

Q - IL GIOCO DI CARTE

1 Obiettivo

Ogni giocatore assume l'identità di un personaggio nella Venezia del 1549 e sostiene segretamente una fazione, gli Zelanti o gli Spirituali, in lotta per la conquista del Soglio Pontificio e dell'egemonia nella Chiesa. Al termine della partita, la fazione che ha più punti influenza a proprio favore l'elezione del nuovo papa e i giocatori che la sostengono sono dichiarati vincitori. Nel corso della partita è fondamentale capire quali siano i giocatori appartenenti alla propria fazione, senza dimenticare che anche la lealtà dell'alleato più fedele può sempre venir meno...

2 Contenuto

La scatola contiene:

- 6 carte ruolo: *Don Ludovico, Q, Pietro Perna, Joao Miquez, Gabriele Vendramin, Nicoló Zeno*;
- 2 carte speciali: *Primo giocatore* e *Primo a caricare*;
- 100 carte che compongono il mazzo di gioco, suddivise in 13 carte "evento storico" (hanno il titolo sottolineato), 86 carte comuni e la carta *Paolo III Farnese è morto*;
- il presente regolamento.

3 Preparazione

3.1 5 giocatori

Rimuovete *Nicoló Zeno* dalle 6 carte ruolo, mischiate e distribuite coperte le 5 rimanenti, una per ciascun giocatore. Mettete da parte le 3 carte *Primo giocatore, Primo a caricare, Paolo III Farnese è morto*. Togliete dal mazzo e riponete nella scatola le due carte *Richieste troppo insistenti*. Mischiate le rimanenti carte a formare il mazzo da gioco; ciascun giocatore pesca 5 carte

dal mazzo, le guarda e ne scarta 2 a sua scelta; gli scarti vengono rimescolati nel mazzo. Quando tutti hanno scartato, inserite circa a metà del mazzo la carta *Paolo III Farnese è morto*. Il giocatore che per ultimo ha visitato Venezia mette sul tavolo davanti a sé la carta *Primo Giocatore*.

3.2 6 giocatori

Mischiate e distribuite coperte le 6 carte ruolo, una per ciascun giocatore. Togliete dal mazzo e riponete nella scatola la carta *Non si prosegua l'azione secondo un piano*. Mischiate le rimanenti carte a formare il mazzo da gioco; ciascun giocatore pesca 5 carte dal mazzo, le guarda e ne scarta 2 a sua scelta; gli scarti vengono rimescolati nel mazzo. Quando tutti hanno scartato, inserite circa a metà del mazzo la carta *Paolo III Farnese è morto*. Il giocatore che per ultimo ha visitato Venezia mette sul tavolo davanti a sé la carta *Primo Giocatore*.

4 Il gioco

La Serenissima nel '500 è il più importante porto del Mediterraneo e la capitale della stampa, al riparo dalla censura che opera quasi ovunque nel resto d'Europa. Con l'obiettivo di far crescere il consenso di cui godono gli Spirituali, i loro sostenitori cercano di diffondere nel resto d'Italia, servendosi delle navi che lasciano il porto, i libri della nuova dottrina stampati a Venezia, in particolare il *Beneficio di Cristo*. La fazione che appoggia gli Zelanti deve cercare di limitare la diffusione di questi testi, guadagnando al contempo, dal commercio marittimo, il denaro necessario a contrastare le attività degli Spirituali.

La partita si compone di una serie di **round**, che simulano gli ultimi mesi del pontificato di Paolo III e il periodo di preparazione al conclave. La partita termina quando si esaurisce il mazzo di gioco: il conclave ha inizio e la fazione con più punti avrà guadagnato sufficiente influenza da determinare l'esito dell'elezione del nuovo papa.

4.1 Struttura del round

Ogni round di gioco comincia a partire da chi è in possesso della carta *Primo giocatore*, prosegue in senso orario **per 2 giri** completi del tavolo. Quando l'ultimo giocatore ha terminato il suo secondo turno il round finisce, una nave salpa dal porto di Venezia (sezione (4.3)) e un nuovo round ha inizio.

4.2 Azioni

Nel proprio turno ciascun giocatore deve scegliere **una** tra le seguenti azioni, associate a un luogo di Venezia:

- *fondaco dei tedeschi*: **pescare** dal mazzo 2 carte, sceglierne una da aggiungere alla proprio mano e mettere l'altra coperta sulla pila degli scarti. Quando viene pescata la carta *Paolo III Farnese è morto*, essa va immediatamente posta sul tavolo scoperta e al suo posto si deve prendere un'altra carta;
- *porto*: **caricare** una carta sulla prima nave in partenza da Venezia. E' l'azione principale del gioco: il giocatore sceglie una carta dalla propria mano e la mette **coperta** sul tavolo davanti a sé, indicando in questo modo di aver "caricato" la carta nella stiva della nave. Se è il **primo del round** a compiere questa azione, prende e mette sul tavolo anche la carta *Primo a caricare*;
- *locanda il Caratello*: **scambiare** 1 o 2 carte con un altro giocatore. Lo scambio può avvenire solo se entrambi hanno in mano almeno il numero di carte richiesto e non può essere rifiutato. Per entrambi la scelta delle carte da scambiare avviene prima di guardare le carte che si riceveranno dall'altro giocatore;
- *convento dei teatini*: **scartare** 1 o 2 carte a scelta dalla propria mano e far scartare lo stesso numero di carte, scelte a caso, dalla mano di un altro giocatore (*Nota: nelle partite con 5 giocatori, ogni volta che viene eseguita questa azione, gli Zelanti guadagnano 2 punti*);
- *palazzo del Consiglio*: **sequestrare la nave**. Questa azione può essere effettuata una sola volta a partita per giocatore. Chi dichiara di voler sequestrare la nave ruota in posizione orizzontale la propria carta *ruolo*

(mantenendola sempre coperta!) per indicare di non poter più compiere questa azione in seguito. L'effetto del sequestro è discusso nella prossima sezione.

4.3 Fine del round e partenza della nave

Le navi raggiungono le coste di tutta la penisola con il loro carico, determinante a spostare l'equilibrio tra le fazioni, ma sono anche il mezzo tramite il quale le notizie degli avvenimenti che accadono nel resto del mondo giungono a Venezia.

Se la nave non è stata sequestrata, il giocatore che ha la carta *Primo a caricare* compie le seguenti operazioni:

- dà la carta *Primo giocatore* per il round successivo a chi ha caricato **più carte** sulla nave (se più di un giocatore ha caricato il numero maggiore di carte, tra questi prenderà la carta il primo alla sinistra dell'attuale Primo giocatore);
- raccoglie tutte le carte **coperte** presenti nella "stiva" e le mescola,
- le guarda segretamente,
- **può** decidere di scartarne una, coperta, nel mazzo degli scarti ma **non può** scartare le carte degli eventi storici (con il titolo sottolineato),
- mostra a tutti gli altri giocatori le carte rimanenti: si applicano per primi gli effetti delle carte evento storico, poi quelli delle carte comuni (in caso di conflitto tra carte dello stesso tipo, l'ordine con cui si applicano gli effetti viene deciso in modo casuale). Si calcola quindi la differenza tra i punteggi ottenuti nel round da Spirituali e Zelanti e si aggiorna il punteggio totale, espresso sempre in termini della fazione che ha più punti.

Esempio: il punteggio aggiornato al round precedente è Zelanti +4. Nel carico della nave sono contenute le carte Beneficio di Cristo (S +10), Dipinto (Z+6) e Tabacco (S+1). La differenza di punteggio tra le due fazioni è $11 - 6 = 5$ a favore degli Spirituali e pertanto il punteggio totale diventa Spirituali +1.

Se la nave viene **sequestrata**, alla fine del round si ripetono le stesse operazioni del caso precedente con la differenza che il punteggio delle carte

Libro, Merce Comune e Merce Rara da attribuire alle fazioni è quello indicato tra parentesi. Le altre carte non subiscono effetti a causa del sequestro.

Esempio 2: se la nave con il carico dell'esempio precedente fosse stata sequestrata il punteggio andrebbe calcolato tenendo conto del valore indicato tra parentesi sulla carta: Beneficio di Cristo (0), Dipinto (0) e Tabacco (S+1). La differenza di punteggio tra le due fazioni è $1 - 0 = 1$ a favore degli Spirituali e pertanto il punteggio totale sarebbe: Zelanti +3.

5 Fine del gioco e vincitori

Al termine del mazzo si completa il round in corso fino alla partenza della nave. Nessun giocatore può più pescare carte dal mazzo ma può comunque effettuare un'azione tra quelle elencate in (4.2) oppure decidere di **passare**. Si conteggia il contenuto dell'ultima nave con le regole usuali (4.3) e i giocatori i cui personaggi sostengono la fazione con più punti sono i vincitori. Può succedere che i personaggi cambino fazione per effetto di alcune carte nel corso della partita: ovviamente per determinare la vittoria viene presa in considerazione la fazione a cui il personaggio appartiene al termine della partita.

Ringraziamenti

Grazie a Roberto "Pacobillo" per avermi suggerito una modifica determinante nella meccanica di gioco, e a tutti gli amici che hanno partecipato ai playtest: Brita, Matteo "Tukmat", Luca "Lokks", Fabio "Trilobit", Michele, Martina, Beba, Sergio "Balugoci", Luca "Wugi", Ermete, Alessio, Maddalena, Piernicola, Sabrina, Michele "Favar", Massimiliano "Mader", Andrea.