).

ACCUSE PRIMA DELL'INQUISIZIONE

D: Come faccio ad accusare? Non dovrei avere un segnalino cultista?

R: Solo i mortali hanno un segnalino cultista. Se non hai alcun modo di fare accuse, significa che sei il diavolo, come tutti avranno ora capito.

D: Ma i segnalini Accusa non ci vengono restituiti?

R: Se 2 giocatori fanno la stessa accusa, tutte le accuse restano sul tavolo alla fine del round 3. Il fatto che tu stia chiedendo di riavere i segnalini significa che hai un ruolo che permette di accusare.

BLUFF E INGANNO

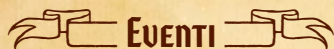
D: Posso fare una di queste domande al solo scopo di ingannare gli altri giocatori relativamente al mio ruolo?

R: Ovvio!

CHIARIMENTI SU CARTE SPECIFICHE



Alcuni edifici ed eventi vi ricompensano con un cortigiano. Quando ricevete un cortigiano, semplicemente prendetelo dallo spazio da 2 monete o dallo spazio da 3 monete, senza pagare nulla.

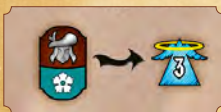


EVENTI

EDUCAZIONE

Potete soddisfare i requisiti della opzione di destra solo eseguendo l'azione . Altri modi di ottenere i cortigiani non contano.

FORESTA, NUOVO MONDO, COMMEDIA POPOLARE



Le ricompense nell'opzione di destra hanno come costo il fatto che dovete privarvi di un certo cortigiano. Dovete avere il cortigiano in questione dietro le vostre mura e dovete pagarlo collocandolo nello spazio da 3 monete. Non è possibile pagare questi costi con il cortigiano alchimista.

PROSPERITÀ

Per ricevere la ricompensa dell'opzione di destra, dovete programmare e usare almeno 3 segnalini azione. Non contate le azioni programmate per le quali non potete pagare il costo.

ECONOMIA DEBOLE

Avete facoltà di ripagare il vostro prestito nella fase Carte, la stessa in cui pescate (e quindi leggete) questo evento. È anche l'ultima possibilità di farlo, dal momento che i prestiti non possono essere ripagati durante la fase Patto e la fase Azione.



EDIFICI

ARCIVESCOVADO

Durante la Fase Azione, i prestiti non possono essere ripagati nel modo usuale, ma l'**Arcivescovado** vi fornisce un modo speciale per ridurre immediatamente il debito del vostro prestito quando lo costruite.

BANCA

Nello specifico, se il vostro debito è 6 o meno, il vostro segnalino interesse non avanza.

TORRE CAMPANARIA

(CON IL RELIQUIARIO O LA COLLEGIATA IN GIOCO)

Quando un effetto dipende dalla reputazione dei giocatori all'inizio di una fase, si riferisce sempre alla reputazione prima che qualsiasi effetto sia stato risolto. Pertanto, chi ha la **Torre Campanaria** dovrà aspettare a risolverne l'effetto, in modo da lasciare il tempo agli altri giocatori di prendere nota delle posizioni dei loro segnalini sul tracciato reputazione.



ESEMPIO: Il Rosso ha il Reliquario. Il Blu ha la Torre Campanaria. Dato che tutti gli altri giocatori hanno una reputazione migliore della sua, il Blu avanza di 2 passi. Ma prima prende nota della reputazione del Rosso all'inizio della fase. Il Rosso ha iniziato più in alto del Blu, pertanto il Reliquario fornirà al Rosso 1 moneta. Ora che sanno come procedere con gli effetti dei loro edifici, il Rosso e il Blu possono ora applicarli in contemporanea.

CATACOMBE, PORTO E VIGNETO

Ricevete monete solo per gli edifici della tipologia indicata, non per i cortigiani. Gli edifici con due simboli contano per entrambe le tipologie, come al solito. Gli edifici scientifici non valgono in questo caso.

COVO DELLA SETTA

Lo spazio iniziale è contrassegnato da questo simbolo.

DIGA

Potete anche rimuovere un traguardo che non avete ancora conseguito. Questo vi renderà possibile conseguirlo in futuro. Se avete già conseguito tutti i traguardi minori, rimuovete uno di essi dagli spazi produzione, riducendone nuovamente il livello a 1.

FORTE, SEDE DELLA GILDA (RICEVI)

Per ricevere un , semplicemente prendete uno dei vostri traguardi minori dalla plancetta azioni e piazzatelo nella vostra porzione di tabellone, come se l'aveste conseguita soddisfacendone i requisiti.

SEDE DELLA GILDA (SEGNALINO AZIONE)

Questo non causa alcun cambiamento alla fase corrente. Quando riportate i segnalini azione nei loro spazi, lasciatene uno degli spazi superiori vuoto. Nei round futuri, avrete solo 1 azione gratuita che non richiede 1 grano. Se sceglierete di programmare 2 o 3 azioni, dovete pagare del grano per ogni azione oltre la prima.

MONASTERO CON LA CASA DA GIOCO

Se ambedue le carte sono in gioco, assicuratevi di risolvere il **Monastero** prima della **Casa da Gioco**.

SCUDERIA

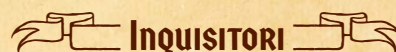
Scegliete un edificio con un effetto azione non appena la scuderia viene costruita. Potete scegliere l'altro edificio che avete eventualmente appena costruito (prima della **Scuderia**) oppure un edificio costruito in un round precedente. Usate subito l'azione, anche se l'avete già usata prima in questa fase. L'edificio sotto la **Scuderia** conta ancora come un edificio costruito, vi fornisce ancora il suo simbolo e frutta ancora i suoi punti a fine partita. Tuttavia, non rientra più in uno dei due edifici con effetti azione che potete attivare con i vostri segnalini azione. L'azione non può essere conservata per dopo ma deve essere eseguita subito. Se costruite la **Scuderia** quando non avete ancora edifici con effetti azione, vi fornirà semplicemente 1 punto e 1 simbolo della sua tipologia.

ROTTA COMMERCIALE

Le risorse avanzate valgono già 1 punto, per cui non c'è ragione di spedirle sulla vostra **Rotta Commerciale**. Scegliete il grano, la pietra o la legna, scartate tutti i segnalini del tipo scelto e ricevete 1 punto per ciascuno di essi quando calcolate il punteggio degli edifici.

UNIVERSITÀ

Questo si applica sia ai traguardi conseguiti nel modo usuale, sia a quelli ottenuti grazie al **Forte** e alla **Sala della Gilda**.



INQUISITORI

L'ASCETA reclama un set di beni materiali. Per ciascun bene mancante, perdete 2 punti.

L'ESATTORE si presenta a voi con la notizia che vostro zio è venuto a mancare e che il suo debito è stato trasferito a voi. In termini di gioco vi penalizza per l'entità del vostro debito. Come nel caso dell'interesse, ogni volta che il vostro debito dovesse superare 10, riducetelo invece a 9 e prendete 1 segnalino ala demoniaca. Se ciò comporta l'arrivo di un inquisitore **Ospite**, dovrete subito placare anche lui.

IL FONDAMENTALISTA si oppone a qualsiasi forma di progresso. Vi penalizza per ogni traguardo che aveva conseguito fino ad ora.

L'OSPITE è un inquisitore supplementare, assegnato direttamente a voi in modo da poter controllare che marciate sulla retta via e pretende 4 punti. Lo potete vedere anche come il vostro inquisitore personale, dal momento che la sua penalità si applica solo a voi e a nessun altro.

L'ORATORE è qui per farvi la predica... e per prendersi i vostri punti... e per prendersi altri dei vostri punti a meno che la vostra reputazione non sia la più immacolata.

IL PLEBEO è infastidito dai grandiosi e moderni edifici che avete costruito. Vi penalizza per ogni coppia di edifici eretti (dividete per due e arrotondate per difetto).

IL DISSOLUTO può essere convinto a non prendersi i vostri punti se gli offrite materiali per decorare la sua cattedrale.

IL VANDALO... è semplicemente folle. Chi l'ha fatto entrare? Se avete due edifici a pari merito per il maggior valore, allora pareggiano anche il secondo posto e sarete a voi scegliere quale sarà distrutto da questo vandalo.