

Viva il Re!


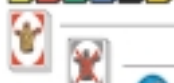



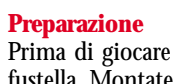
Un gioco di bluff e deduzione per 3-6 giocatori da 8 anni in su

L'illuminato Re Vladimiro Miritiro, stanco di regnare, ha deciso di scegliere il proprio successore tra i suoi sudditi. I giocatori lo aiuteranno in questa scelta, suggerendo i propri favoriti e cercando, in un vorticoso giro di sotterfugi, di farne eleggere uno Re!

Contenuto

Il tabellone, che presenta

- il castello di Re Vladimiro, con uno spaccato dei sette piani
- una cornice segnapunti

-  • 6 pedine segnapunti, in sei colori diversi
-  • 6 carte voto "Sì", negli stessi colori delle pedine
-  • 12 carte voto "No"
-  • 13 candidati al trono e 13 basette di plastica
-  • una corona
-  • 26 carte obiettivo segreto
- queste regole.



Scopo del gioco

Riuscire a far salire più in alto possibile i propri personaggi favoriti, e tentare di farne eleggere uno Re.

Preparazione

Prima di giocare per la prima volta, rimuovete con cura i personaggi e la corona dalla fustella. Montate i personaggi sulle basette, come indicato in figura.



Collocate il tabellone al centro del tavolo. Ponete accanto ad esso i tredici personaggi e la corona. Mischiate gli obiettivi e distribuitene uno coperto per giocatore: ciascuno guarda il proprio obiettivo e lo tiene segreto. L'obiettivo elenca i sei personaggi favoriti del giocatore. L'ordine con cui i personaggi sono riportati non ha importanza.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende il Sì e la pedina corrispondente; pone la pedina sullo zero della cornice segnapunti.

Distribuite a ciascun giocatore un uguale numero di No, come indicato di seguito:

- 3 giocatori: 4 No a testa;
- 4 giocatori: 3 No a testa;
- 5 giocatori: 2 No a testa (ne avanzano 2);
- 6 giocatori: 2 No a testa.

Il numero di carte in mano ad ogni giocatore è segreto durante tutto il gioco.

Riponete nella scatola pedine e carte non distribuite poiché non si utilizzeranno.

Il gioco

Il proprietario del gioco sceglie chi inizia, oppure tirate a sorte. Si gioca a turno in senso orario. Il gioco si svolge su tre manche. Ogni manche si compone di due fasi:

1. **Piazzamento dei personaggi nel castello**
2. **Ascesa dei personaggi verso il trono**

1. *Piazzamento dei personaggi nel castello.*

A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ognuno prende uno dei personaggi e lo piazza nel castello, finché tutti ne hanno collocati un uguale numero:

- 3 giocatori: 4 personaggi a testa, ne avanza uno;
- 4 giocatori: 3 personaggi a testa, ne avanza uno;
- 5 giocatori: 2 personaggi a testa, ne avanzano tre;
- 6 giocatori: 2 personaggi a testa, ne avanza uno.

Il giocatore può porre i personaggi su uno dei piani dagli Artigiani ai Dignitari (quelli con i numeri 1, 2, 3 o 4). Non è possibile piazzare più di quattro personaggi sullo stesso piano. I personaggi avanzati partono dal piano dei Servi (0).

2. *Ascesa dei personaggi verso il trono*

A partire dal primo giocatore e proseguendo sempre in senso orario, ogni giocatore al proprio turno sceglie un personaggio nel castello, e lo fa **salire** di un piano. Non è possibile far salire un personaggio se sul piano superiore ne sono già presenti quattro. **Non** è possibile far **scendere** i personaggi.

***Esempio.** Raffaella, Simone, Teresa ed Umberto hanno appena terminato di piazzare i personaggi nel castello. È il turno di Raffaella. Ella decide di far salire **Alighiero lo Scudiero** dai Dignitari ai Nobili. Non avrebbe potuto far salire **Odessa la Contessa** dagli Ufficiali ai Dignitari, perché nei Dignitari sono già presenti quattro personaggi.*

Se il personaggio viene fatto salire **dal** piano dei Nobili, esso si viene a trovare sul trono, ed è proposto alla carica di Re: si indice immediatamente una votazione tra i giocatori (vedi *L'Elezione del Re*). In caso contrario, il turno è finito, e il gioco prosegue normalmente con il giocatore successivo.

L'Elezione del Re

Quando viene indetta una votazione, il giocatore che ha fatto salire il personaggio sul trono prende davanti a sé la corona: questa rappresenta Re Vladimiro che viene a controllare l'esito dell'elezione. Ogni giocatore deve decidere se appoggiare la nomina del nuovo Re o meno. Ognuno sceglie dunque, in segreto, una propria carta voto, e la gioca coperta davanti a sé. Quando tutti hanno scelto, le carte vengono rivelate simultaneamente.

- Se **tutti** sono Sì, allora il regno ha il suo nuovo Re e la manche termina;
- se c'è **anche un solo** No, il personaggio non viene eletto: al contrario, egli è eliminato definitivamente dalla manche! (Toglietelo dal castello.) Chi ha giocato Sì, lo riprende in mano: questo può essere giocato più volte. Tutti quelli che hanno giocato No, lo scartano. Riponete le carte scartate nella scatola: queste non possono più essere usate, né contate. Ricordate che il numero di carte in mano ad ogni giocatore è segreto! Il gioco riprende quindi normalmente con il giocatore successivo, cioè quello seduto alla sinistra di chi ha la corona davanti a sé.

***Esempio.** Teresa fa salire **Clemente il Sergente** dal piano dei Nobili al trono: ella prende dunque la corona e la mette davanti a sé. Si indice quindi la votazione per eleggere il nuovo Re. Tutti i giocatori scelgono cosa votare e rivelano contemporaneamente le carte. Raffaella ed Umberto hanno votato Sì, mentre Simone e Teresa hanno votato No. Il regno non ha ancora un nuovo Re!*

***Clemente** viene tolto dal castello. Raffaella ed Umberto riprendono i Sì in mano, mentre Simone e Teresa scartano nella scatola i No, e il gioco prosegue. Per eliminare **Clemente** sarebbe bastato anche un solo No.*



Esempio. Al proprio turno, Umberto fa salire **Fiorello Artista del Pennello** sul trono, e prende la corona. Tutti i giocatori votano: sono tutti Sì! Il regno ha un nuovo Re: **Fiorello!** La manche termina.



Fine della manche e punteggio

La manche termina appena viene nominato il nuovo Re.

Tutti i giocatori rivelano il proprio obiettivo. Ognuno guadagna punti in base alla posizione dei propri personaggi nel castello, e avanza di conseguenza la propria pedina sulla cornice segnapunti, in questo modo:

- 10 punti per il Re
- 5 punti per ciascun Nobile
- 4 punti per ciascun Dignitario
- 3 punti per ciascun Ufficiale
- 2 punti per ciascun Mercante
- 1 punto per ciascun Artigiano
- 0 punti per ciascun Servo.



I personaggi eliminati non danno punti.

Esempio. Un possibile finale di manche e relativo punteggio.

Nuova manche

Ogni giocatore scarta il proprio obiettivo e ne pesca uno **nuovo**. Ogni giocatore riprende tutte le proprie carte voto, e si mettono tutti e tredici i personaggi di fianco al castello. Il giocatore iniziale della nuova manche è quello seduto alla sinistra di chi ha la corona davanti a sé.

Attenzione: nella **terza** manche, se un giocatore ottiene **zero punti** ne guadagna invece **33**, il punteggio massimo ottenibile per singola manche!

Fine della partita e vittoria

Al termine delle tre manche, chi ha totalizzato più punti è il vincitore.

In caso di parità tra più giocatori vince tra loro chi, al termine della terza manche, ha nel castello più personaggi tra quelli del proprio obiettivo.

Un ringraziamento a tutti i playtester: Massimo Chiari, Max Colamesta, Alessandro Mongelli, Emanuele Ornella, Luca Pasquale, Sergio Roscini, ai loro gruppi di gioco, a Francesca Colletta e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti.



Viva il Re!

Ideazione: Stefano Luperto
Grafica: Daniele Barletta
Art Direction: Stefano De Fazi

©2003 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italy
Tutti i diritti riservati.

Il cast di Viva il Re!

- ALIGHIERO LO SCUDIERO
- BEATRICE L'INCANTATRICE
- CLEMENTE IL SERGENTE
- DARIO L'ANTIQUARIO
- ERNESTO IL DUCA ONESTO
- FIORELLO ARTISTA DEL PENNELLO
- GAVINO IL PALADINO
- IRINA LA CONTADINA
- LEONARDO MESSO GAGLIARDO
- MERLINO L'INDOVINO
- NATALE OSTE GIOVIALE
- ODESSA LA CONTESSA
- PIERO IL CUOCO FIERO

Per domande, commenti, traduzioni o suggerimenti: www.davincigames.com