

VICEROY



REGOLAMENTO

INTRODUZIONE

Tra centinaia di anni, quando gli storici di Laar analizzeranno gli eventi odierni, molto probabilmente non saranno in grado di comprendere tutti i fatti e capire che facevano parte di un unico Grande Gioco. Di solito infatti solo le azioni dei re sono riportate fedelmente. Tutto il resto, le fatiche dei loro sottoposti e i sacrifici dei loro sudditi, viene dimenticato o peggio attribuito ai Re.

Così avverrà per la nostra opera e per il nostro nome, Viceré.

L'unica cosa che possiamo sperare di lasciare dietro di noi è la forza della nostra nazione, la sua longevità, la prosperità dei suoi cittadini e l'invidia dei nostri vicini.

Quindi preparati: dovrai utilizzare tutti i tuoi talenti per far sì che il Regno venga ricordato come ricco e prospero! Sei preparato a questa sfida, amico? Conosci il gioco della politica o dovrai imparare le regole giocando?

Sono pronto a scommettere che troverai svariate ragioni per maledire il giorno in cui hai deciso di entrare in questo gioco.

Ma ormai è troppo tardi. L'appuntamento è confermato ed adempierlo è diventato una questione d'onore: è necessario dimostrare a tutti che, non ha importanza quanto sia difficile la situazione, tu sei quello su cui puntare! Impara quindi a bilanciare, pianificare in anticipo le tue mosse ed ad anticipare quelle dei tuoi avversari! Ma non disdegnare di imparare da chi ha più esperienza di te.

Se qualcuno ti manca di rispetto, non lo perdonare mai, perché d'ora in poi, lo Stato sei tu. Sii pronto, mio Viceré, questo è solo l'inizio. Chissà, forse il tuo nome potrebbe farsi strada nella storia di Laar, dopo tutto ...

Viceroy è un gioco da tavolo per 1-4 giocatori, dai 12 anni in su, dove si lotta per prendere il controllo del mondo di Laar. I giocatori possono reclutare ed inserire nella propria piramide del potere una gran varietà di alleati, dal vagabondo al principe, promulgare leggi, promuovere lo sviluppo militare e della magia, aumentando così la propria autorità e guadagnando le gemme necessarie per continuare a espandere la propria nazione.

Il giocatore che avrà raccolto più Punti Potere alla fine del gioco governerà su Laar e sarà il vincitore.

COMPONENTI

- 60 carte Personaggio
- 20 carte Legge
- 4 carte Asta
- 64 gemme
(16 per ogni colore: blu, rosso, verde e giallo)
- 33 gettoni Magia/Scienza
- 17 gettoni Attacco/Difesa
- 54 gettoni Punti Potere (8 segnalini che valgono 2, 3, 10 e 12 punti; 4 segnalini che valgono 4, 5, 7, 8 e 15 punti; 2 segnalini da 6 punti)
- 24 gettoni bonus per la magia (20 segnalini con i valori +2/+3, 4 segnalini con il valore +5)
- 12 gettoni Bonus per i cerchi (2 con il valore di +2 e 1 con il valore di +4, in ciascuno dei colori: blu, rosso, verde e giallo)
- 4 schermi giocatore
- Questo regolamento

Carta Personaggio



Carta Legge



PREPARAZIONE

Posizionate sul tavolo le 4 carte Asta in linea a formare la “riga d’asta”.
Attenzione: sia nella preparazione che durante il gioco tutte le carte vanno sempre posizionate nel verso giusto, facendo attenzione che le frecce indichino tutte la stessa direzione **1**.

Separate in diversi gruppi i gettoni Attacco/Difesa, Magia/Scienza, Punti Potere e gettoni Bonus **2**.

Preparate la riserva di gemme con 4 gemme di ogni colore per giocatore: con 2 giocatori dovrà contenere 32 gemme (8 per ogni colore), con 3 giocatori 36 gemme (12 di ogni colore) e con 4 giocatori tutte e 64 le gemme (le gemme non utilizzate vanno poste fuori dal gioco) **3**.

Ogni giocatore prende dalla riserva 8 gemme, 2 per ogni colore. Quindi ne prende 2 a caso e le rimette nella riserva. Pone quindi le proprie 6 gemme residue dietro il proprio schermo **4**. Durante il gioco ogni giocatore terrà sempre nascoste le proprie gemme dietro lo schermo, cosicché gli altri non possano vederle **5**.

Mischiate le carte Personaggio. Ogni giocatore ne prende 2 a caso: una di sua scelta la piazza scoperta davanti a sé, mentre l’altra la tiene in mano. Quella piazzata sul tavolo rappresenta la prima carta della piramide del giocatore e gli concede immediatamente la ricompensa indicata nella prima riga (quella inferiore) **6**.

Dalle rimanenti carte Personaggio estraetene 48 e formate un mazzo (mazzo grande) **7**. Con quelle che avanzano formate un secondo mazzo (mazzo piccolo) **8**. Posizionate i due mazzi coperti ai lati della riga d’asta.

Pescate 4 carte dal mazzo grande e posizionatele scoperte in ordine d’uscita da sinistra verso destra sotto le 4 carte d’asta **9**.

Mischiate le carte Legge e consegnatene 3 ad ogni giocatore, che le aggiungerà alla propria mano **10**. Posate le carte Legge rimanenti a faccia in giù, vicino al mazzo piccolo **11**.

ESEMPIO DI PREPARAZIONE PER 3 GIOCATORI



IL GIOCO

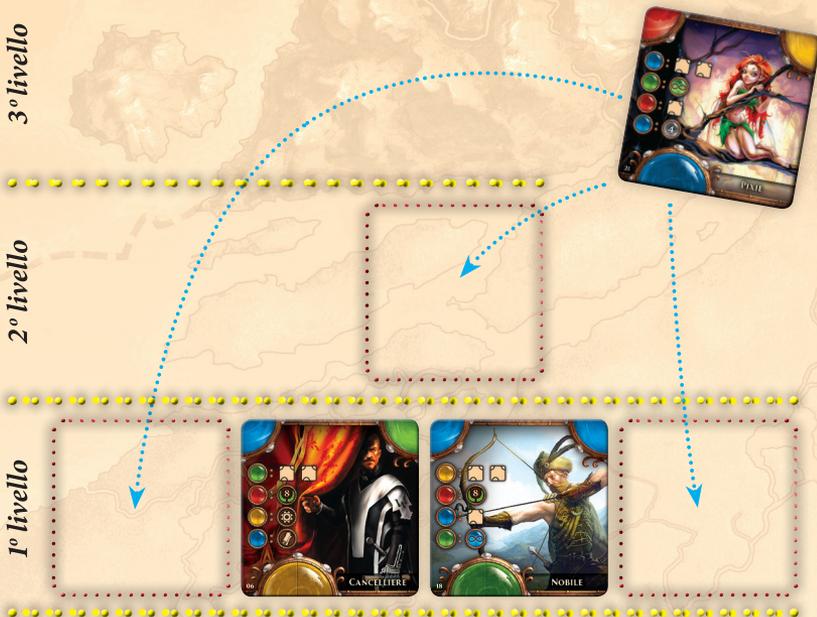
L'obiettivo del gioco è quello di ottenere il maggior numero di Punti Potere, cercando di avere il massimo rendimento dalle proprie carte - di solito piazzandole ai livelli più alti della propria piramide.

Il gioco dura 12 turni e ogni turno è diviso in 2 fasi durante le quali i giocatori agiscono contemporaneamente:

- 1) **Fase d'asta.** Ogni giocatore può ottenere una carta Personaggio all'asta.
- 2) **Fase di sviluppo.** Ogni giocatore può giocare fino a 3 carte dalla mano.

Le carte vanno giocate scoperte nella propria piramide, possono essere posizionate accanto ad una carta già presente (sullo stesso livello) o sopra due carte adiacenti (sul livello successivo): vanno poste in modo da far combaciare le sezioni colorate dei cerchi stampate sui bordi (non importa il colore). Non è possibile posizionare una carta sul livello successivo se non ci sono due carte a sostenerla nel livello precedente.

All'inizio del gioco la tua piramide contiene una sola carta al primo livello. Quindi quando giochi la tua prima carta, è possibile inserirla solamente a destra o a sinistra della carta già presente. La carta successiva invece può essere giocata a destra o a sinistra di quelle presenti, o diventare la prima carta del secondo livello della piramide sorretta dalla due carte del primo livello.



Una carta già inserita nella piramide non si può rimuovere né spostare a meno che non ci sia un'apposita carta Legge che consenta di farlo.

La piramide non può avere più di cinque livelli, ma non ci sono limiti alla larghezza della sua base.

- Sono considerate adiacenti anche le carte su livelli differenti, quindi una carta può avere fino a sei altre carte adiacenti quando è completamente circondata da carte.
- Alcune carte Legge permettono di posizionare una carta sotto un'altra carta: questo non è mai considerato come "giocare una carta" e non comporta nessun costo né bonus.
- La carta più esterna di una fila è considerata libera, purché non stia sorreggendo carte del livello superiore e non vi siano carte sotto di essa.



I. FASE D'ASTA

Durante questa fase i giocatori fanno un'offerta per una delle carte Personaggio al centro del tavolo posta sotto un determinato colore. Per ricevere la carta, il giocatore deve offrire una gemma dello stesso colore della carta d'asta corrispondente.

ESEMPIO : il Capitano è posizionato sotto la carta d'asta gialla, per ottenere questa carta la tua offerta dovrà essere una gemma gialla.



Ogni giocatore prende da dietro il proprio schermo una gemma del colore corrispondente al personaggio scelto e la stringe in pugno; quando pronti, tutti i giocatori rivelano contemporaneamente la propria gemma. Se per un determinato colore ha offerto soltanto un giocatore questo riceverà il personaggio corrispondente e per lui la fase d'asta è terminata.

Se due o più giocatori offrono per lo stesso colore, tutte le gemme offerte tornano nella riserva generale, i giocatori non ricevono alcuna carta ma possono partecipare alla seconda asta. **Eccezione:** se due giocatori offrono per un colore che corrisponde a due carte possono mettersi d'accordo e ottenere la carta che preferiscono (vedi più avanti).

Non è obbligatorio partecipare ad un'asta. I giocatori che vogliono passare effettueranno l'offerta come gli altri e al momento di aprire a mano la mostreranno vuota (vedi più avanti). Non riceveranno carte e non parteciperanno a nuove aste per il resto di questa fase.

Immediatamente dopo la prima asta ne avverrà una seconda. La seconda asta si svolgerà come la prima e vi parteciperanno tutti i giocatori che non hanno ancora ricevuto una carta e che non hanno passato. Se al termine della seconda asta vi sono ancora giocatori che non hanno passato e non hanno ottenuto una carta, avverrà una terza ed ultima asta. Qualsiasi giocatore che non avrà ancora ottenuto una carta dopo la terza asta sarà considerato come se avesse passato.

DA RICORDARE

- Un giocatore non può fare un'offerta per una carta se non ha gemme del colore corrispondente dietro il proprio schermo.
- Un giocatore non può ricevere una carta senza effettuare offerte (ad

eccezione dell'uso dei gettoni attacco, vedi più avanti).

- Tutte le gemme offerte tornano alla riserva, sia che i proprietari ricevano carte o meno.
- Un giocatore può ottenere solo una carta in asta per turno.
- Se un giocatore riceve una carta o passa, non potrà partecipare alle successive aste nel medesimo turno.
- Non ci possono essere più di tre aste per turno.
- Non è possibile offrire una gemma di un determinato colore se non ci sono carte Personaggio corrispondenti presso la riga d'asta.

Le carte ricevute durante l'asta si aggiungono alla mano del giocatore e saranno disponibili durante la fase di sviluppo.

I giocatori possono mettersi d'accordo su chi giocherà quale colore, tuttavia questi accordi non sono vincolanti. È vietato scambiare gemme, gettoni, carte o mostrare ciò che si trova dietro il proprio schermo, a meno che non sia così disposto da una carta Legge.

Dal secondo turno in poi è possibile che ad uno stesso colore corrispondano 2 carte Personaggio (una sopra ed una sotto la riga d'asta), si potranno quindi verificare dei **casi particolari**:

- Se un giocatore fa un'offerta su questo colore potrà ricevere 1 carta a scelta fra le due (ma non entrambe).
- Se due giocatori fanno un'offerta su questo colore, potranno mettersi d'accordo e prendere una carta ciascuno. In questo caso non parteciperanno alle aste successive. Se non verrà raggiunto un accordo, nessun giocatore riceverà carte e si proseguirà con l'asta successiva a cui ovviamente potranno partecipare entrambi.
- Se tre o più giocatori offrono per lo stesso colore, nessuno prende carte e si procede con l'asta successiva a cui potranno partecipare tutti.



Quando tutti i giocatori hanno ricevuto una carta o al termine della terza asta, tutte le carte Personaggio rimaste alla base della riga d'asta vanno passate nella parte superiore. Si pescano 4 nuove carte Personaggio dal mazzo grande e si posizionano al posto delle precedenti. Se già ci sono delle carte Personaggio nella parte superiore della riga d'asta queste vanno tutte scartate e poste nella pila degli scarti.

Se le ultime 4 carte Personaggio del mazzo vengono poste sotto la riga d'asta significa che il prossimo turno sarà l'ultimo della partita.



Scarta tutte le carte sopra la riga d'asta



Sposta tutte le carte residue da sotto a sopra la riga d'asta.

Mazzo grande



Pesca quattro nuove carte personaggio dal mazzo grande e piazzale sotto la riga d'asta.

SE UN GIOCATORE PASSA

Si considera che un giocatore abbia passato in due casi:

- Durante l'asta se non scommette una gemma (la sua mano è vuota), questo può avvenire in qualsiasi asta;
- Alla termine della terza asta, se il giocatore non è riuscito a prendere una carta Personaggio.

Nel momento in cui un giocatore passa, o al termine delle tre aste se non ha ricevuto nessuna carta, può scegliere 3 gemme dalla riserva e piazzarle dietro il proprio schermo. Se più di un giocatore passa contemporaneamente, i giocatori prenderanno le proprie 3 gemme uno per volta, partendo da chi ha nella propria piramide la carta col numero più basso e così via in ordine crescente di numero.

DA RICORDARE

- Terminate le gemme di un certo colore nella riserva non se ne potranno prendere altre.
- Se non ci sono abbastanza gemme nella riserva, il giocatore prende solo quelle che può.
- Se non ci sono più gemme nella riserva, il giocatore non prende nulla.
- Un giocatore non può passare due volte nello stesso turno.



II. FASE DI SVILUPPO

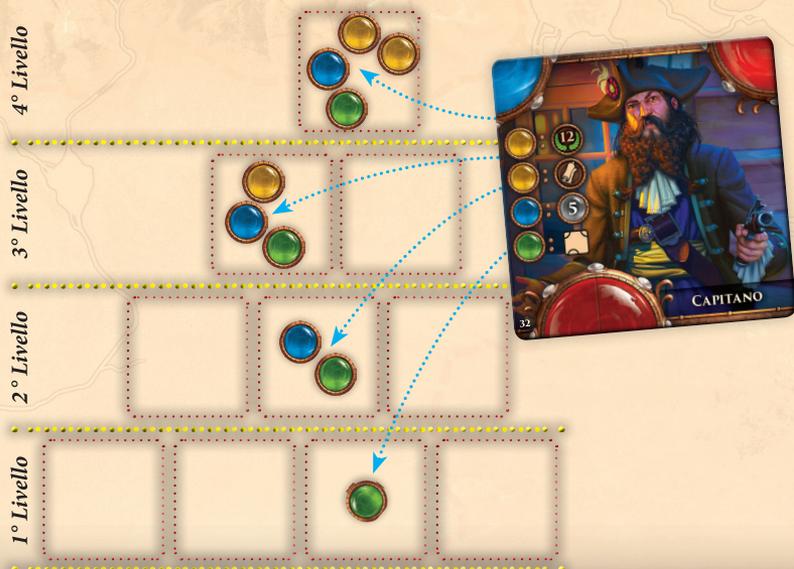
In questa fase si giocano tre round successivi in cui ogni giocatore può giocare una carta. Un giocatore può anche **passare** e non giocare la carta, ma così non può più partecipare ai round successivi di questa fase e, soprattutto, non prende gemme per aver passato.

Ogni giocatore che intenda giocare una carta la seleziona dalla propria mano e la pone coperta sul tavolo. Tutti i giocatori rivelano la carta contemporaneamente e, partendo da quella col numero più basso, la inseriscono nella propria piramide, ne pagano il costo e ne risolvono gli effetti.

Il costo per il piazzamento di una carta è stabilito sulla carta dalla colonna formata da gemme colorate: se la carta viene posizionata sul primo livello della piramide, il costo è indicato dalla prima gemma in basso. Se è posizionata sul secondo livello della piramide il costo è indicato dalla prima e dalla seconda gemma, quella in basso e quella subito sopra. Per il terzo livello vanno pagate le gemme fino alla terza linea e per il quarto tutte e quattro le gemme. Per giocare una carta sul quinto livello va pagata una gemma aggiuntiva dello stesso colore dell'ultima, cioè quella sulla quarta riga.

Giocare una carta Legge non costa nulla e può essere inserita in qualsiasi spazio disponibile nella propria piramide, tranne che sul quinto livello. L'effetto di una carta Legge è immediato, nel momento stesso in cui viene giocata, e può essere un tantum, sempre attivo o da calcolare al termine del gioco. In ogni caso la carta Legge rimane nella piramide del giocatore.

ESEMPIO: per giocare il Capitano nel primo livello della piramide devi pagare 1 gemma verde (quella più in basso). Se lo giochi sul secondo livello dovrai pagare 1 gemma verde e 1 gemma blu (come indicato dalla gemma più in basso e quella appena sopra). Sul terzo livello si pagheranno le prime 3 (una verde, una blu e una gialla), sul quarto, tutte e 4 le gemme indicate (una verde, una blu e due gialle).



Le carte si giocano seguendo queste regole:

- Una carta giocata nel primo livello della piramide può essere posta sia a sinistra che a destra di quelle presenti su quel livello.
- Una carta giocata nel secondo livello (o superiore) deve poggiare su due carte del livello precedente facendo combaciare le sezioni colorate di tutte e tre le carte a formare un cerchio (non necessariamente di colore uniforme).
- Se, dopo aver giocato una carta nella piramide, si forma un cerchio composto da sezioni di un solo colore, si prende subito una gemma dello stesso colore dalla riserva (se ce ne sono ancora disponibili).
- Una carta al quinto livello, costa un'ulteriore gemma uguale a quella nella riga superiore della carta. *Ad esempio, se si gioca Il Capitano sul quinto livello, si paga una gemma verde, una blu e tre gemme gialle.*
- Le gemme usate durante la fase d'asta non hanno nulla a che fare con quelle che si devono spendere per giocare le carte.
- Il pagamento si effettua prendendo le gemme necessarie da dietro il proprio schermo e mettendole nella riserva.

Dopo aver giocato la carta Personaggio, si riceve la relativa ricompensa a seconda del livello in cui è stata posizionata la carta. **Attenzione**, diversamente dal pagamento, dove si tiene conto di tutte le gemme precedenti, per la ricompensa vale solo quella indicata sulla linea corrispondente al livello della piramide in cui è stata giocata.

ESEMPIO: se giochi il Capitano al primo livello della piramide, otterrai una carta dal mazzo legge o dal mazzo piccolo (come indicato dal simbolo posto a destra della gemma verde), giocandolo al secondo livello otterrai 5 gemme (come indicato sulla seconda fila), sul terzo livello otterrai un gettone magia e sul quarto livello 12 Punti Potere.

Giocando una carta Personaggio sul quinto livello puoi scegliere se ottenere tutte le ricompense indicate nelle prime tre righe oppure piazzare sulla carta 15 Punti Potere.

ESEMPIO: se giochi il Capitano sul quinto livello puoi scegliere se mettere 15 Punti Potere sulla carta o come indicato sulle prime tre linee: pescare 1 carta, prendere 5 gemme e posizionare un gettone magia sulla carta.

Dopo che tutti i giocatori hanno ricevuto la loro ricompensa per la carta giocata, inizia un nuovo round della fase di sviluppo. Dopo 3 round di fase di sviluppo o dopo che tutti i giocatori hanno passato, inizia un nuovo turno con una nuova Fase d'Asta.

RICOMPENSE



GEMME

Il giocatore prende dalla riserva il numero indicato di gemme del colore che preferisce e le posiziona dietro il proprio schermo. Se non ci sono abbastanza gemme prende quelle che può, se non ve ne è rimasta neanche una non ne prende.



PUNTI POTERE

Il giocatore piazza sulla carta un gettone Punti Potere del valore indicato. Alla fine del gioco, questi punti si sommeranno al punteggio totale. Nel caso non sia disponibile un unico gettone di quel valore si possono utilizzare più gettoni di valore minore che diano quel totale come somma (tenete a mente che andranno considerati come un gettone unico).



CARTE DAL MAZZO PICCOLO O DAL MAZZO LEGGE

Il giocatore può pescare il numero di carte indicato sia dal mazzo delle carte Legge che dal mazzo piccolo, anche pescando parte dall'uno e parte dall'altro. Le carte vanno aggiunte alla propria mano e possono essere giocate durante la fase di sviluppo.



SCIENZA

Scienza e Magia si trovano sulle due facce dello stesso gettone, in questo caso va posto sulla carta un gettone mostrando il lato Scienza (alcune carte danno 2 gettoni al quarto livello).

I segnalini scienza permettono ad un giocatore che pesca delle gemme (perché ha passato o non ha ottenuto carte nella fase d'asta) di pescare gemme ulteriori; se ad esempio un giocatore ha 4 gettoni Scienza sulla propria piramide prenderà $3 + 4 = 7$ gemme. Inoltre possono offrire punti per il conteggio finale.



MAGIA

Scienza e Magia si trovano sulle due facce dello stesso gettone, in questo caso va posto sulla carta un gettone mostrando il lato Magia (alcune carte danno 2 gettoni al quarto livello).

Questi gettoni non hanno particolari funzioni durante il gioco ma permettono di realizzare molti Punti Potere al momento del conteggio finale.



DIFESA

Difesa e Attacco si trovano sulle due facce dello stesso gettone, in questo caso ponete sulla carta il gettone mostrando il lato difesa. Questi gettoni non hanno particolari funzioni durante il gioco ma possono offrire Punti Potere e difendere dagli attacchi nemici al momento del conteggio finale.



ATTACCO

Il giocatore prende un gettone Attacco e lo pone dietro il proprio schermo, non importa su che lato: visto che il gettone Difesa può stare solo sulla piramide, se un gettone si trova dietro lo schermo è sicuramente in posizione "attacco". Può utilizzare questo gettone durante la fase d'asta tenendolo nel pugno senza aggiungere gemme: vince il diritto a prelevare una qualsiasi carta prima degli altri giocatori e quindi di ritirarsi dall'asta (non si può ottenere più di una carta per turno). Prendendo l'ultima carta di un certo colore, eventuali altri giocatori che avevano offerto lo stesso colore non otterranno nulla in questo turno d'asta. Se più giocatori utilizzano un gettone Attacco, il primo a scegliere una carta sarà colui che ha la carta col numero più basso nella propria piramide.

Utilizzato in questo modo il gettone Attacco torna alla riserva.

Alla fine del gioco ogni gettone Attacco rimasto in vostro possesso sottrarrà punti agli avversari.



GETTONI BONUS (PER MAGIE E CERCHI)

Il giocatore pone sulla carta il gettone indicato. Tenete presente che i gettoni Bonus variano sia come simboli che come valore, accertatevi di utilizzare il gettone corrispondente. Questi gettoni non vengono utilizzati durante il gioco, ma danno punti per il conteggio finale.



GEMME INFINITE

Il giocatore prende dalla riserva una gemma del colore indicato e la pone sulla carta che la offre come ricompensa. Se le gemme di quel colore sono esaurite può prenderla da dietro il proprio schermo. Se non ne ha neanche dietro lo schermo allora deve rinunciare.

Questa gemma, che si chiama "Infinita", può essere utilizzata una volta per turno al posto di una gemma dello stesso colore durante la fase di sviluppo. Se ad esempio si devono spendere una gemma gialla e due blu, è possibile spendere solo una gemma gialla e una blu se si possiede una gemma blu infinita. Ogni Gemma Infinita aggiuntiva, riduce ulteriormente di una gemma la spesa nel colore corrispondente. La Gemma Infinita rimane sulla carta e può essere utilizzata nei turni successivi.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGI

Quando vengono posizionate sotto la riga d'asta le ultime 4 carte del mazzo grande, inizia l'ultimo turno di gioco, terminato il quale si va a calcolare il vincitore con la procedura qui di seguito indicata.

Rimuovete gli schermi e scartate tutte le carte che vi sono rimaste in mano, dopodiché con le gemme che avete a disposizione provate a "colorare" le sezioni circolari delle carte in piramide cercando di creare cerchi di un unico colore. Tenete presente che ogni cerchio è composto da 4 sezioni: due nella carta superiore e due nelle due carte inferiori che la sorreggono. Per cambiare colore ad una sezione vi si posiziona sopra una gemma e sarà considerata del colore della gemma. **NOTA:** in questa fase non si prendono più gemme bonus per il completamento di un cerchio, quindi completare un cerchio è valido solo ai fini del punteggio e non per ottenere ulteriori gemme.

Terminata questa operazione si calcolano i punti vittoria in questo ordine:

1. Calcolare i punti per ogni cerchio di un unico colore.
2. Calcolare i punti per le Gemme Infinite.
3. Calcolare i punti delle carte Legge.
4. Calcolare i punti per i gettoni Punti Potere.
5. Calcolare i punti per i gettoni Magia.
6. Calcolare i punti per ogni set risorse completo.
7. Calcolare le penalità per i gettoni Attacco avversari.

1. PUNTI PER OGNI CERCHIO DI UN UNICO COLORE

Per ogni cerchio completato nella propria piramide (compresi quelli "colorati"), un giocatore riceve punti potere pari al livello in cui è posta la carta superiore che forma il cerchio. *Ad esempio, un cerchio di un unico colore, formato da due carte al primo livello ed una al secondo, vale 2 Punti Potere.*

Alcuni gettoni bonus danno punti extra per cerchi di uno specifico colore, quindi, continuando l'esempio di prima, oltre ai 2 punti ottenuti, un gettone bonus da +4 per ogni cerchio di quel colore renderà $2 + 4 = 6$ punti.



2. PUNTI PER GEMME INFINITE

Per ogni Gemma Infinita nella propria piramide il giocatore riceve Punti Potere pari al livello in cui si trova la gemma. I gettoni Bonus che danno punti extra per cerchi di uno specifico colore aggiungono punti anche alle Gemme Infinite di quel colore. *Se ad esempio si dispone di una Gemma Infinita sul terzo livello della piramide e un gettone Bonus +4 per quello stesso colore, si otterranno $3 + 4 = 7$ punti.*



3. PUNTI PER LE CARTE LEGGE

Le carte Legge inserite nella vostra piramide possono dare dei punti aggiuntivi. Su ogni carta è indicato in che modo la carta agisce o fornisce punti alla fine del gioco, seguite la descrizione e calcolate il valore da sommare al punteggio finale.

4. PUNTI PER I GETTONI DEL POTERE.

Ogni gettone sulla piramide fornisce Punti Potere pari al suo valore.



5. PUNTI PER I GETTONI MAGIA

Si calcolano moltiplicando il numero dei gettoni Magia per la somma del valore dei gettoni Bonus Magia. Questo significa che se non li si ha entrambi, uno dei due valori sarà zero e quindi il risultato della moltiplicazione sarà zero. *Se ad esempio la propria piramide contiene 3 gettoni Magia e due gettoni Bonus Magia che valgono in totale 7 (il primo +5 e il secondo +2), si guadagnano $3 \times 7 = 21$ punti.*



6. PUNTI PER OGNI SET RISORSE COMPLETO

Si ottengono 12 Punti Potere per ogni set risorse completo presente sulla propria piramide. Un set risorse è composto di 3 diversi gettoni: uno difesa, uno magia e uno scienza. Naturalmente un gettone non può essere conteggiato in due diversi set. I gettoni in eccesso vengono perduti. *Se ad esempio, sulla propria piramide sono posizionati 2 gettoni difesa, 5 magia e 3 scienza, si hanno 2 set completi e si ottengono 24 punti.*



7. PENALITÀ PER I GETTONI ATTACCO AVVERSARI

Ogni giocatore conta il totale dei gettoni Attacco inutilizzati ancora in possesso dei propri avversari e sottrae dal proprio punteggio 4 punti potere per ognuno di essi. Tuttavia ogni gettone Difesa neutralizza un gettone Attacco nemico. *Ad esempio se un tuo avversario ha 2 gettoni di Attacco e l'altro ne ha 3, per un totale di 5 gettoni, perdi $5 \times 4 = 20$ punti; se però possiedi 2 gettoni di Difesa, i gettoni Attacco avversari saranno solo 3, e quindi perderai $3 \times 4 = 12$ punti.*



Dopo il conteggio finale, chi ha più Punti Potere è il vincitore.

CONSIGLI PER I PRINCIPIANTI

- Non concentrarti sui Punti Potere fin dalle prime fasi del gioco, è più importante creare prima una solida base. Meglio spendere un paio di turni per cercare Gemme Infinite, Gettoni Scienza e gemme di vario colore (in questo ordine di priorità).
- Segui il flusso del gioco. Il modo più semplice per ottenere punti è raccogliendo i gettoni Potere e Magia. Tieni in considerazione le opzioni più complesse solo se ti capita l'occasione (raccogliere carte Legge, bonus monocolori, 5° livello della piramide, ecc.).
- Conserva i gettoni Attacco per la fine: sono molto vantaggiosi, soprattutto se gli avversari hanno pochi gettoni Difesa. Utilizzali durante il gioco solo se una certa carta ti serve davvero.
- Cerca di tenere il conto dei gettoni Attacco in possesso degli avversari.
- È importante capire il momento giusto, cioè quando si hanno sufficienti risorse e si può iniziare la raccolta di Punti Potere. È anche importante capire sempre se una certa mossa è utile o meno: se rende almeno 10 punti è una buona mossa!
- Si può essere tentati di giocare quante più carte Legge possibile nelle prime fasi del gioco, alcune di queste sono davvero forti in questa fase, tuttavia tieni presente che la maggior parte delle carte danno il massimo nelle fasi più avanzate del gioco o posizionate nei livelli più elevati della piramide del potere.

LIMITI AI COMPONENTI

- Le carte non tornano mai nei mazzi. Se una carta viene scartata per qualche ragione, non torna più in partita. Se un mazzo si esaurisce, nessun giocatore vi può più pescare.
- Il numero di gemme è strettamente limitato e dipende dal numero di giocatori. Se nella riserva non ci sono più gemme di un certo colore, i giocatori non possono più prendere gemme di quel colore finché qualcuno non ne spende rimettendole nella riserva. Non è possibile aggiungere altre gemme durante il gioco o utilizzare altri tipi di segnalini al loro posto.
- Tutti gli altri tipi di gettoni sono inclusi nel gioco in quantità sufficiente e dovrebbero sempre bastare. Nella remota circostanza dovessero terminare, potete utilizzare al loro posto monete, pezzi di carta o altri tipi di segnalini.
- Un giocatore può avere qualsiasi numero di carte in mano e qualsiasi numero di gemme dietro il proprio schermo.
- Una piramide può contenere qualsiasi numero di carte, ma può avere solo cinque livelli.

RISOLVERE I CONFLITTI

In Viceroy la maggior parte delle azioni avvengono contemporaneamente e in qualche caso è importante sapere l'ordine con cui svolgerle. Ad esempio quando nella riserva sono rimaste poche gemme e diversi giocatori vorrebbero averle. In questo caso a dettare l'ordine saranno le carte presenti nelle piramidi dei giocatori, partendo da colui che possiede la carta col numero più basso e così via col secondo più basso, ecc.. In particolare questo metodo sarà necessario se più giocatori hanno utilizzato i gettoni di attacco durante la fase di asta. Attenzione però, questo metodo non si usa se più giocatori scelgono lo stesso colore durante la fase d'asta. In questo caso, come già detto, tutte le gemme tornano al loro posto e si passa all'asta successiva.



GIOCO IN SOLITARIO

Per giocare a Viceroy in solitario si utilizza un avversario virtuale che agisce solo durante la fase d'asta.

Imposta il gioco seguendo le regole standard: poni 4 gemme di ogni colore nella riserva e preleva la tua dotazione iniziale di gemme e carte. Ogni turno sarà normalmente composto dalle fasi d'asta e sviluppo. Dopo aver effettuato l'offerta durante l'asta estrai a caso una delle gemme inutilizzate. Questa sarà l'offerta del tuo avversario virtuale: se è uguale alla tua rimetti a posto la gemma e prosegui con l'asta successiva, come da regole. Se le gemme sono di colore diverso, prendi la carta che ti interessa

ed elimina la carta corrispondente al colore della gemma dell'avversario virtuale. Se le carte corrispondenti sono due, elimina quella posta al di sotto delle carte d'asta. Se il colore non corrisponde a nessuna carta, elimina una carta a tua scelta fra quelle all'asta. Fai attenzione a non mischiare le gemme estratte dalla scatola per simulare l'offerta dell'avversario con quelle nella riserva.

Giocando da solo vincere significa battere il tuo miglior punteggio precedente: tieni nota dei punteggi raggiunti e ottimizza sempre più il tuo gioco cercando di battere te stesso.

VARIANTI

È possibile inserire un avversario virtuale anche giocando in due o tre, oppure inserire due o tre avversari virtuali. L'importante è che il numero totale di giocatori non superi i quattro. In questo caso ad ogni turno vanno estratte tante gemme quanti sono gli avversari virtuali. Come risolvere i casi particolari:

- Se due avversari virtuali "offrono" lo stesso colore e vi corrisponde solo una carta Personaggio, questa carta non va scartata e gli avversari virtuali parteciperanno all'asta successiva.
- Se due avversari virtuali offrono lo stesso colore e vi corrispondono due carte, entrambe le carte vengono scartate, e gli avversari virtuali

non parteciperanno alle aste successive.

- Se al caso precedente si aggiunge anche l'offerta di un giocatore reale, si prosegue all'asta successiva senza eliminare le carte (e senza riceverne).
- Se un giocatore e un avversario virtuale offrono un colore corrispondente a due carte, il giocatore può sceglierne una di queste due soluzioni: o si procede con l'asta successiva lasciando le carte dove si trovano o prende la carta posta AL DI SOPRA della riga d'asta (quella sotto viene scartata) e quindi si ferma (avendo già ricevuto una carta).
- Ci deve sempre essere almeno un giocatore reale che deve ancora partecipare alle aste: se tutti i giocatori reali hanno preso una carta o hanno passato le aste si fermano e si passa alla fase successiva.

CREDITI

Autore: Yuri Zhuravlev

Illustratori: Ilya Komarov, Yulia Alekseeva, alexius, Aleksey Balandin, Dmitry Burmak, Nikolay Dihtyarenko, Stepan Gilev, Pavel Guzenko, Roman Gunyavy, Dmitry Hrapovitskiy, Anna Ignatieva, Elena Kazey, Ilya Komarov, Roman Kuzmin, Anton Kvasovarov, Leopard Snow, Andrey Maksimov, Ekaterina Maksimovich, Ksenia Mamaeva, Georgy Markov, Mireha, Andrey Mironishin, Perchikk, Dmitry Prosvirnin, Pavel Romanov, Igor Savchenko, Pavel Spitsyn, Ruslan Svobodin, TopotoonPun, uildrim, Anton Zemskov, Alexey Zhizhitsa.

Graphic Design e Layout: Sergey Dulin, Ivan Sukhovey, Daria Smirnova

Versione Italiana: Michele Quondam

Traduzione italiana: Enrico Peduzzi

Ringraziamenti per la versione italiana: Federico Sonzogni, Francesco Valenzi, Davide Favargiotti e tutti i partecipanti alla campagna di Viceroy su Giochistar-ter.it

Ringraziamenti e Playtesters: Ilya Karpinskiy, Andrey Kolupaev, Aleksey Paltsev, Svyatoslav Rogov, Konstantin Mazanyuk, Aleksey Osipov, Alexander Peshkov, Mikhail Kazakov, Ekaterina Pluzhnikova, Elena Karpova, Anastasia Karpova, Yuri Tapilin, Vadim Larkin, Vladislav Choporov, Vladislav Popkov, Natalya Telezhkina, Vadim Kruglov e molti altri.

L'AUTORE: voglio ringraziare tutti coloro che mi hanno sostenuto e appoggiato. Un ringraziamento particolare a Tom Lehmann che con il suo Race for the Galaxy mi ha ispirato nella prima versione di Viceroy, a mia madre per la sua pazienza e le sue indicazioni, e alla Grande Forza che mi ha dato la vita, la creatività e la gioia.



© 2015 Hobby World LLC.
All right reserved.



© 2015 Inmedia Srl
Tutti i diritti riservati

Nessuna parte di questo regolamento o del gioco può essere riprodotta senza specifica autorizzazione scritta.

SOMMARIO PUNTEGGI



CERCHIO DI UN UNICO COLORE
Per ogni cerchio di uno stesso colore guadagni Punti Potere pari al livello su cui è posizionata la carta superiore del cerchio più i punti extra indicati sui gettoni Bonus di quel colore.



GEMME INFINITE
Per ogni Gemma Infinita guadagni Punti Potere pari al livello su cui è posizionata la gemma più i punti extra indicati sui gettoni Bonus di quel colore.

CARTE LEGGE

Guadagni Punti Potere come indicato sulla carta inserita nella tua piramide.



PUNTI POTERE

Ogni gettone Punti Potere nella tua piramide ti fornisce il numero di punti indicato.



GETTONI MAGIA
Il numero totale dei gettoni Magia si moltiplica con la somma dei valori dei gettoni Bonus Magia, se uno dei due valori è zero non si prendono punti.



SET RISORSE COMPLETI

Guadagni 12 Punti Potere per ogni set completo di risorse presente sulla tua piramide (un gettone Difesa, uno Magia ed uno Scienza).



GETTONI ATTACCO

Perdi 4 Punti Potere per ogni gettone Attacco posseduto dai tuoi avversari. Ogni tuo gettone Difesa neutralizza un gettone attacco avversario.

