

SHAKESPEARE

I teatri di Londra sono in subbuglio. Tra una settimana, sua maestà la Regina assisterà ai loro nuovi spettacoli ed accorderà il suo sostegno ad una delle compagnie teatrali.

È l'occasione di una vita per i giovani autori che infiammano la popolazione con spettacoli sempre più audaci e variegati. Ma come creare un capolavoro in così poco tempo? Chi possiede la risposta a questa spinosa questione entrerà probabilmente nella leggenda per secoli!

Traduzione amatoriale a cura di M&M

La presente non sostituisce il regolamento originale

Tutti i diritti sono della Ystari

SCOPO DEL GIOCO

In Shakespeare i giocatori hanno 6 giorni per montare lo spettacolo più grandioso possibile. Reclutano attori ed artigiani, montano allestimenti, confezionano costumi e fanno le prove. Alla fine dei 6 giorni, il giocatore che ha montato lo spettacolo più prestigioso vince la partita.

INTRODUZIONE

Nota: una variante in solitario del gioco è presentata nell'ultima pagina

- ❖ Il tabellone principale è piazzato al centro del tavolo. La pedina Giorno è piazzata sulla casella 1 del contatore del giorno.
- ❖ I soldi ed i gettoni “+3” sono messi accanto al tabellone principale.
- ❖ Ogni giocatore sceglie un colore e si munisce di: 1 plancia personale, 1 carta Reclutamento, 1 carta Aiuto di gioco (adattata al numero di giocatori nella partita), 5 cilindri, 7 dischi e 4 gettoni riposo. Un disco è piazzato sullo spazio del tracciato Atmosfera senza simbolo ed un altro sulla posizione 5 del tracciato Prestigio (in alto sul tabellone principale). Un disco è messo all'inizio di ciascun atto del tabellone principale. Il resto degli elementi viene messo davanti al giocatore.
- ❖ Un giocatore prende un disco di ciascun colore, li mischia e li piazza casualmente sul tracciato Ordine.
- ❖ Il giocatore che è piazzato per primo sul tracciato Ordine piazza il suo ultimo disco sulla posizione 1 del tracciato Iniziativa, il 2° sulla posizione 2 e così di seguito.
- ❖ Si mettono in un sacchetto gli elementi di allestimento indicati sulla carta Aiuto di gioco (per esempio in 4 giocatori: 16 neri, 16 rosa, 12 porpora, 12 blu, 8 verdi, 8 gialli).
- ❖ Si mettono nell'altro sacchetto gli elementi di costume indicati sulla carta Aiuto di gioco (per esempio in 4 giocatori: 16 neri, 16 rosa, 12 porpora, 12 blu, 8 verdi, 8 gialli).
- ❖ Si estraggono casualmente **da ciascun sacchetto 3 elementi per giocatore** (12 in 4 giocatori, 9 in 3 giocatori e 6 in 2 giocatori) che vengono messi sul tabellone principale, nelle zone indicate per questo scopo.
- ❖ Le carte Personaggio sono mischiate e compongono una pila. Si estraggono dalla pila **2 carte in più rispetto al numero di giocatori** (6 carte in 4 giocatori, 5 carte in 3 giocatori e 4 carte in 2 giocatori). Queste carte sono piazzate (a faccia scoperta) accanto al tabellone principale.
- ❖ Il giocatore messo per **ultimo** sulla pista dell'Ordine sceglie una delle carte Personaggio precedentemente pescate e la mette accanto alla sua plancia personale. Il giocatore che lo precede sceglie una delle carte rimaste e fa lo stesso. Si va avanti così fino al primo giocatore. Le carte rimaste sono scartate.
- ❖ Si estraggono di nuovo dalla pila **2 carte in più rispetto al numero di giocatori** (6 carte in 4 giocatori, 5 carte in 3 giocatori e 4 carte in 2 giocatori). Queste carte sono piazzate (a faccia scoperta) accanto al tabellone principale. La partita inizia.

SVILUPPO DEL GIOCO

Una partita a Shakespeare si gioca in una successione di **6 giorni**. Ciascun giorno è diviso in **6 fasi**. La fase 4 (Prova in costume) non è giocata che alla fine dei giorni 4 e 6.

UN GIORNO

1. Scommessa

Ogni giocatore prende i suoi 5 cilindri in mano e ne seleziona un certo numero segretamente, che mette nel suo pugno. Questi cilindri corrispondono al numero di azioni che il giocatore effettuerà in questo giorno. È obbligatorio mettere almeno 1 cilindro. Quando tutti i giocatori hanno fatto la loro scelta, tendono i pugni e rivelano simultaneamente il numero di cilindri che hanno. Chi ha messo **meno cilindri** prende la prima posizione sull'Ordine e segna immediatamente **1 Punto Prestigio**, il secondo giocatore prende la seconda posizione e così di seguito. I **pareggi** sono risolti utilizzando la **Tracciato Iniziativa** del tabellone principale: il giocatore piazzato più in alto vince il pareggio.

I cilindri scommessi dai giocatori vengono piazzati sulla plancia individuale. Gli altri cilindri vengono piazzati di fianco alla plancia individuale. Non saranno usati in questo giorno. Il tracciato Iniziativa è al momento svuotato (i dischi dei giocatori sono piazzati al di sotto di questo).

Esempio: i giocatori rivelano le loro scommesse. Rosso ha messo 2 cilindri, verde 5, Blu e Giallo hanno messo 3. Rosso è dunque primo. Prende la prima posizione e segna 1 punto Prestigio. Blu e Giallo sono in pareggio, ma Blu è piazzato davanti a Giallo sulla pista d'iniziativa. Blu prende dunque il seconda posizione e Giallo la terza. Verde prende la quarta posizione. Il tracciato Iniziativa viene svuotato.

2. Reclutamento e Attivazione

Durante questa fase, i giocatori giocano in alternanza: chi è piazzato sulla prima posizione fa **un'azione**, poi chi è piazzato sulla seconda, e così di seguito fino all'esaurimento dei cilindri e delle carte Reclutamento...

Nota: può capitare che un giocatore finisca il giro da solo (se ha messo più cilindri degli avversari).

Al suo turno, un giocatore può **reclutare** (una sola volta per giorno) o **attivare un Personaggio** posando sopra un cilindro.

A) Reclutamento (una sola volta al giorno)

Il giocatore prende la sua carta Reclutamento e la sostituisce con una delle carte personaggio disponibili accanto al tabellone principale. La carta Personaggio viene piazzata accanto alla plancia personale, a faccia in su (significa che ingaggia il personaggio indicato sulla carta), a faccia in giù (significa che ingaggia al suo posto una comparsa). Questa scelta della faccia è definitiva. Il personaggio reclutato è immediatamente disponibile per il resto del turno.

Costo delle carte

Tutti i personaggi hanno un costo che va da 1 a 5 Sterline (tranne le comparse che sono gratuite). Tuttavia, questo denaro non dovrà essere pagato che alla fine della partita. Di conseguenza, i giocatori non spendono alcuna moneta per reclutare.

Note: per reclutare, il giocatore non utilizza cilindri, soltanto la sua carta Reclutamento. Il reclutamento è obbligatorio. Tuttavia, se un giocatore pensa che non ha modo di pagare a fine partita, può sempre reclutare una comparsa.

Esempio (continua): Rosso gioca per primo. Sceglie di cominciare a reclutare Lady Macbeth. Piazza dunque la sua carta reclutamento tra le carte Personaggio e piazza Lady Macbeth accanto alla sua plancia personale. Non paga nulla. Non potrà più reclutare in questo giorno. È ora il turno di Blu di giocare.

B) Attivazione

Il giocatore prende uno dei cilindri piazzati sulla sua plancia di gioco e lo piazza su uno dei Personaggi vuoti (cioè senza cilindro, né gettone riposo). Effettua poi delle azioni in funzione delle icone presenti in alto a destra della carta. Esistono più tipi di carte:

- a) Attori:** tutte le carte Personaggio con uno spazio di costume ed un potere di attivazione sono attori. La loro funzione è di fare progredire il giocatore su uno dei tre Atti del tabellone principale, ma alcuni hanno anche dei poteri particolari. In più tutti gli attori dispongono di un potere speciale che è utilizzato solo alla fine nella prova in costume (vedere Fase 4). Il colore della piuma indica su quale Atto l'attore può avanzare:
- Piuma rossa: Atto I
 - Piuma gialla: Atto II
 - Piuma blu: Atto III
 - Piuma bianca: non importa quale Atto

Nota: l'elenco degli attori è presentato sul foglio supplementare. Le comparse non hanno alcun effetto fuori delle prove in costume (fase 4) e non si attivano con i cilindri.

Un giocatore che si muove su uno degli Atti ed arriva su una casella occupata da un altro giocatore piazza il suo disco sopra il disco di questo giocatore. Così, il primo giocatore arrivato sulla casella è quindi quello più in basso nella pila. Può accadere nel corso del gioco che un giocatore sia obbligato a ritirarsi da una tracciato (vedere Fase 3). Se il giocatore che si ritira arriva su una casella occupata dal disco di un altro giocatore, si piazza sempre sopra la pila.

TRACCIATO INIZIATIVA

Quando un giocatore attiva **un attore** con un cilindro **per la prima volta nella giornata**, piazza il suo disco **sul primo spazio disponibile del tracciato di iniziativa**.

Esempio (continua): è il turno del Blu. Sceglie di piazzare un cilindro sull'Autore (A). beneficia dunque di due piume bianche ed avanza di una casella sull'Atto II (B) e di una casella sull'Atto III (C). poiché è il primo a provare nel turno, piazza il suo disco sulla prima posizione della tracciato iniziativa (D). è ora il turno del Giallo.

- b) Artigiani:** esistono tre tipi di artigiani: costumista, decoratore e tuttofare. Gli artigiani sono identificati da un **simbolo Artigiano** in basso a destra sulla carta.
- **Costumista:** in base al valore della sua costumista (6 o 8), il giocatore prende degli elementi di costume tra quelli disponibili durante questo giorno e li piazza sui suoi **attori e comparse**. I costi sono i seguenti:
 - Costume Nero = 1
 - Costume Rosa = 2
 - Costume Viola = 3
 - Costume Blu = 4
 - Costume Verde = 5

Importante: I costumi gialli non possono essere acquisiti dalla costumista.

REGOLE CONFEZIONAMENTO DEI COSTUMI

- ❖ Ciascuna carta attore/comparsa può contenere fino a 3 elementi di costume.
- ❖ È possibile cominciare più costumi simultaneamente. Così un giocatore che prende 3 elementi non è obbligato a piazzarli sullo stesso attore/comparsa.
- ❖ Tutti gli elementi piazzati restano lì definitivamente.
- ❖ Una volta che una carta attore/comparsa contiene **3 elementi**, il costume è **completo**: il giocatore somma il valore degli elementi e guadagna **immediatamente** tante Sterline e/o Punti Vittoria indicati sulla sua plancia personale (se fa meno di 6, non guadagna niente).

È possibile per un giocatore prendere meno del valore che la sua costumista gli consente. Gli elementi di costume presi dovranno essere piazzati immediatamente sugli attori secondo le regole di confezionamento. Un elemento che non può essere piazzato su un attore o su una comparsa (cioè se tutti gli attori e comparse del giocatore hanno già un costume completo) non può essere preso e rimane sullo spazio.

Nota: attori e comparse con un costume completo (3 dischi non importa di che valore) potranno attivare i poteri speciali durante le prove in costume (vedere Fase 4).

Esempio (continua): Il Giallo attiva il suo costume di valore 6 e prende 3 elementi di costume rosa (2+2+2=6) che piazza su Falstaff. Se avesse voluto avrebbe anche potuto prendere, per esempio, un elemento verde ed uno nero (5+1=6). Appena il costume di Falstaff è completo (3 dischi), è valutato. Con un valore di 6, porta 2 Sterline al Giallo. È ora il turno del Verde.

- **Decoratore:** in base al valore del suo decoratore (6 o 8), il giocatore prende degli elementi di costume tra quelli disponibili durante questo giorno e li piazza sui suoi **attori e comparse**. I costi sono i seguenti:
 - Allestimento Nero = 1
 - Allestimento Rosa = 2
 - Allestimento Viola = 3
 - Allestimento Blu = 4
 - Allestimento Verde = 5

Importante: Gli allestimenti gialli non possono essere acquisiti dal decoratore.

REGOLE COSTRUZIONE DEGLI ALLESTIMENTI

- ❖ La scena è costruita **dal basso verso l'alto**. Per esempio, per piazzare un elemento sulla seconda linea degli allestimenti, bisogna che i due elementi sotto siano già piazzati.
- ❖ 4 elementi "virtuali" sono già piazzati sulla scena per aiutare nella costruzione. Nessun elemento di allestimento può essere piazzato sopra queste posizioni.
- ❖ Tutti gli elementi piazzati restano lì definitivamente.
- ❖ I colori degli allestimenti devono essere **simmetrici**. Per esempio, se il giocatore piazza un allestimento rosa in basso a destra, dovrà obbligatoriamente piazzare un allestimento rosa in basso a sinistra se vuole riempire questo spazio ad un certo punto della partita. Tuttavia, niente impedisce ad un giocatore di completare prima un lato dell'allestimento prima di montare l'altro lato.
- ❖ Appena si copre uno spazio che comprende una bugia con un allestimento, il giocatore prende immediatamente 1 Punto Vittoria.

È possibile per un giocatore prendere meno del valore che il suo decoratore gli consente. Gli elementi presi dovranno essere piazzati immediatamente sulla scena secondo le regole di costruzione. Un elemento che non può essere piazzato sulla scena (a causa delle regole di simmetria o per mancanza di spazio) non può essere preso e rimane sullo spazio.

Poi, quando il giocatore piazza un elemento di allestimento, **produce immediatamente un effetto** a seconda del colore del allestimento:

EFFETTI DEGLI ALLESTIMENTI

- Allestimento Nero = nessun effetto
- Allestimento Rosa = il giocatore guadagna 1 Sterlina
- Allestimento Viola = gli **altri giocatori** retrocedono di 1 casella sulla tracciato di atmosfera (verso sinistra)
- Allestimento Blu = il giocatore avanza di 2 case sulla tracciato di atmosfera (verso destra)
- Allestimento Verde = il giocatore guadagna un gettone "+3" (vedere più avanti)

Esempio (continua) Il Verde attiva il decoratore di valore 8 e prende tre elementi d'allestimento: verde, rosa e nero ($5+2+1=8$) che verranno piazzati sulla scena. Sceglie di piazzare l'allestimento verde al centro della scena e applica il suo effetto (prende un gettone "+3"). Poi piazza l'allestimento rosa a sinistra del verde e applica il suo effetto (guadagna 1 Sterlina). Lui non può piazzare l'allestimento nero a destra del verde (a causa delle regole sulla simmetria). Può però piazzarlo in qualsiasi altro spazio della prima linea oppure sopra gli elementi verde e rosa sulla seconda linea. L'allestimento nero non ha effetti. Ora tocca al Rosso giocare.

- **Tuttofare:** il tuttofare funziona al contempo come decoratore e costumista. Quando è attivato, prende al contempo **elementi di costume e allestimento** (non gialli) per un **valore totale di 4** e li piazza come indicato più sopra (è ovviamente possibile prendere sia allestimenti che costumi).

Il Rosso attiva il suo tuttofare. Prende un elemento di costume porpora che piazza sul suo autore ed un elemento di allestimento nero che piazza in basso a sinistra del suo allestimento.

GETTONI "+3"

I gettoni "+3" permettono agli artigiani di aumentare il loro valore. Quando il giocatore attiva un artigiano e dispone di un gettone "+3", può scegliere di scartare il gettone per aumentare temporaneamente il valore di quest'artigiano di 3 punti. Il gettone è rimesso nella riserva. Non è possibile giocare due gettoni "+3" simultaneamente, né di giocare un gettone "+3" che sia stato appena acquisito nella stessa azione.

Nota: il gettone "+3" non funziona con gli attori (solamente con gli artigiani).

c) Altri personaggi:

- **Gioielliere:** quando il gioielliere viene attivato, il giocatore prende un allestimento giallo o un costume giallo e li piazza seguendo le suddette regole di allestimento o dei costumi su un attore (o una comparsa). Per il calcolo del valore del suo costume, un elemento giallo vale 3. Per l'allestimento, l'elemento giallo è un jolly: rimpiazza qualunque colore per le regole di simmetria (senza il potere supplementare).

Esempio (continua): più avanti nel turno, il Verde, che precedentemente ha reclutato un gioielliere, decide di attivarlo. Prende un elemento di allestimento giallo e lo piazza a destra dell'elemento verde. Siccome gli elementi gialli sono jolly, questo è considerato come simmetrico.

- **Assistente:** l'assistente **non può essere attivato** (non si possono mettere cilindri sopra). Conferisce un potere permanente al giocatore: per ciascun assistente che possiede, il valore di **tutti gli artigiani** del giocatore è **aumentato di 1 in modo permanente**.

Nota: il potere dell'assistente non funziona con gli attori (solamente con gli artigiani).

Esempio (continua): Il Giallo ha reclutato un assistente. Se decidesse di attivare il suo Tuttofare, il valore di questi è d'ora in poi 5.

- **Regina:** quando viene attivata, il giocatore può scegliere tra due opzioni:
 - Prendere **4 Sterline** dalla riserva;
 - Prendere **3 carte Obiettivo**, sceglierne **una** e rimettere le altre 2 sotto il mazzo (le carte Obiettivo danno punti a fine partita, sono spiegate in un foglio supplementare).

Esempio (continua): Il Verde, che ha messo più cilindri degli altri giocatori, termina il turno da solo. Con l'ultimo cilindro, attiva la Regina e sceglie di prendere 4 Sterline.

PASSARE

Un giocatore non è obbligato ad usare tutti i cilindri che aveva previsto durante la fase 1. In qualunque momento, può decidere di finire le attivazioni, anche se gli restano dei cilindri da piazzare. **Questa fase è quindi terminata per lui.**

Importante: Se qualcuno dei giocatori non ha provato (*ndt. attivato un attore*), questi vengono piazzati sul tracciato Iniziativa dopo i giocatori che hanno effettuato delle prove seguendo l'ordine di piazzamento sul tracciato Ordine.

3. Atmosfera

Una volta che tutti i giocatori hanno piazzato i loro cilindri e reclutato, ogni giocatore, in ordine di turno, verifica l'atmosfera nella sua compagnia.

- A)** Ciascun elemento di **allestimento viola** ancora presente sul tabellone principale **fa abbassare l'atmosfera di tutti i giocatori di 1 casella.**

Nota: un giocatore non può uscire dalla tracciato atmosfera, anche se un guadagno o una perdita lo farebbe uscire.

- B)** In funzione **della posizione del suo marcatore di atmosfera**, ogni giocatore guadagna o perde elementi:

- Se è tutto a sinistra (candela spenta), il giocatore perde 1 punto vittoria;
- Sulla casella seguente (piuma grigia), fa un passo indietro su uno degli atti dove è già avanzato;
- Sulla casella seguente, non succede nulla;
- Sulla casella seguente, guadagna 1 sterlina;
- Sulla casella seguente (piuma bianca), avanza di un passo su uno degli atti;
- Se è tutto a destra (candela accesa), guadagna 1 punto vittoria.

- C)** L'atmosfera di tutti i giocatore è **riportata a zero** (il disco torna sulla casella vuota).

Esempio: restano due elementi di allestimento viola non utilizzati. Tutti i giocatori abbassano l'atmosfera di 2 case. Blu termina sulla casella "1 Sterlina" (A) e guadagna dunque 1 Sterlina. Infine, rimette il suo marcatore di atmosfera sulla casella di partenza (B). la fase è terminata.

4. Prova in costume

Nota: questa fase è giocata solo nei giorni 4 e 6.

Due prove in costume hanno luogo durante la partita. Nel giorno 4 (la prova preliminare) e nel giorno 6 (la prova generale). Durante queste prove, gli attori e le comparse che hanno un costume completo (3 dischi) possono beneficiare del potere del costume, che gli permetterà di avanzare su differenti atti. Poi, gli atti saranno valutati.

A) Prova: nell'ordine indicato dal tracciato di iniziativa, i giocatori seguono la seguente procedura: per ogni attore o comparsa che ha il costume completo, avanzano di tante piume quante indicate nella zona prova della carta Personaggio (il potere principale non viene attivato). Le piume bianche permettono di scegliere liberamente il tracciato. Se un giocatore arriva alla fine della tracciato, non avanza più. Gli altri giocatori che arrivano alla fine della tracciato, si piazzano sopra di lui sulla stessa casella.

Importante: un attore può fare la prova in costume anche se è bloccato da un gettone riposo.

Nota: il potere di Viola e di Amleto sono speciali. Non permettono di avanzare, ma danno un bonus al giocatore che li ha acquisiti durante le fasi di prova se hanno il costume completo.

B) Valutazione degli atti: una volta che tutti i giocatori hanno fatto le loro prove, gli atti vengono conteggiati:

- **Atto I (rosso):** ogni giocatore piazzato su una delle prime 3 case perde un punto vittoria. Ogni giocatore che ha raggiunto la quinta casella guadagna 1 sterlina. Ogni giocatore che ha raggiunto l'ottava casella guadagna 3 sterline. Ogni giocatore che ha raggiunto l'ultima casella guadagna 5 sterline.
- **Atto II (giallo):** ogni giocatore piazzato su una delle prime 3 case perde un punto vittoria. Il giocatore più avanti sul tracciato guadagna 2 punti vittoria ed il secondo 1 punto vittoria.
Promemoria: se più giocatori occupano la stessa casella, il giocatore piazzato sotto la pila è primo.
- **Atto III (blu):** ogni giocatore piazzato su una delle prime 3 case perde un punto vittoria. Ogni giocatore che ha raggiunto la sesta casella guadagna 1 punto vittoria. Ogni giocatore che ha raggiunto l'ottava casella guadagna 2 punti vittoria. Ogni giocatore che ha raggiunto l'ultima casella guadagna 3 punti vittoria.

Esempio: al 4° turno, il Rosso fa la prova in costume per ultimo (è quarto sul tracciato di iniziativa). Tra i suoi Personaggi, Lady Macbeth, Amleto ed una comparsa possiedono un costume intero. Partecipano dunque alla prova in costume. I costumi dell'Autore e di Falstaff non sono completi, dunque non prenderanno parte alla prova in costume. Rosso avanza su ciascuno dei 3 atti grazie a Lady Macbeth (A).la comparsa gli dà una piuma bianca e decide di utilizzarla per avanzare sulla tracciato gialla (B): infine, guadagna 1 punto vittoria grazie ad Amleto.

Esempio: sul I atto, il Verde è sulla 3^a casella e perde quindi 1 punto. Il Blu e il Rosso sono sulla 4^a casella e non guadagnano niente. Il Giallo è sulla 6^a casella e guadagna 1 sterlina. Sul II atto, il Rosso è in testa e prende 2 punti. Il Verde e il Blu sono sulla stessa casella, ma il Blu è arrivato per primo. Il Blu prende quindi 1 punto e il Verde niente. Il Giallo perde 1 punto. Sul III atto, il Rosso e il Giallo non prendono nulla. Il Blu prende 3 punti e il Verde 1.

5. Mantenimento

Nota: nella 6^a giornata, non c'è la fase di mantenimento.

- Le carte personaggio rimaste sono scartate ed i giocatori riprendono le loro carte Reclutamento. Due carte più del numero di giocatori (6 a 4 giocatori, 5 a 3 giocatori, 4 a 2 giocatori) vengono pescate e piazzate accanto al tabellone principale. Se non ci sono più carte, le carte rimaste vengono mischiate e formano un nuovo mazzo.

- Gli elementi di costume e allestimento non presi vengono scartati. Nuovi elementi di ciascun tipo (12 in 4 giocatori, 9 in 3 giocatori, 6 in 2 giocatori) vengono estratti dai sacchetti e piazzati sul tabellone principale.

Nota: i giocatori possono consultare in ogni momento lo scarto degli elementi di allestimento e costume. Utilizzando le loro carte Aiuto di gioco, potranno così determinare gli elementi che rimangono da estrarre dal sacchetto.

- Il segnalino Giorno avanza di una casella.

6. Riposo

Nota: nella 6^a giornata, non c'è la fase di riposo.

- Contemporaneamente (senza consultare gli avversari), i giocatori devono ora **bloccare tutti i personaggi** che hanno attivato **tranne uno**. Prendono dunque tanti **gettoni Riposo** quanti cilindri da loro utilizzati in questa giornata meno uno e piazzano questi gettoni sui **personaggi attivati** di loro scelta (è dunque impossibile bloccare un personaggio che non sia stato attivato in questo turno). Questi personaggi si riposano e **non potranno essere attivati nel turno seguente**. I gettoni Riposo saranno tolti all'inizio della fase di Riposo seguente. Quando il giocatore ha effettuato i suoi blocchi, **recupera i suoi cilindri**.

Note: Il blocco riguarda solo i Personaggi che sono stati attivati. Così, se un giocatore aveva fatto una scommessa di 5 ma alla fine ha utilizzato 4 cilindri, blocca solo 3 personaggi. Assistenti e comparse non sono attivabili, non si può dunque mettere il gettone Riposo.

Esempio: dopo questo giorno, Il Verde ha utilizzato 5 cilindri. Prende dunque i suoi 4 gettoni Riposo e blocca la Regina, Falstaff, l'Autore ed il suo Decoratore. Il suo Gioielliere sarà dunque disponibile per il prossimo giorno. Recupera infine i suoi cilindri. Nessun Personaggio bloccato potrà essere attivato nel turno seguente.

FINE PARTITA

La partita termina con la prova in costume (fase 4) del sesto giorno.

- Ogni giocatore rivela le sue **carte Obiettivo** nell'ordine di sua scelta: prende da **0 a 3 punti vittoria** a seconda del fallimento o della riuscita di ciascun obiettivo.
- Ogni giocatore prende **1 punto vittoria per elemento Giallo** sulla sua plancia di gioco (allestimento o costume, anche se il costume è incompleto).
- Ogni giocatore paga i suoi Personaggi. Prende tutte le sterline guadagnate durante la partita e le distribuisce liberamente sui suoi personaggi a seconda del loro costo (1/3/5). **Ogni Personaggio non pagato gli fa perdere 2 punti vittoria.**

Il giocatore con più punti vittoria vince la partita. In caso di pareggio, il giocatore che possiede più sterline in eccedenza vince la partita.

VARIANTE SOLITARIO

Questa variante vi permetterà di familiarizzare col gioco e di battere il vostro record cercando varie strategie.

Le regole del gioco sono identiche alla partita a 2 con qualche eccezione:

- Dopo la preparazione, si piazzano in ogni sacchetto gli elementi indicati sulla carta Aiuto di gioco per 1 giocatore (identica a quella per 2 giocatori).
- All'inizio del gioco e dopo la fase di mantenimento, si estraggono 6 elementi da ogni sacchetto.
- All'inizio del gioco e dopo la fase di mantenimento, si pescano 4 carte Personaggio
- All'inizio del gioco, si piazzano 3 dischi "neutri" sulla quarta casella (prima casella non grigia) di ciascun Atto.
- La fase 1 del turno non è giocata.
- Il giocatore interrompe la sua fase 2 quando desidera. Se ha piazzato uno o due cilindri, prende 1 punto vittoria.
- Dopo la valutazione degli atti della prima prova in costume, il giocatore confronta la sua posizione col gettone neutro del II Atto per determinare il posto. Tutti i gettoni neutri sono poi piazzati sull'ottava casella.
- Dopo la valutazione degli atti della seconda prova in costume, il giocatore confronta la sua posizione col gettone neutro del II Atto per determinare il posto. In più, se ha pescato l'obiettivo che dà 1 punto per il primo posto sugli atti, confronta la sua posizione con tutti i gettoni neutri per determinare quanti punti riceve dall'obiettivo.

VARIANTE "RIPOSO STRATEGICO" (2-4 GIOCATORI)

Se desiderano, i giocatori possono decidere di non giocare la fase Riposo contemporaneamente, ma nell'ordine del tracciato d'iniziativa. *Attenzione: questa decisione rallenta un po' i tempi della partita.*

STRATEGIE

- In Shakespeare, ci sono 3 grandi assi di sviluppo, che sono il tracciato delle prove, l'allestimento ed i costumi. In più, ci sono altre fonti di punti non trascurabili (gli obiettivi, il denaro e l'offerta d'inizio). Il gioco è regolato per permettere di provare varie strategie con successo. Si potrà per esempio fare un po' di tutto al meglio o spingere il più lontano possibile due degli assi e trattare il terzo più leggermente. Al contrario, è poco redditizio dedicarsi esclusivamente ad un solo asse.
- L'interazione è uno degli elementi chiave del gioco. Infatti, conviene sorvegliare il gioco degli altri giocatori in modo da comprendere i loro bisogni in modo da poterli bloccare (per esempio soffiandogli da sotto il naso l'elemento di allestimento di cui hanno bisogno per la simmetria) e soprattutto non farsi bloccare. Poi, bisogna sorvegliare gli altri giocatori per creare delle opportunità. Per esempio, se 3 giocatori si combattono per i loro allestimenti, giocare i costumi è un'ottima idea (e viceversa).
- La fase 1 di un giorno (preparazione) è un momento cruciale della partita. È naturale prestare attenzione a cosa i tuoi avversari probabilmente scommettono e decidere di cosa tu necessiti realmente prima di scegliere. Spesso è controproducente scommettere solo un cilindro. Anche se, alcune volte può essere saggio farlo nell'ultimo giorno, quando un giocatore ha un bisogno fondamentale (nel senso di aumentare i punti prestigio) e molto poco da fare, a maggior ragione se è piazzato alla fine del tracciato Iniziativa.
- Il Reclutamento è di certo uno degli aspetti chiave. Ancora una volta Shakespeare dà ai giocatori un largo margine di movimento. È quindi possibile vincere attraverso una strategia economica, o reclutando costi attori e artigiani. Durante i playtest, abbiamo visto anche partite vinte con un valore che variava fra gli 11 e le 23 sterline. Non pagare un attore alla fine del gioco è una penalità abbastanza grave, ma utilizzare l'ultimo turno per guadagnare denaro è talvolta meno produttivo di un bel costume, o completare una scena che realizzano direttamente punti e obiettivi.
- L'artigiano di valore 8 (o un artigiano con gettone "+3") dà al giocatore che lo possiede una buona manovrabilità se usato correttamente, senza avere troppa fretta. Per esempio costruire la scena molto velocemente è possibile ma non saggio, una volta finito, il giocatore non potrà più intralciare i suoi avversari nella scelta degli elementi scenici e avrà meno tempo nel focalizzarsi su altri aspetti del gioco. Allo stesso modo, non è necessario finire il costume velocemente (a meno che la prova costume non sia imminente). Spesso è più utile distribuire gli elementi presi dalla costumista su più attori per avere la possibilità di creare dei costumi veramente prestigiosi o in alternativa raccogliere i soldi necessari.
- I giocatori spesso chiedono all'inizio del gioco qual è un buon punteggio a Shakespeare. Questo dipende dal numero di partecipanti al tavolo. Così, con 4 giocatori, in una partita combattuta si ottiene una vittoria con circa 22 punti. In 3 giocatori con circa 24 punti, in 2 con circa 26 e sopra i 30 nella modalità in solitario.