

Grazie per aver scaricato questo PDF

Il file originale in inglese è reperibile sul sito
http://goblins.net/downloads/5/0/tc1_eng_rules.pdf

TANTO CUORE

ISTRUZIONI PER LA STAMPA

ATTENZIONE: NON STAMPARE SUBITO QUESTO DOCUMENTO!

Questo Pdf contiene il manuale di gioco **in due versioni**:

- la prima in formato A4, facilmente stampabile ma che non entra nella scatola originale del gioco.
- la seconda in formato 9 cm x 19 cm, adatta ad entrare nella scatola originale del gioco ma in un formato di carta generalmente non reperibile

Ciascuna versione del regolamento è ideata per essere stampata fronte/retro ed ha uno spazio di 1,5 cm da un lato della pagina per permettere la rilegatura.

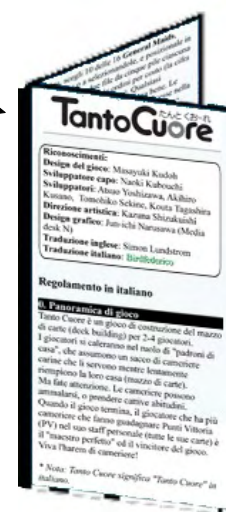


Per stampare la versione A4 del manuale:

- stampa le pagine PARI di questo PDF da 2 a 13 (incluse)
- sul retro di queste pagine stampa le pagine DISPARI di questo PDF da 2 a 13 (incluse)

Per stampare la versione 9 cm x 19 cm del manuale:

- Vedi istruzioni a pagina 14 di questo PDF



Questo PDF è stato tradotto e realizzato da Birdfederico della



La Tana dei Goblin
Castrocaro Terme e Terra del Sole

<http://www.goblins.net>

Per consigli, reclami o insulti: birdfederico.tdg@gmail.com

Questo documento non sostituisce in alcun modo il gioco originale ed è da intendersi esclusivamente come un aiuto per i giocatori italiani atto a comprendere il regolamento ed è frutto di un'iniziativa personale per la quale l'autore non ha alcuna responsabilità e non fornisce alcun supporto.

Tutti i diritti sul gioco sono detenuti dal legittimo proprietario.

I testi e le immagini sotto riportate sono tratti dal regolamento in inglese di Tanto Cuore, pertanto l'autore ne detiene i diritti.

TantoCuore たんとくおーれ

Riconoscimenti:

Design del gioco: Masayuki Kudoh
Sviluppatore capo: Naoki Kubouchi
Sviluppatori: Atsuo Yoshizawa, Akihiro Kusano, Tomohiko Sekine, Kouta Tagashira

Direzione artistica: Kazuna Shizukuishi
Design grafico: Jun-ichi Narusawa (Media desk N)
Traduzione inglese: Simon Lundstrom
Traduzione italiano: **Birdfederico**

Regolamento in italiano

0. Panoramica di gioco

Tanto Cuore è un gioco di costruzione del mazzo di carte (deck building) per 2-4 giocatori.

I giocatori si caleranno nel ruolo di "padroni di casa", che assumono un sacco di cameriere carine che li servono mentre lentamente riempiono la loro casa (mazzo di carte).

Ma fate attenzione. Le cameriere possono ammalarsi, o prendere cattive abitudini.

Quando il gioco termina, il giocatore che ha più cameriere che fanno guadagnare Punti Vittoria (PV) nel suo staff personale (tutte le sue carte) è il "maestro perfetto" ed il vincitore del gioco.

Viva l'harem di cameriere!

* Nota: Tanto Cuore significa "Tanto Cuore" in italiano.

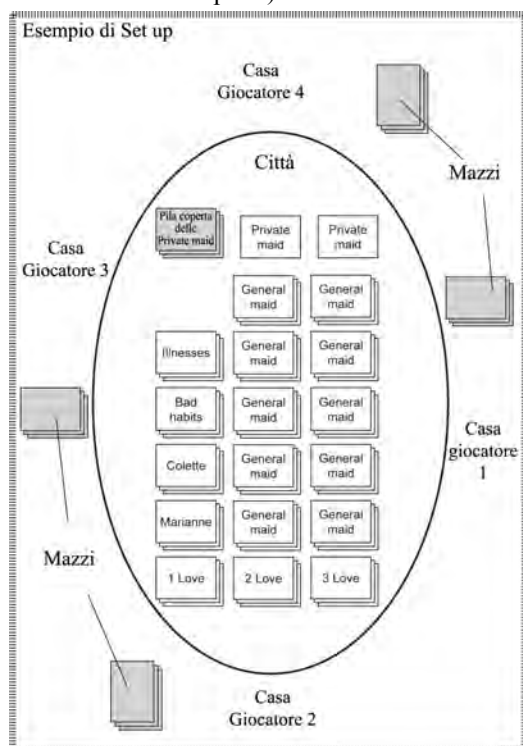
1. Componenti del gioco

Questo gioco consiste in questo regolamento e 280 carte. Nell'edizione limitata è compreso anche un tappetino da gioco speciale.

- * 198 carte Cameriera (Maid cards)
- 32 capo cameriera (sfondo verde) di 2 tipi (Maid chiefs)
- 156 cameriera comune (sfondo blu) di 16 tipi (General maids)
- 10 cameriere private (sfondo nero) (Private maids)
- * 26 carte evento (sfondo viola) (Event cards)
- * 56 carte cuore (sfondo rosa) di 3 tipi (Love cards)

2. Setup e terminologia

I giocatori si siedono attorno al tavolo di gioco. In mezzo al tavolo sono disposte tutte le carte disponibili; questa zona è chiamata la città. Ogni giocatore dovrebbe avere dinnanzi a se abbastanza spazio sul tavolo da poter giocare le sue carte. Questa zona è la casa del giocatore. La casa di ciascun giocatore consiste nel mazzo personale del giocatore, chiamato sala d'attesa, la pila degli scarti, detta entrata della cucina, area di gioco (dove sono giocate le carte) e le stanze private del giocatore (un'area per le carte che possiedi ma che sono messe da parte).



- * Primo, separa le capo cameriera "Marianne" e "Colette" e ponile in due pile separate al centro del tavolo (nella città).
- * Secondo, separa le carte evento "Illness" e "Bad habit", e ponile in due pile separate nella città.
- * Terzo, separa le tre carte Love "1 Love", "2 Love", "3 Love", e ponile in tre pile separate nella città.
- * Quarto, prendi tutte e 10 le **Private Maids**, mischiale e ponile in un'unica pila a faccia in giù nella città. Pesca le prime 2 carte della pila e ponile a faccia in su accanto ad essa.
- * Infine, scegli 10 delle 16 **General Maids**, casualmente o a selezionandole, e posizionale in 10 pile divise in due file da cinque pile ciascuna nella città, meglio se le ordini per costo (la cifra in alto a destra in ogni carta). Qualsiasi combinazione di General Maids va bene. Le General Maids non utilizzate sono rimesse nella scatola e non verranno usate durante il gioco.

Selezione consigliata per la prima partita

Azure Crescent	Geneviève Daubigny
Viola Crescent	Moine de Lefèvre
Rouge Crescent	Tenalis Trent
Safran Virginie	Sainsbury Lockwood
Kagari Ichinomiya	Anis Greenaway

Ogni giocatore ora prende 7 carte "1 Love" e 3 carte "Colette", le mischia insieme e le mette in una pila a faccia in giù di fronte a se – questa sarà la sua *sala d'attesa*. Dopodiché pesca le prime 5 carte e le tiene in mano. Questo sarà lo *staff che è dalla sua parte*. Pescare carte dal mazzo e porle in mano è detto *chiamare lo staff* – le carte sono generalmente lo "staff". Giocare carte dalla mano nel campo di gioco è detto *essere serviti* da quello staff. La pila degli scarti di ogni giocatore, dove scarnerà le carte usate, ma anche dove andranno le carte appena acquistate, è chiamata *l'entrata della cucina*. Scartare carte è detto generalmente congedare lo staff. *Licenziare o sbarazzarsi* dello staff significa rimettere la carta nella città. *Mandare lo staff nella tua sala d'attesa* significa mettere una carta dalla tua mano in cima al tuo mazzo. *Mandare lo staff nel retro della sala d'attesa* significa porre la carta dalla mano in fondo al tuo mazzo.

3. Sequenza di gioco

Decidi come preferisci chi inizierà il gioco.

I giocatori eseguono i loro turni, partendo dal primo giocatore. Ogni turno consiste nelle quattro fasi seguenti (descritte nel dettaglio più avanti):

1. **Fase Iniziale** (conosciuta anche come "L'inizio del tuo turno". Alcune carte messe da parte durante il gioco si attivano in questa fase)
2. **Fase di Servizio** (fase principale in cui giocare carte Maid)
3. **Fase di Assunzione** (dove giocare carte Love, assumere nuovo staff)
4. **Fase di Congedo** (dove congedare lo staff utilizzato e chiamarne di nuovo)

Quando un giocatore ha terminato tutte le sue quattro fasi il gioco prosegue con il giocatore seguente in senso orario. Questo continua finché il gioco termina, proseguendo con la fase di calcolo dei Punti Vittoria e lo stabilimento del vincitore.

4. Le carte

Ci sono tre tipi di carte in questo gioco: carte Maid, carte Love e carte Evento.

Carte Maid

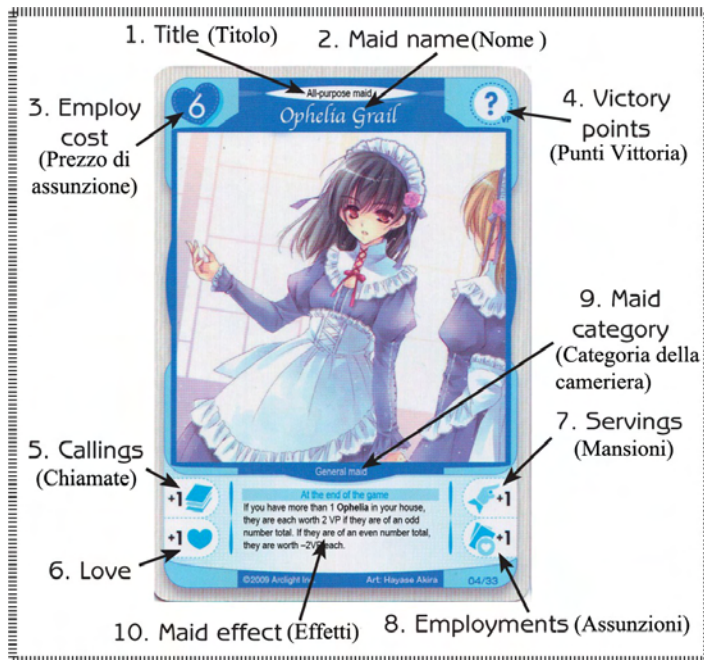
Ci sono tre tipi di Maid: Maid chief, General Maid, e Private Maid.

Le Private Maid (sfondo nero) sono speciali; non entrano mai nella sala d'attesa (mazzo). Invece sono sempre cameriere private, stando ad esempio dietro alla tua area di gioco. Sono descritte più avanti nel regolamento.

Le Maid Chief (sfondo verde) il più delle volte producono Punti Vittoria ed hanno pochi effetti durante il gioco.

Le General Maid (sfondo blu) sono le carte che muovono il gioco. Userai queste durante la Fase di Servizio.

Giocare una carta maid dalla tua mano (usufruendo dei suoi servizi) costa una "Mansione". Ogni giocatore ha una Mansione per turno, quindi di base ogni giocatore può essere servito da una sola cameriera per turno. (Tuttavia alcune cameriere generano "Mansioni" addizionali, consentendo al giocatore di essere servito da più di una cameriera per turno).



Nota: "Maid" nel regolamento indica generalmente *general maid, maid chief e private maid* insieme. Le carte Love non sono Maid, ma sono comunque parte dello staff.

1. **Titolo** – Il titolo (professionale) della cameriera
2. **Nome** – Il nome della cameriera
3. **Prezzo di assunzione** – L'ammontare di Love necessario per assumere questa cameriera dalla città
4. **Punti Vittoria** – Il numero di Punti Vittoria che vale la cameriera
5. **Simbolo: Chiamate** – La quantità di staff extra che il giocatore chiamerà (numero di carte che il giocatore deve pescare dal suo mazzo) quando viene servito da questa cameriera
6. **Simbolo: Love** – La quantità extra di Love che questa cameriera genera quando entra in servizio
7. **Simbolo: Mansioni** – La quantità extra di Mansioni generata da questa cameriera
8. **Simbolo: Assunzioni** – La quantità extra di assunzioni generata da questa cameriera
9. **Categoria della cameriera** (general, chief o private)
10. **Effetti** – Un testo che descrive l'effetto che ha la cameriera



Carte Love

Le carte Love generano **Love** usata per *assumere* nuovo staff (comprare nuove carte), e sono giocate soprattutto nella Fase di Assunzione, ma possono essere giocate in qualsiasi momento.

Durante il turno, **il giocatore può giocare quante carte Love desidera** per aumentare il suo ammontare di Love (può aver acquisito del Love dalle cameriere che ha giocato durante la Fase di Servizio). Non sono necessarie Mansioni per giocare carte Love.

Una carta "**1 Love**" fornirà 1 Love, una carta "**2 Love**" fornirà 2 Love, una carta "**3 Love**" fornirà 3 Love. Abbastanza ovvio.

La Love non si conserva attraverso i turni. Qualsiasi Love inutilizzata è persa quando il turno del giocatore termina.

1. **Nome** – nome della carta
2. **Prezzo di Assunzione** – Quantità di Love necessaria ad assumere questa carta dalla città



Carte evento

Le carte Evento sono carte nocive che danno effetti negativi al proprietario. Sono acquisite durante la Fase di Assunzione come le altre carte, ma solitamente non vanno nel mazzo del giocatore. Sono invece poste nelle Camere Private o sulle Chambermaid (le Chambermaid sono cameriere che sono state spedite nelle Camere Private di un giocatore, verrà spiegato più avanti). Il giocatore che riceve queste carte ne diventa il proprietario e ne subisce gli effetti.

1. **Nome** – nome della carta
2. **Prezzo di Assunzione** – Quantità di Love necessaria ad assumere questa carta dalla città
3. **Punti Vittoria**
4. **Effetto** – L'effetto che la carta ha quando è acquistata e/o posseduta

5. Dettagli delle Fasi

5-1 Fase Iniziale

Durante questa fase si attivano gli effetti di alcune carte *Private/Chambermaid* ed *Evento*. Ciascuna *Private/Chambermaid* riporta sulla propria carta il momento in cui attivarne l'effetto, e questo effetto può attivarsi una sola volta per turno.

Le *Private/Chambermaid* che sono *ill* (malate) non attivano il loro effetto.

Un giocatore che ha una carta *Illness* posta sopra una delle sue carte *Private/Chambermaid* può, durante la sua Fase Iniziale, congedare una carta "3 Love" per potersi sbarazzare della *Illness* (rimettendola nella città).

Appena una carta *Private/Chambermaid* viene liberata dalla sua *Illness* se ne può attivare l'effetto immediatamente.

5-2 Fase di Servizio

La fase principale. Durante questa fase il giocatore attivo gioca (è servito da) *General Maid* (a volte anche da *Maid Chief*) per guadagnarne gli effetti.

Essere servito dalle cameriere costa (a meno di apposite precisazioni sulle carte) **una (1) "Mansione"**, ed ogni giocatore ha solo una **Mansione disponibile all'inizio della sua Fase di Servizio**. Questo significa che ogni giocatore può essere servito solo da una cameriera per turno, a meno che non usufruisca di una cameriera che genera Mansioni aggiuntive. (Si noti che solo giocare carte *Maid* dalla propria mano costa Mansioni. Guadagnare effetti dalle *Chambermaid* (vedi più avanti) non costa Mansioni).

Quando un giocatore è servito da una cameriera, prima riceve i bonus indicati dai simboli sulla carta – *Mansioni*, *Chiamate*, *Love* e *Assunzioni*. **Le Chiamate sono usate immediatamente**; il giocatore deve chiamare la quantità di staff dalla sua sala d'attesa (pescare carte dal suo mazzo) specificata nella carta appena riceve le *Chiamate*. Se sono presenti delle carte *Maid* nello staff chiamato dal

giocatore, questo può servirlo durante la stessa Fase di Servizio (a patto che il giocatore abbia Mansioni disponibili).

Mansioni, Love ed Assunzioni, tuttavia, sono sovrapposte. Le Mansioni devono essere utilizzate durante la Fase di Servizio, mentre le Assunzioni e la Love sono usate durante la Fase di Assunzione, ma non devono essere usate immediatamente. In ogni caso Mansioni, Love ed Assunzioni non si conservano per il turno seguente – il tutto viene perso durante la Fase di Congedo del giocatore.

Qualsiasi testo presente sulla carta Maid è risolto dopo che il giocatore ha ricevuto i bonus dei vari simboli.

Alcune cameriere possono, al posto di servire il giocatore, diventare *Chambermaid*. Far diventare una cameriera una Chambermaid significa metterla da parte dall'area di gioco, ponendola nelle Stanze private del giocatore (la zona dietro l'area di gioco, riservata alle carte messe da parte). **Le Chambermaid non sono congedate durante la Fase di Congedo del giocatore**, ma il giocatore ne mantiene la proprietà. Per i dettagli vedere la sezione "6. Chambermaid".

A meno di diverse specificazioni, la Fase di Servizio termina quando il giocatore decide di concluderla. Generalmente termina quando il giocatore non ha più Mansioni o cameriere disponibili. Più precisamente, tuttavia, la fase non termina solo perché il giocatore termina le sue Mansioni; qualsiasi effetto che si attiva durante la Fase di Servizio può essere ancora applicato anche se il giocatore non ha più Mansioni disponibili. Come detto precedentemente, nessuna Mansione viene conservata per il turno seguente.

5-3 Fase di Assunzione

Dopo che il giocatore è stato servito dalle sue cameriere, può *assumere staff* dalla città, che significa comprare una carta dalla città. Un giocatore può assumere solo 1 staff per turno, a meno che gli effetti delle cameriere abbiano incrementato questo numero.

Per assumere una carta, il giocatore deve avere la quantità necessaria di Love da elargire al nuovo membro dello staff. Il giocatore può, durante la Fase di Assunzione, pagare quante carte Love desidera dalla sua mano per aumentare la Love guadagnata dalle sue cameriere durante la Fase di Servizio. Giocate carte Love non costa Mansioni.

Assumere un nuovo membro dello staff costa anche un'Assunzione. Ogni giocatore ha solo 1 Assunzione all'inizio di ogni sua Fase di Assunzione, il che significa che può al massimo acquistare un nuovo membro dello staff per turno. Tuttavia, se il giocatore ha guadagnato più Assunzioni grazie agli effetti delle sue cameriere, può assumere tanto staff quanto il totale di Assunzioni accumulato, ma deve avere abbastanza Love per assumere tutto il nuovo staff.

Se un giocatore vuole assumere una Private Maid può assumere solo UNA delle due Private Maid a faccia in su. Non appena un giocatore assume una Private Maid, pesca la prima carta dalla pila delle Private Maid per rimpiazzarla.

Le General Maid e la Love usata per assumerle vanno nella tua entrata della cucina, mentre le Private Maid vanno nelle tue Stanze Private, e gli Eventi vanno nelle Stanze Private di qualsiasi giocatore. Da notare che nessun membro dello staff appena assunto va nella tua sala d'attesa (mazzo) o sta dalla tua parte (in mano), e neanche nell'entrata della cucina di qualche altro giocatore, a meno che non sia diversamente specificato.

La Fase di Assunzione termina quando il giocatore non ha più Assunzioni o Love a disposizione, oppure quando decide lui stesso di terminarla.

5-4 Fase di Congedo

La fase finale del turno di ogni giocatore. **Tutto lo staff che ha servito il giocatore e tutto lo staff dalla sua parte sono congedati** (tutte le carte giocate e le carte rimaste in mano sono messe nella pila degli scarti del giocatore). Tuttavia lo staff presente nelle Stanze Private del giocatore (Private maid, Chambermaid ed Eventi) rimangono dove sono e non sono congedati.

Successivamente il giocatore chiama cinque staff dalla sua sala d'attesa (pesca cinque carte dal mazzo). Se la sala d'attesa si svuota (niente più carte da pescare) il giocatore chiama quanti membri dello staff può, poi rimescola nel più completo disordine l'entrata della cucina e la fa diventare la nuova sala d'attesa (mischia la pila degli scarti e crea un nuovo mazzo capovolgendola), chiamando infine lo staff che gli mancava.

Come detto precedentemente, tutta la Love, le Mansioni e le Assunzioni in eccesso a questo punto sono perse. Non vengono conservate per il prossimo turno.

Rimescolare il mazzo:

Lo staff non si ri-organizza appena la sala d'attesa è vuota. Nessuna cameriera si accorge di nulla finché il padrone chiama non trovando nessuno. A quel punto, tutte le cameriere corrono così caoticamente verso la sala d'attesa che si confondono completamente e chi era arrivata più vicina alla porta finisce a servire il padrone.

Tecnicamente parlando, questo significa che non rimescoli il tuo mazzo finché non devi pescare una carta ed il tuo mazzo è vuoto.

6. Dettagli: Chambermaid

Alcune cameriere hanno il titolo *Chambermaid* o *Chambermaid Chief*. Queste possono diventare Chambermaid, il che significa che possono **essere messe da parte rispetto all'area di gioco, nelle Stanze Private del giocatore, invece che servirlo**. Nessuno dei loro bonus o effetti viene applicato e non sono congedate nella Fase di Congedo. Rimarranno nelle Stanze Private del giocatore fino alla fine del gioco oppure finché qualche effetto non le sposta altrove. Il giocatore ne conserva la proprietà e qualsiasi Punto Vittoria forniscano è ancora valido.

Far diventare una cameriera una Chambermaid solitamente costa 1 Mansione, ma far diventare Chambermaid una Maid Chief può costare 2 Mansioni – è scritto sulla carta.

Alcune Chambermaid hanno il *Chambermaid Bonus*, il quale non è applicabile a meno che la cameriera non sia una Chambermaid, quindi non può essere attivato se ti serve normalmente o, nel caso di fine del gioco, se è ancora nella tua sala d'attesa quando termina la partita.

7. Dettagli: Private Maid

Le Private Maid possono essere considerate Chambermaid istantanee. **Una volta assunta, una Private Maid finisce direttamente nelle tue Stanze Private ed attiverà il suo effetto una (ed una sola) volta ogni turno.** Alcune Private Maid sono invece inviate nelle Stanze Private di altri giocatori e possono generare effetti negativi. **Non possono comunque entrare in nessuna sala d'attesa e nemmeno nell'entrata della cucina di un giocatore.**

Un giocatore può assumere (o guadagnare tramite l'effetto di una carta) una delle due carte Private Maid a faccia in su. Quando una di queste viene assunta, pesca (se possibile) la prima carta Private Maid dalla sua pila nella città.

Guadagnare l'effetto di una Private Maid non costa Mansioni. Ogni effetto delle Private Maid si attiva nel momento specificato, fare riferimento quindi al testo della carta. Notare, inoltre, che alcuni simboli sulle carte Private Maid sono condizionati; fare ancora riferimento al testo della carta.

Un giocatore può assumere un qualsiasi numero di Private Maid ma ciascun giocatore può avere una sola Private Maid attiva in un qualsiasi momento. Se un giocatore con una Private Maid ne assume una seconda, quest'ultima è posta sopra la precedente in modo da coprirla, la quale perde tutti i suoi effetti **tranne i suoi Punti Vittoria e/o bonus fruibili al termine della partita**. Il giocatore non può cambiare l'ordine della sua pila personale di Private Maid.

Se una Private Maid viene licenziata, viene messa a faccia in giù in fondo alla pila delle Private Maid nella città.

8. Dettagli: Eventi

Gli eventi sono carte con effetti negativi. Non entrano mai nell'entrata della cucina di qualsiasi giocatore. Sono messi, invece, nelle Stanze Private di un giocatore (o Private/Chambermaid). Puoi anche posizionare un evento sulle tue Stanze Private o Private/Chambermaid se desideri.

8-1 Bad Habit

Una carta Bad Habit, quando viene assunta o guadagnata tramite l'effetto di una carta, deve essere spedita in delle **Stanze Private contenenti almeno una Private Maid, Chambermaid o Chambermaid Chief**. Il giocatore attivo decide quale giocatore subirà la carta Bad Habit, e colui che sarà scelto non potrà rifiutarla, meno che non abbia una carta in mano che glielo consenta (come Claire). Non c'è limite al numero di Bad Habit ottenibili da un giocatore.

I giocatori possono essere serviti da Claire durante la Fase di Servizio per sbarazzarsi di una carta Bad Habit.

8-2 Illness

Una carta Illness, quando assunta, **deve essere posta su una carta Private Maid, Chambermaid o Chambermaid Chief** di un giocatore a scelta del giocatore attivo. Il giocatore che riceve la carta Illness non potrà rifiutarla, meno che non abbia una carta in mano che glielo consenta (come Claire). La carta Illness è posta sopra la Private Maid o Chambermaid (Chief).

Solo la Private Maid in cima alla pila personale di un giocatore può essere scelta. Un giocatore può decidere di porre una carta Illness anche sulla propria Private Maid se desidera.

Una Private/Chambermaid ammalata (con una carta Illness a coprirla) nelle Stanze Private di un giocatore perde tutti i suoi effetti ed i suoi Punti Vittoria. Semplicemente, è come se non ci fosse, anche se una Private Maid ammalata blocca ancora tutti i poteri delle Private Maid poste sotto di lei nella pila.

Possono essere giocate più carte Illness su una stessa Private/Chambermaid.

I giocatori possono scartare una carta "3 Love" durante la Fase Iniziale, o essere serviti da Claire durante la Fase di Servizio per sbarazzarsi di una carta Illness. Una carta Private/Chambermaid liberata da una carta Illness può immediatamente attivare il suo effetto, rispettando le proprie condizioni.

9. Esempio di gioco

Raoul, Baron e Claris stanno giocando. È il turno di Raoul.

Raoul ha dalla sua parte (in mano) **Colette, Colette, 1 Love, 1 Love e Geneviève**.

Raoul non ha Private Maid o Chambermaid, quindi durante la sua Fase Iniziale non accade nulla.

Servizio: Raoul riceve una **Mansione**, e la utilizza per essere servito da **Geneviève**. I suoi bonus sono **1 Chiamata, 1 Love e 1 Servino** (Mansione).

Prima di tutto, Raoul chiama un membro dello staff (pesca una carta), e pesca **Kagari**.

Raoul ha ancora una **Mansione** disponibile (quella generata da **Geneviève**) quindi decide di usarla per essere servito da **Kagari**, che ha appena chiamato.

Kagari genera **2 Mansioni**. Raoul le utilizza entrambe per far diventare **Colette** una chambermaid. La posiziona nelle sue **Stanze Private**, dietro l'area di gioco.

Ora che Raoul ha esaurito le sue **Mansioni**, continua con la **Fase d'Assunzione**. Riceve un'Assunzione standard, ma non ne ricava altre dalle carte giocate.

Raoul ha 2 carte "**1 Love**" dalla sua parte, e le gioca entrambe, insieme al **1 Love** generato da **Geneviève**, per un totale di **3**. Usa quindi 2 Love e la sua unica Assunzione per assumere **Rouge**. La manda quindi nella sua **entrata della cucina**. Ha rimasto **1 Love**, ma non avendo ulteriori **Assunzioni** a disposizione, la sua Fase di Assunzione termina.

È ora della Fase di Congedo. Raoul congeda **Geneviève, Kagari** e le due carte "**1 Love**" che ha giocato, congedando infine anche la **Colette** che è ancora dalla sua parte. Vanno tutte nell'entrata della cucina (pila degli scarti). Raoul chiama quindi cinque nuovi membri dello staff (pesca cinque carte).

Il turno di Raoul è terminato, ed è il turno di Baron.

10. Termine della partita e vittoria

Quando due pile di carte maid nella città sono esaurite il gioco termina non appena il giocatore attivo termina il turno.

Notare che le carte Evento e Love non sono carte maid. Inoltre, la pila delle Private Maid è considerata esaurita quando il mazzo da cui si pescano è terminata (possono comunque esserci ancora carte a faccia in su).

Ogni giocatore totalizza i suoi Punti Vittoria nelle sue carte. I Punti Vittoria sono riportati nell'angolo in alto a destra di ogni carta. Alcune carte hanno un "?" in quel punto – i loro Punti Vittoria sono considerabili solo se la loro condizione è raggiunta. Inoltre le carte Evento che riportano Punti Vittoria possono portare bonus o penalità – perciò non scordate di controllarne le condizioni di fine partita.

- * Per semplicità, tutti i membri dello staff che stanno dalla tua parte e nell'entrata della cucina vanno nella Sale d'Attesa per riunirsi (metti tutte le carte in mano e nella pila degli scarti nel mazzo).
- * Rimuovi tutte le Private/Chambermaid che sono ammalate.
- * Somma tutti i Punti Vittoria delle carte nelle tue Stanze Private, senza scordare i bonus di eventuali Chambermaid.
- * Aggiungi tutti i Punti vittoria delle carte maid nella tua sala d'attesa. Non scordare eventuali bonus finali che possono applicarsi sia alle tue Stanze Private e la tua sala d'attesa, come Colette, che regala 5 PV al giocatore che ha assunto più sue carte degli altri.
- * Infine, sottrai eventuali penalità dovute alle carte Bad Habit.

Il giocatore con più Punti Vittoria è il vincitore.

In caso di parità, il giocatore con il maggior numero di cameriere che non danno Punti Vittoria vince. Se la parità persiste, allora è definitiva.

Il vincitore viene incoronato quale Re delle Cameriere.

11. Note aggiuntive

Quanto staff è rimasto in ogni sala d'attesa, quante carte maid sono rimaste in ciascuna pila nella città, ed ogni carta a faccia in su nelle Stanze Private dei giocatori (Chambermaid ecc.) sono dati comuni a tutti i giocatori. Tuttavia, le carte nell'entrata della cucina non sono pubbliche. Solo la carta in cima alla pila deve essere visibile, ed i giocatori non sono autorizzati a camminare nelle cucine altrui. Per l'amor del cielo, un padrone di casa degno di questo nome non si infila in cucina!

Per un gioco più veloce **in 2 giocatori**, rimuovi 3 carte da ogni pila di General Mais, Maid Chief ed Eventi.

Puoi giocare con 5 o più giocatori se hai accesso a due set di carte Love. Inoltre la partita termina quando tre (e non due) pile di carte nella città sono esaurite.

FAQ ed altre informazioni sono reperibili sul sito Arclight
<http://www.arclight.co.jp/tc/>

12. Dettagli delle carte

Nota: l'abbreviazione [*Chambermaid*] indica l'azione di spedire la cameriera in questione nelle Stanze Private di un giocatore, di seguito è riportato il costo in Mansioni per necessari per questa azione.

12-1 Maid chief (capo cameriera)



Marianne Soleil (x 8)

PV: 6

Dettagli: al termine della partita ogni Marianne Soleil posseduta da un giocatore vale 6 Punti Vittoria



Colette Framboise (x 24)

PV: 1

[Chambermaid]→2 Mansioni

- Al termine della partita -

Se hai assunto più Colette Framboise di ogni altro giocatore, guadagni 5 PV addizionali. (5 PV in totale, non per la singola Colette).

Dettagli: far diventare Colette una Chambermaid costa 2 Mansioni. Colette vale sempre 1 PV, sia che sia stata fatta diventare una Chambermaid o meno. Al termine della partita un bonus totale (non per carta) di 5 PV viene elargito al giocatore che ha assunto più Colette, che siano Chambermaid o no. In caso di parità, nessun giocatore riceve il bonus.

12-2 General maid (cameriere comuni)



Ophelia Grail (x 8)

PV: ?

[+1 Chiamata] [+1 Mansione]
[+1 Love] [+1 Assunzione]

- Al termine della partita -

Se hai più di una Ophelia nel tuo mazzo valgono ciascuna 2 PV se sono in numero dispari e -2 PV se sono in numero pari.

Dettagli: tutti i giocatori che al termine della partita hanno 2 o più Ophelia nei loro mazzi guadagnano PV addizionali. I giocatori con un numero dispari di Ophelia guadagnano 2 PV per ogni Ophelia, mentre chi ne ha un numero dispari perde 2 PV per ogni Ophelia. Ad esempio 3 Ophelia valgono 6 PV, mentre 2 valgono -4 PV.



Anise Greenaway (x 8)

PV: 6

[+3 Chiamate] [+1 Assunzione]



Sainsbury Lockwood (x 10)

Puoi scambiare una carta "1Love" dalla tua mano con una carta "2 Love" o una Maid con un prezzo di Assunzione di 4 o meno dalla città

Dettagli: prima di tutto riponi una carta "1 Love" nella città, poi scegli una carta appropriata e aggiungila alla tua mano. Questa carta può essere giocata anche subito se possibile.



Tenalys Trent (x 10)

[+3 Love] [+1 Assunzione]

Dettagli: quando un giocatore gioca Tenalys, tutti i giocatori, tranne il giocatore attivo, pescano 1 carta.



Nena Wilder (x 10)

[+1 Love]

I giocatori direttamente alla tua destra e alla tua sinistra, se hanno delle Maid nelle loro Stanze Private, devono prendere una carta Bad Habit e porla nelle loro Stanze Private.


Dettagli: prima piazza una carta Bad Habit al giocatore a sinistra e poi a quello a destra. Se nella città non ci sono abbastanza Bad Habit distribuiscine quante possibile. In una partita a 2 giocatori l'avversario riceve solo una Bad Habit. Le Bad Habit non possono essere piazzate in delle Stanze Private che non hanno carte Maid al loro interno.



Natsumi Fujikawa (x 10)

[+1 Chiamata] [+2 Mansioni]

Puoi scartare una carta dalla tua mano. Se lo fai ogni altro giocatore con 4 o più carte nella sua mano deve scartare una carta a propria scelta.


Dettagli: il giocatore attivo prima pesca una carta (grazie al simbolo ) e poi decide se usare o meno il potere di Natsumi. Se la sua abilità è attivata le carte sono scartate in senso orario a partire dal giocatore attivo.



Esquine Forêt (x 10)

[+2 Chiamate]

Puoi scartare fino a 2 carte dalla tua mano. Se lo fai, guadagni 1 Mansioni per ogni carta scartata.

Dettagli: il giocatore attivo prima pesca 2 carte (grazie al simbolo ) e poi decide se utilizzare o meno l'abilità di Esquine.



Genevieve Daubigny (x 10)

[+1 Chiamata] [+1 Mansioni]
[+1 Love]



Moine de Lefèvre (x 10)

[+2 Chiamate]
[+2 Assunzioni]



Eliza Rosewater (x 10)

[+2 Love]

Puoi guardare la carta in cima al mazzo di un qualsiasi giocatore e decidere se mettere quella carta nella sua pila degli scarti o no.

Dettagli: puoi scegliere il tuo stesso mazzo per utilizzare questa abilità.



Kagari Ichinomiya (x 10)

[+2 Mansioni]



Claire Saint-Juste (x 10)

[+1 Mansione]

Puoi rimettere una carta Evento presente nelle tue Stanze Private in città.

- Quando un evento viene posto nelle tue Stanze Private -

Puoi rivelare questa carta dalla tua mano. Se lo fai, riponi quell'Evento in città.

Dettagli: quando un altro giocatore tenta di giocare una carta Evento si di te, puoi rivelare questa carta (mostrarla, non scartarla) per costringere quel giocatore a riporre quell'Evento nella città. La Love pagata dal giocatore non viene restituita. Questo effetto può essere usato più volte durante il turno. Inoltre, se hai una carta Evento nelle tue Stanze Private, puoi giocare questa carta durante la Fase di Servizio per sbarazzarti di 1 carta Evento.



Safran Virginie (x 10)

PV: ?

[+2 Love]

[Chambermaid]→1 Mansione

- Bonis Chambermaid -

Per ogni set che possiedi di Safran come Chambermaid guadagni PV aggiuntivi.

2 Safran=4 PV; 3 Safran=8 PV; 4 Safran=12 PV;

Dettagli: il giocatore attivo può decidere di giocare Safran normalmente ed ottenere +2 Love oppure farla diventare una Chambermaid. Al termine della partita se un giocatore ha 2 o più Safran come Chambermaid nelle sue Stanze Private, ottiene il bonus di PV relativo. Il bonus è per ogni set, non per ogni carta. Un giocatore può avere più set, quindi guadagnerà i bonus da ogni set. 6 Safran sono divise in un set da 4 ed un set da 2, per un totale di (12+4)=16 PV. Una Safran "solitaria" non fornisce PV.



Azure Crescent (x 10)

PV: 1

[+1 Assunzione]

[Chambermaid]→1 Mansione

- Bonis Chambermaid -

Per ogni set che possiedi di due o tre sorelle Crescent come Chambermaid guadagni PV bonus.

Ogni set di 2 sorelle differenti = 3 PV

Ogni set di 3 sorelle differenti = 7 PV

Dettagli: il giocatore attivo può scegliere di giocare le Maid normalmente ed ottenere i bonus dei loro simboli, oppure farle diventare Chambermaid e porle nelle sue Stanze Private. Al termine della partita, i giocatori che hanno 2 o più tipi delle 3 sorelle Crescent ricevono PV addizionali. Per ogni set di 2 sorelle Crescent 3 PV. Per ogni set completo di 3 sorelle Crescent 7 PV. Questi punti sono aggiunti al singolo valore di 1 PV fornito da ogni sorella. Ad esempio se un giocatore ha Azure e Rouge Crescent come Chambermaid esse valgono 1 PV ciascuna e 3 insieme, per un totale di 5 PV. Un giocatore con tutte e tre le sorelle come Chambermaid guadagna 1 PV per ciascuna e 7 PV per il set completo, per un totale di 10 PV. Se un giocatore ha più set, guadagna il bonus derivante da ogni set.



Viola Crescent (x 10)

PV: 1

[+1 Chiamata]

[Chambermaid]→1 Mansione

- Bonis Chambermaid -

Per ogni set che possiedi di due o tre sorelle Crescent come Chambermaid guadagni PV bonus.

Ogni set di 2 sorelle differenti = 3 PV

Ogni set di 3 sorelle differenti = 7 PV

Dettagli: vedi Azure Crescent.



Rouge Crescent (x 10)

PV: 1

[+1 Love]

[Chambermaid]→1 Mansione

- Bonis Chambermaid -

Per ogni set che possiedi di due o tre sorelle Crescent come Chambermaid guadagni PV bonus.

Ogni set di 2 sorelle differenti = 3 PV

Ogni set di 3 sorelle differenti = 7 PV

Dettagli: vedi Azure Crescent.

12-3 Private Maid (cameriere private)



Amber Twilight (x 1)

PV: -3

- All'inizio della Fase di Congedo di ogni altro giocatore -

Il giocatore attivo deve scartare la carta in cima al suo mazzo. Se la carta scartata in questo modo non è una carta Maid, il numero di carte che pesca per la sua prossima mano è ridotto di 1.

Dettagli: se Amber è bersaglio di una carta Illness, i suoi -3 PV vengono annullati insieme alla sua abilità.



Nord Twilight (x 1)

PV: -4

- Durante la tua Fase Iniziale -

Puoi scartare tutte le carte eccetto una dalla tua mano. Se lo fai, posiziona due carte Illness dalla città su una singola Maid presente in delle Stanze Private a tua scelta.

Dettagli: non puoi posizionare le due carte Illness su due differenti Maid. Se Nord è bersaglio di una carta Illness, i suoi -4 PV vengono annullati insieme alla sua abilità.



Sora Nakachi (x 1)

PV: 2

- Durante la tua Fase Iniziale -

Puoi spostare una Carta Evento da delle Stanze Private a tua scelta in una posizione equivalente in delle Stanze Private di un altro giocatore.

Dettagli: le carte Bad Habit sono spostate in una posizione generica nelle Stanze Private di un giocatore. Le carte Illness sono posizionate su una specifica Maid nelle Stanze Private di un giocatore. Non puoi spostare carte Evento in delle Stanze Private che non contengono Maid.



Fay Longfan (x 1)

- Durante la tua Fase Iniziale -

Ricevi [+1 Love] oppure [+1 Assunzione]

Dettagli: devi decidere nella tua Fase Iniziale, non puoi più decidere una volta avviata la Fase di Servizio



Lalande Dreyfus (x 1)

PV: 2

- Durante la tua Fase Iniziale -
Puoi pescare una carta

Dettagli: il simbolo +1 ed il testo della carta non si accumulano. Lalande consente di pescare un totale di una singola carta nella Fase Iniziale del suo proprietario. Non puoi più pescare la carta extra una volta avviata la Fase di Servizio.



Milly Violet (x 1)

PV: 2

- Durante la tua Fase di Servizio -
Se una qualsiasi delle tue Maid ti fa pescare una carta, ricevi [+1 Mansione]. Questo effetto può essere utilizzato solo una volta per turno.

Dettagli: questo effetto è applicato immediatamente dopo aver pescato la carta, prima di qualunque effetto abbia la carta Maid che ha fatto pescare la carta.



Eugenie Fontaine (x 1)

- Durante la tua Fase Iniziale -
Puoi guardare una carta a caso dalla mano di un giocatore. Successivamente puoi far guardare a quel giocatore una carta a caso dalla tua mano. Se lo fai, scambia queste due carte.

Dettagli: dopo aver guardato la carta dell'avversario puoi scegliere di non fargli guardare una delle tue. Una volta che gli hai concesso di guardare una delle tue carte non puoi più rifiutare lo scambio.



Lucienne de Marlboro (x 1)

PV: 1

- Durante la tua Fase Iniziale -
Guadagni [+1 Mansione]

Dettagli: il simbolo +1 ed il testo della carta non si accumulano. Lucienne fa ottenere un totale di +1 Mansione al suo proprietario all'inizio della Fase Iniziale.



Rosa Topaz (x 1)

PV: 1

- Durante la tua Fase Iniziale -
Guadagni [+1 Love]

Dettagli: il simbolo +1 ed il testo della carta non si accumulano. Rosa fa ottenere un totale di +1 Love al suo proprietario all'inizio della Fase Iniziale.



Tanya Petrushka (x 1)

PV: 1

- Durante la tua Fase di Servizio -
Se una qualsiasi delle tue Maid ti fa pescare una carta, puoi pescare una carta aggiuntiva. Questo effetto può essere utilizzato una sola volta per turno.

Dettagli: questo effetto è applicato immediatamente dopo aver pescato la carta, prima di qualunque effetto abbia la carta Maid che ha fatto pescare la carta.

12-4 Eventi



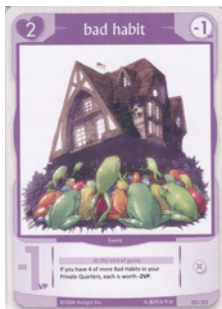
Illness (x 10)

Questa carta è posizionata su una Maid presente nelle Stanze Private di un giocatore. Quella Maid perde tutte le sue abilità e PV.

- Durante la tua Fase Iniziale -

Puoi scartare una carta "3 Love" dalla tua mano. Se lo fai rimetti questa carta nella città.

Dettagli: più carte Illness possono essere poste su una stessa carta Maid. L'effetto delle carte Illness è attivo anche durante il conteggio finale dei punti, perciò queste cameriere non generano PV. Le Maid che si liberano dalle carte Illness applicano il loro effetto immediatamente se la fase lo consente. Un giocatore può scartare più carte "3 Love" nello stesso turno, ma può solo rimuovere carte Illness presenti nelle sue Stanze Private.



Bad Habit (x 16)

PV: -1

- Al termine della partita -

Se hai 4 o più carte Bad Habit nelle tue Stanze Private ognuna vale -2 PV.

Dettagli: le carte Bad Habit non sono posizionate sulle carte Maid, ma in una posizione generica all'interno delle Stanze Private di un giocatore. Siccome non ci si può liberare da questa carta in nessun modo tranne che giocare Claire Saint-Juste, si raccomanda di rimuovere le Bad Habit dal gioco se sono presenti giocatori alle prime armi.

Riconoscimenti grafici:

Adumi Tohru
Ekusa Takahito
Kawaku
COMTA
Tokumi Yuiko
Nanase Aoi
Fujima Takuya
Minase Rin
Ruchie

Isiga
Ozaki Hiroki
Kusaka Souji
Sato Satoru
Nagatsuki Misoka
Hayase Akira
Poyoyon Rock
Miyashita Miki

Inugami Kira
CARNELIAN
KEI
Tachikawa Mushimaro
Nana
Harada Takehito
Matoki Misa
Yamadori Ofu

Illustrazione di copertina: Nanase Aoi

Questo regolamento è stato tradotto e realizzato da **birdfederico** della



La Tana dei Goblin
Castrocaro Terme e Terra del Sole

<http://www.goblins.net>

Per consigli, reclami o insulti: birdfederico.tdg@gmail.com

Questo documento non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco ed è da intendersi esclusivamente come un aiuto per i giocatori italiani atto a comprendere le regole del gioco ed è frutto di un'iniziativa personale per la quale l'autore non ha alcuna responsabilità e non fornisce alcun supporto.

Tutti i diritti sul gioco sono detenuti dal legittimo proprietario.

I testi e le immagini sopra riportate sono tratti dal regolamento inglese di Tanto Cuore, pertanto l'autore ne detiene i diritti.

Da qui in poi inizia la versione 9 cm x 19 cm del regolamento in italiano di Tanto Cuore

ISTRUZIONI PER LA STAMPA

1. Stampa la pagina 15 di questo PDF **5 volte** e ritagliala lungo le linee per costruire le 15 pagine fronte/retro (30 facciate) che andranno a comporre il manuale
2. Stampa le pagine PARI da 16 a 44 (comprese) di questo PDF sulle pagine appena ritagliate
3. Sul retro delle pagine appena stampate stampa le pagine DISPARI da 16 a 44 (comprese) di questo PDF
4. Rilega il manuale se preferisci ed hai finito!

Questo PDF è stato tradotto e realizzato da Birdfederico della



La Tana dei Goblin
Castrocaro Terme e Terra del Sole

<http://www.goblins.net>

Per consigli, reclami o insulti: birdfederico.tdg@gmail.com

Questo documento non sostituisce in alcun modo il gioco originale ed è da intendersi esclusivamente come un aiuto per i giocatori italiani atto a comprendere il regolamento ed è frutto di un'iniziativa personale per la quale l'autore non ha alcuna responsabilità e non fornisce alcun supporto.

Tutti i diritti sul gioco sono detenuti dal legittimo proprietario.

I testi e le immagini sotto riportate sono tratti dal regolamento in inglese di Tanto Cuore, pertanto l'autore ne detiene i diritti.

Eliminare questa sezione a "L"

Eliminare questa sezione a "L"

TantoCuore たんとくおーれ

Riconoscimenti:

Design del gioco: Masayuki Kudoh

Sviluppatore capo: Naoki Kubouchi

Sviluppatori: Atsuo Yoshizawa, Akihiro Kusano, Tomohiko Sekine, Kouta Tagashira

Direzione artistica: Kazuna Shizukuishi

Design grafico: Jun-ichi Narusawa (Media desk N)

Traduzione inglese: Simon Lundstrom

Traduzione italiano: [Birdfederico](#)

Regolamento in italiano

0. Panoramica di gioco

Tanto Cuore è un gioco di costruzione del mazzo di carte (deck building) per 2-4 giocatori.

I giocatori si caleranno nel ruolo di "padroni di casa", che assumono un sacco di cameriere carine che li servono mentre lentamente riempiono la loro casa (mazzo di carte).

Ma fate attenzione. Le cameriere possono ammalarsi, o prendere cattive abitudini.

Quando il gioco termina, il giocatore che ha più cameriere che fanno guadagnare Punti Vittoria (PV) nel suo staff personale (tutte le sue carte) è il "maestro perfetto" ed il vincitore del gioco.

Viva l'harem di cameriere!

** Nota: Tanto Cuore significa "Tanto Cuore" in italiano.*

1. Componenti del gioco

Questo gioco consiste in questo regolamento e 280 carte. Nell'edizione limitata è compreso anche un tappetino da gioco speciale.

- * 198 carte Cameriera
(Maid cards)
- 32 capo cameriera (sfondo verde) di 2 tipi
(Maid chiefs)
- 156 cameriera comune (sfondo blu) di 16 tipi
(General maids)
- 10 cameriere private (sfondo nero)
(Private maids)
- * 26 carte evento (sfondo viola)
(Event cards)
- * 56 carte cuore (sfondo rosa) di 3 tipi
(Love cards)

2. Setup e terminologia

I giocatori si siedono attorno al tavolo di gioco. In mezzo al tavolo sono disposte tutte le carte disponibili; questa zona è chiamata la *città*. Ogni giocatore dovrebbe avere dinnanzi a se abbastanza spazio sul tavolo da poter giocare le sue carte. Questa zona è la *casa* del giocatore. La casa di ciascun giocatore consiste nel mazzo personale del giocatore, chiamato *sala d'attesa*, la pila degli scarti, detta *entrata della cucina*, area di gioco (dove sono giocate le carte) e le stanze private del giocatore (un'area per le carte che possiedi ma che sono messe da parte).

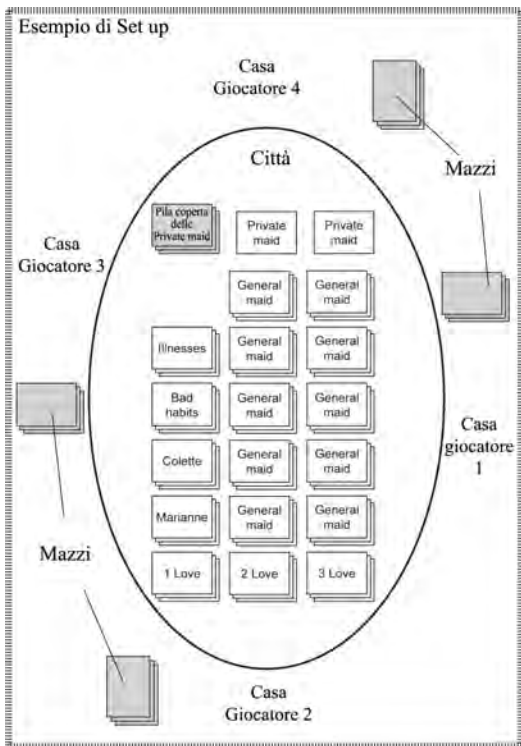
* Primo, separa le capo cameriera "**Marianne**" e "**Colette**" e ponile in due pile separate al centro del tavolo (nella città).

* Secondo, separa le carte evento "**Illness**" e "**Bad habit**", e ponile in due pile separate nella città.

* Terzo, separa le tre carte Love "**1 Love**", "**2 Love**", "**3 Love**", e ponile in tre pile separate nella città.

* Quarto, prendi tutte e 10 le **Private Maids**, mischiale e ponile in un'unica pila a faccia in giù nella città. Pesca le prime 2 carte della pila e ponile a faccia in su accanto ad essa.

* Infine, scegli 10 delle 16 **General Maids**, casualmente o a selezionandole, e posizionale in 10 pile divise in due file da cinque pile ciascuna nella città, meglio se le ordini per costo (la cifra in alto a destra in ogni carta). Qualsiasi combinazione di General Maids va bene. Le General Maids non utilizzate sono rimesse nella scatola e non verranno usate durante il gioco.



Selezione consigliata per la prima partita

Azure Crescent
 Viola Crescent
 Rouge Crescent
 Safran Virginie
 Kagari Ichinomiya

Geneviève Daubigny
 Moine de Lefèvre
 Tenalys Trent
 Sainsbury Lockwood
 Anis Greenaway

Ogni giocatore ora prende 7 carte "1 Love" e 3 carte "Colette", le mischia insieme e le mette in una pila a faccia in giù di fronte a se – questa sarà la sua *sala d'attesa*. Dopodiché pesca le prime 5 carte e le tiene in mano. Questo sarà lo *staff che è dalla sua parte*. Pescare carte dal mazzo e porle in mano è detto *chiamare lo staff* – le carte sono generalmente lo "staff". Giocare carte dalla mano nel campo di gioco è detto *essere serviti* da quello staff. La pila degli scarti di ogni giocatore, dove scarterà le carte usate, ma anche dove andranno le carte appena acquistate, è chiamata *l'entrata della cucina*. Scartare carte è detto generalmente congedare lo staff. *Licenziare* o *sbarazzarsi* dello staff significa rimettere la carta nella città. *Mandare lo staff nella tua sala d'attesa* significa mettere una carta dalla tua mano in cima al tuo mazzo. *Mandare lo staff nel retro della sala d'attesa* significa porre la carta dalla mano in fondo al tuo mazzo.

3. Sequenza di gioco

Decidi come preferisci chi inizierà il gioco.

I giocatori eseguono i loro turni, partendo dal primo giocatore. Ogni turno consiste nelle quattro fasi seguenti (descritte nel dettaglio più avanti):

- 1. Fase Iniziale** (conosciuta anche come "L'inizio del tuo turno". Alcune carte messe da parte durante il gioco si attivano in questa fase)
- 2. Fase di Servizio** (fase principale in cui giocare carte Maid)
- 3. Fase di Assunzione** (dove giocare carte Love, assumere nuovo staff)
- 4. Fase di Congedo** (dove congedare lo staff utilizzato e chiamarne di nuovo)

Quando un giocatore ha terminato tutte le sue quattro fasi il gioco prosegue con il giocatore seguente in senso orario. Questo continua finché il gioco termina, proseguendo con la fase di calcolo dei Punti Vittoria e lo stabilimento del vincitore.

4. Le carte

Ci sono tre tipi di carte in questo gioco: carte Maid, carte Love e carte Evento.

Carte Maid

Ci sono tre tipi di Maid: Maid chief, General Maid, e Private Maid.

Le Private Maid (sfondo nero) sono speciali; non entrano mai nella sala d'attesa (mazzo). Invece sono sempre cameriere private, stando ad esempio dietro alla tua area di gioco. Sono descritte più avanti nel regolamento.

Le Maid Chief (sfondo verde) il più delle volte producono Punti Vittoria ed hanno pochi effetti durante il gioco.

Le General Maid (sfondo blu) sono le carte che muovono il gioco. Userai queste durante la Fase di Servizio.

Giocare una carta maid dalla tua mano (usufruendo dei suoi servizi) costa una "Mansione". Ogni giocatore ha una Mansione per turno, quindi di base ogni giocatore può essere servito da una sola cameriera per turno. (Tuttavia alcune cameriere generano "Mansioni" addizionali, consentendo al giocatore di essere servito da più di una cameriera per turno).



Nota: "Maid" nel regolamento indica generalmente *general maid, maid chief e private maid* insieme. Le carte Love non sono Maid, ma sono comunque parte dello staff.

- 1. Titolo** – Il titolo (professionale) della cameriera
- 2. Nome** – Il nome della cameriera
- 3. Prezzo di assunzione** – L'ammontare di Love necessario per assumere questa cameriera dalla città
- 4. Punti Vittoria** – Il numero di Punti Vittoria che vale la cameriera
- 5. Simbolo: Chiamate** – La quantità di staff extra che il giocatore chiamerà (numero di carte che il giocatore deve pescare dal suo mazzo) quando viene servito da questa cameriera
- 6. Simbolo: Love** – La quantità extra di Love che questa cameriera genera quando entra in servizio
- 7. Simbolo: Mansioni** – La quantità extra di Mansioni generata da questa cameriera
- 8. Simbolo: Assunzioni** – La quantità extra di assunzioni generata da questa cameriera
- 9. Categoria della cameriera** (general, chief o private)
- 10. Effetti** – Un testo che descrive l'effetto che ha la cameriera

Carte Love

Le carte Love generano **Love** usata per *assumere* nuovo staff (comprare nuove carte), e sono giocate soprattutto nella Fase di Assunzione, ma possono essere giocate in qualsiasi momento.

Durante il turno, **il giocatore può giocare quante carte Love desidera** per aumentare il suo ammontare di Love (può aver acquisito del Love dalle cameriere che ha giocato durante la Fase di Servizio). Non sono necessarie Mansioni per giocare carte Love.

Una carta "**1 Love**" fornirà 1 Love, una carta "**2 Love**" fornirà 2 Love, una carta "**3 Love**" fornirà 3 Love. Abbastanza ovvio.

La Love non si conserva attraverso i turni.

Qualsiasi Love inutilizzata è persa quando il turno del giocatore termina.



1. Nome – nome della carta

2. Prezzo di Assunzione – Quantità di Love necessaria ad assumere questa carta dalla città

Carte evento

Le carte Evento sono carte nocive che danno effetti negativi al proprietario. Sono acquisite durante la Fase di Assunzione come le altre carte, ma solitamente non vanno nel mazzo del giocatore. Sono invece poste nelle Camere Private o sulle Chambermaid (le Chambermaid sono cameriere che sono state spedite nelle Camere Private di un giocatore, verrà spiegato più avanti). Il giocatore che riceve queste carte ne diventa il proprietario e ne subisce gli effetti.



1. **Nome** – nome della carta

2. **Prezzo di Assunzione** – Quantità di Love necessaria ad assumere questa carta dalla città

3. **Punti Vittoria**

4. **Effetto** – L'effetto che la carta ha quando è acquistata e/o posseduta

5. Dettagli delle Fasi

5-1 Fase Iniziale

Durante questa fase si attivano gli effetti di alcune carte *Private/Chambermaid* ed *Evento*. Ciascuna *Private/Chambermaid* riporta sulla propria carta il momento in cui attivarne l'effetto, e questo effetto può attivarsi una sola volta per turno.

Le *Private/Chambermaid* che sono *ill* (malate) non attivano il loro effetto.

Un giocatore che ha una carta *Illness* posta sopra una delle sue carte *Private/Chambermaid* può, durante la sua Fase Iniziale, congedare una carta "3 Love" per potersi sbarazzare della *Illness*

(rimettendola nella città).

Appena una carta Private/Chambermaid viene liberata dalla sua Illness se ne può attivare l'effetto immediatamente.

5-2 Fase di Servizio

La fase principale. Durante questa fase il giocatore attivo gioca (è servito da) General Maid (a volte anche da Maid Chief) per guadagnarne gli effetti.

Essere servito dalle cameriere costa (a meno di apposite precisazioni sulle carte) **una (1) "Mansione"**, ed ogni giocatore ha solo una **Mansione disponibile all'inizio della sua Fase di Servizio**. Questo significa che ogni giocatore può essere servito solo da una cameriera per turno, a meno che non usufruisca di una cameriera che genera Mansioni aggiuntive. (Si noti che solo giocare carte Maid dalla propria mano costa Mansioni. Guadagnare effetti dalle Chambermaid (vedi più avanti) non costa Mansioni).

Quando un giocatore è servito da una cameriera, prima riceve i bonus indicati dai simboli sulla carta – *Mansioni, Chiamate, Love e Assunzioni*. **Le Chiamate sono usate immediatamente**; il giocatore deve chiamare la quantità di staff dalla sua sala d'attesa (pescare carte dal suo mazzo) specificata nella carta appena riceve le Chiamate. Se sono presenti delle carte Maid nello staff chiamato dal giocatore, questo può servirlo durante la stessa Fase di Servizio (a patto che il giocatore abbia Mansioni disponibili).

Mansioni, Love ed Assunzioni, tuttavia, sono sovrapposte. Le Mansioni devono essere utilizzate durante la Fase di Servizio, mentre le Assunzioni e la Love sono usate durante la Fase di Assunzione, ma non devono essere usate immediatamente. In ogni caso Mansioni, Love ed Assunzioni non si conservano per il turno seguente – il tutto viene perso durante la Fase di Congedo del giocatore.

Qualsiasi testo presente sulla carta Maid è

risolto dopo che il giocatore ha ricevuto i bonus dei vari simboli.

Alcune cameriere possono, al posto di servire il giocatore, diventare *Chambermaid*. Far diventare una cameriera una Chambermaid significa metterla da parte dall'area di gioco, ponendola nelle Stanze Private del giocatore (la zona dietro l'area di gioco, riservata alle carte messe da parte). **Le Chambermaid non sono congedate durante la Fase di Congedo del giocatore**, ma il giocatore ne mantiene la proprietà. Per i dettagli vedere la sezione "6. Chambermaid".

A meno di diverse specificazioni, la Fase di Servizio termina quando il giocatore decide di concluderla. Generalmente termina quando il giocatore non ha più Mansioni o cameriere disponibili. Più precisamente, tuttavia, la fase non termina solo perché il giocatore termina le sue Mansioni; qualsiasi effetto che si attiva durante la Fase di Servizio può essere ancora applicato anche se il giocatore non ha più Mansioni disponibili. Come detto precedentemente, nessuna Mansione viene conservata per il turno seguente.

5-3 Fase di Assunzione

Dopo che il giocatore è stato servito dalle sue cameriere, può *assumere staff* dalla città, che significa comprare una carta dalla città. Un giocatore può assumere solo 1 staff per turno, a meno che gli effetti delle cameriere abbiano incrementato questo numero.

Per assumere una carta, il giocatore deve avere la quantità necessaria di Love da elargire al nuovo membro dello staff. Il giocatore può, durante la Fase di Assunzione, pagare quante carte Love desidera dalla sua mano per aumentare la Love guadagnata dalle sue cameriere durante la Fase di Servizio. Giocate carte Love non costa Mansioni.

Assumere un nuovo membro dello staff costa anche un'Assunzione. Ogni giocatore ha solo 1 Assunzione all'inizio di ogni sua Fase di Assunzione, il che significa che può al massimo

acquistare un nuovo membro dello staff per turno. Tuttavia, se il giocatore ha guadagnato più Assunzioni grazie agli effetti delle sue cameriere, può assumere tanto staff quanto il totale di Assunzioni accumulato, ma deve avere abbastanza Love per assumere tutto il nuovo staff.

Se un giocatore vuole assumere una *Private Maid* può assumere solo UNA delle due *Private Maid* a faccia in su. Non appena un giocatore assume una *Private Maid*, pesca la prima carta dalla pila delle *Private Maid* per rimpiazzarla.

Le *General Maid* e la *Love* usata per assumerle vanno nella tua entrata della cucina, mentre le *Private Maid* vanno nelle tue Stanze Private, e gli *Eventi* vanno nelle Stanze Private di qualsiasi giocatore. Da notare che nessun membro dello staff appena assunto va nella tua sala d'attesa (mazzo) o sta dalla tua parte (in mano), e neanche nell'entrata della cucina di qualche altro giocatore, a meno che non sia diversamente specificato.

La Fase di Assunzione termina quando il giocatore non ha più Assunzioni o Love a disposizione, oppure quando decide lui stesso di terminarla.

5-4 Fase di Congedo

La fase finale del turno di ogni giocatore. **Tutto lo staff che ha servito il giocatore e tutto lo staff dalla sua parte sono congedati** (tutte le carte giocate e le carte rimaste in mano sono messe nella pila degli scarti del giocatore). Tuttavia lo staff presente nelle Stanze Private del giocatore (*Private maid*, *Chambermaid* ed *Eventi*) rimangono dove sono e non sono congedati.

Successivamente il giocatore chiama cinque staff dalla sua sala d'attesa (pesca cinque carte dal mazzo). Se la sala d'attesa si svuota (niente più carte da pescare) il giocatore chiama quanti membri dello staff può, poi rimescola nel più completo disordine l'entrata della cucina e la fa

diventare la nuova sala d'attesa (mischia la pila degli scarti e crea un nuovo mazzo capovolgendola), chiamando infine lo staff che gli mancava.

Come detto precedentemente, tutta la Love, le Mansioni e le Assunzioni in eccesso a questo punto sono perse. Non vengono conservate per il prossimo turno.

Rimescolare il mazzo:

Lo staff non si ri-organizza appena la sala d'attesa è vuota. Nessuna cameriera si accorge di nulla finché il padrone chiama non trovando nessuno. A quel punto, tutte le cameriere corrono così caoticamente verso la sala d'attesa che si confondono completamente e chi era arrivata più vicina alla porta finisce a servire il padrone.

Tecnicamente parlando, questo significa che non rimescoli il tuo mazzo finché non devi pescare una carta ed il tuo mazzo è vuoto.

6. Dettagli: Chambermaid

Alcune cameriere hanno il titolo *Chambermaid* o *Chambermaid Chief*. Queste possono diventare Chambermaid, il che significa che possono **essere messe da parte rispetto all'area di gioco, nelle Stanze Private del giocatore, invece che servirlo**. Nessuno dei loro bonus o effetti viene applicato e non sono congedate nella Fase di Congedo. Rimarranno nelle Stanze Private del giocatore fino alla fine del gioco oppure finché qualche effetto non le sposta altrove. Il giocatore ne conserva la proprietà e qualsiasi Punto Vittoria forniscano è ancora valido.

Far diventare una cameriera una Chambermaid solitamente costa 1 Mansioni, ma far diventare Chambermaid una Maid Chief può costare 2 Mansioni – è scritto sulla carta.

Alcune Chambermaid hanno il *Chambermaid Bonus*, il quale non è applicabile a meno che la cameriera non sia una Chambermaid, quindi non

può essere attivato se ti serve normalmente o, nel caso di fine del gioco, se è ancora nella tua sala d'attesa quando termina la partita.

7. Dettagli: Private Maid

Le Private Maid possono essere considerate Chambermaid istantanee. **Una volta assunta, una Private Maid finisce direttamente nelle tue Stanze Private ed attiverà il suo effetto una (ed una sola) volta ogni turno.** Alcune Private Maid sono invece inviate nelle Stanze Private di altri giocatori e possono generare effetti negativi. **Non possono comunque entrare in nessuna sala d'attesa e nemmeno nell'entrata della cucina di un giocatore.**

Un giocatore può assumere (o guadagnare tramite l'effetto di una carta) una delle due carte Private Maid a faccia in su. Quando una di queste viene assunta, pesca (se possibile) la prima carta Private Maid dalla sua pila nella città.

Guadagnare l'effetto di una Private Maid non costa Mansioni. Ogni effetto delle Private Maid si attiva nel momento specificato, fare riferimento quindi al testo della carta. Notare, inoltre, che alcuni simboli sulle carte Private Maid sono condizionati; fare ancora riferimento al testo della carta.

Un giocatore può assumere un qualsiasi numero di Private Maid ma ciascun giocatore può avere una sola Private Maid attiva in un qualsiasi momento. Se un giocatore con una Private Maid ne assume una seconda, quest'ultima è posta sopra la precedente in modo da coprirla, la quale perde tutti i suoi effetti **tranne i suoi Punti Vittoria e/o bonus fruibili al termine della partita.** Il giocatore non può cambiare l'ordine della sua pila personale di Private Maid.

Se una Private Maid viene licenziata, viene messa a faccia in giù in fondo alla pila delle Private Maid nella città.

8. Dettagli: Eventi

Gli eventi sono carte con effetti negativi. Non entrano mai nell'entrata della cucina di qualsiasi giocatore. Sono messi, invece, nelle Stanze Private di un giocatore (o Private/Chambermaid). Puoi anche posizionare un evento sulle tue Stanze Private o Private/Chambermaid se desideri.

8-1 Bad Habit

Una carta Bad Habit, quando viene assunta o guadagnata tramite l'effetto di una carta, deve essere spedita in delle **Stanze Private contenenti almeno una Private Maid, Chambermaid o Chambermaid Chief**. Il giocatore attivo decide quale giocatore subirà la carta Bad Habit, e colui che sarà scelto non potrà rifiutarla, meno che non abbia una carta in mano che glielo consenta (come Claire). Non c'è limite al numero di Bad Habit ottenibili da un giocatore.

I giocatori possono essere serviti da Claire durante la Fase di Servizio per sbarazzarsi di una carta Bad Habit.

8-2 Illness

Una carta Illness, quando assunta, **deve essere posta su una carta Private Maid, Chambermaid o Chambermaid Chief** di un giocatore a scelta del giocatore attivo. Il giocatore che riceve la carta Illness non potrà rifiutarla, meno che non abbia una carta in mano che glielo consenta (come Claire). La carta Illness è posta sopra la Private Maid o Chambermaid (Chief).

Solo la Private Maid in cima alla pila personale di un giocatore può essere scelta. Un giocatore può decidere di porre una carta Illness anche sulla propria Private Maid se desidera.

Una Private/Chambermaid ammalata (con una carta Illness a coprirlo) nelle Stanze Private di un giocatore perde tutti i suoi effetti ed i suoi Punti Vittoria. Semplicemente, è come se non ci fosse, anche se una Private Maid

ammalata blocca ancora tutti i poteri delle Private Maid poste sotto di lei nella pila.

Possono essere giocate più carte Illness su una stessa Private/Chambermaid.

I giocatori possono scartare una carta "3 Love" durante la Fase Iniziale, o essere serviti da Claire durante la Fase di Servizio per sbarazzarsi di una carta Illness. Una carta Private/Chambermaid liberata da una carta Illness può immediatamente attivare il suo effetto, rispettando le proprie condizioni.

9. Esempio di gioco

Raoul, Baron e Claris stanno giocando. È il turno di Raoul.

Raoul ha dalla sua parte (in mano) **Colette**, **Colette**, **1 Love**, **1 Love** e **Geneviève**.

Raoul non ha Private Maid o Chambermaid, quindi durante la sua Fase Iniziale non accade nulla.

Servizio: Raoul riceve una **Mansione**, e la utilizza per essere servito da **Geneviève**. I suoi bonus sono **1 Chiamata**, **1 Love** e **1 Serving** (Mansione).

Prima di tutto, Raoul chiama un membro dello staff (pesca una carta), e pesca **Kagari**.

Raoul ha ancora una **Mansione** disponibile (quella generata da **Geneviève**) quindi decide di usarla per essere servito da **Kagari**, che ha appena chiamato.

Kagari genera **2 Mansioni**. Raoul le utilizza entrambe per far diventare **Colette** una chambermaid. La posiziona nelle sue **Stanze Private**, dietro l'area di gioco.

Ora che Raoul ha esaurito le sue **Mansioni**, continua con la **Fase d'Assunzione**. Riceve un'**Assunzione** standard, ma non ne ricava altre dalle carte giocate.

Raoul ha 2 carte "**1 Love**" dalla sua parte, e le gioca entrambe, insieme al **1 Love** generato da **Geneviève**, per un totale di **3**. Usa quindi **2 Love** e la sua unica Assunzione per assumere **Rouge**. La manda quindi nella sua **entrata della cucina**. Ha rimasto **1 Love**, ma non avendo ulteriori

Assunzioni a disposizione, la sua Fase di Assunzione termina.

È ora della Fase di Congedo. Raoul congeda **Geneviève**, **Kagari** e le due carte "**1 Love**" che ha giocato, congedando infine anche la Colette che è ancora dalla sua parte. Vanno tutte nell'entrata della cucina (pila degli scarti). Raoul chiama quindi cinque nuovi membri dello staff (pesca cinque carte).

Il turno di Raoul è terminato, ed è il turno di Baron.

10. Termine della partita e vittoria

Quando due pile di carte maid nella città sono esaurite il gioco termina non appena il giocatore attivo termina il turno.

Notare che le carte Evento e Love non sono carte maid. Inoltre, la pila delle Private Maid è considerata esaurita quando il mazzo da cui si pescano è terminata (possono comunque esserci ancora carte a faccia in su).

Ogni giocatore totalizza i suoi Punti Vittoria nelle sue carte. I Punti Vittoria sono riportati nell'angolo in alto a destra di ogni carta. Alcune carte hanno un "?" in quel punto – i loro Punti Vittoria sono considerabili solo se la loro condizione è raggiunta. Inoltre le carte Evento che riportano Punti Vittoria possono portare bonus o penalità – perciò non scordate di controllarne le condizioni di fine partita.

* Per semplicità, tutti i membri dello staff che stanno dalla tua parte e nell'entrata della cucina vanno nella Sala d'Attesa per riunirsi (metti tutte le carte in mano e nella pila degli scarti nel mazzo).

* Rimuovi tutte le Private/Chambermaid che sono ammalate.

* Somma tutti i Punti Vittoria delle carte nelle tue Stanze Private, senza scordare i bonus di eventuali Chambermaid.

* Aggiungi tutti i Punti vittoria delle carte maid nella tua sala d'attesa. Non scordare eventuali bonus finali che possono applicarsi sia alle tue Stanze Private e la tua sala d'attesa, come

Colette, che regala 5 PV al giocatore che ha assunto più sue carte degli altri.

* Infine, sottrai eventuali penalità dovute alle carte Bad Habit.

Il giocatore con più Punti Vittoria è il vincitore. In caso di parità, il giocatore con il maggior numero di cameriere che non danno Punti Vittoria vince. Se la parità persiste, allora è definitiva.

Il vincitore viene incoronato quale Re delle Cameriere.

11. Note aggiuntive

Quanto staff è rimasto in ogni sala d'attesa, quante carte maid sono rimaste in ciascuna pila nella città, ed ogni carta a faccia in su nelle Stanze Private dei giocatori (Chambermaid ecc.) sono dati comuni a tutti i giocatori. Tuttavia, le carte nell'entrata della cucina non sono pubbliche. Solo la carta in cima alla pila deve essere visibile, ed i giocatori non sono autorizzati a camminare nelle cucine altrui. Per l'amor del cielo, un padrone di casa degno di questo nome non si infila in cucina!

Per un gioco più veloce **in 2 giocatori**, rimuovi 3 carte da ogni pila di General Mais, Maid Chief ed Eventi.

Puoi giocare con 5 o più giocatori se hai accesso a due set di carte Love. Inoltre la partita termina quando tre (e non due) pile di carte nella città sono esaurite.

FAQ ed altre informazioni sono reperibili sul sito Arclight

<http://www.arclight.co.jp/tc/>

12. Dettagli delle carte

Nota: l'abbreviazione [*Chambermaid*] indica l'azione di spedire la cameriera in questione nelle Stanze Private di un giocatore, di seguito è riportato il costo in Mansioni per necessari per questa azione.

12-1 Maid chief (capo cameriera)



Marianne Soleil (x 8)

PV: 6

Dettagli: al termine della partita ogni Marianne Soleil posseduta da un giocatore vale 6 Punti Vittoria



Colette Framboise (x 24)

PV: 1

[Chambermaid]→2 Mansioni
- Al termine della partita -
Se hai assunto più Colette Framboise di ogni altro giocatore, guadagni 5 PV addizionali. (5 PV in totale, non per la singola Colette).

Dettagli: far diventare Colette una Chambermaid costa 2 Mansioni. Colette vale sempre 1 PV, sia che sia stata fatta diventare una Chambermaid o meno. Al termine della partita un bonus totale (non per carta) di 5 PV viene elargito al giocatore che ha assunto più Colette, che siano Chambermaid o no. In caso di parità, nessun giocatore riceve il bonus.



Tenalys Trent (x 10)

[+3 Love] [+1 Assunzione]

Dettagli: quando un giocatore gioca Tenalys, tutti i giocatori, tranne il giocatore attivo, pescano 1 carta.



Nena Wilder (x 10)

[+1 Love]

I giocatori direttamente alla tua destra e alla tua sinistra, se hanno delle Maid nelle loro Stanze Private, devono prendere una carta Bad Habit e porla nelle loro Stanze Private.


Dettagli: prima piazza una carta Bad Habit al giocatore a sinistra e poi a quello a destra. Se nella città non ci sono abbastanza Bad Habit distribuiscine quante possibile. In una partita a 2 giocatori l'avversario riceve solo una Bad Habit. Le Bad Habit non possono essere piazzate in delle Stanze Private che non hanno carte Maid al loro interno.



Natsumi Fujikawa (x 10)

[+1 Chiamata] [+2 Mansioni]

Puoi scartare una carta dalla tua mano. Se lo fai ogni altro giocatore con 4 o più carte nella sua mano deve scartare una carta a propria scelta.


Dettagli: il giocatore attivo prima pesca una carta (grazie al simbolo ) e poi decide se usare o meno il potere di Natsumi. Se la sua abilità è attivata le carte sono scartate in senso orario a partire dal giocatore attivo.



Esquine Forêt (x 10)

[+2 Chiamate]

Puoi scartare fino a 2 carte dalla tua mano. Se lo fai, guadagni 1 Mansione per ogni carta scartata.

Dettagli: il giocatore attivo prima pesca 2 carte (grazie al simbolo ) e poi decide se utilizzare o meno l'abilità di Esquine.



Genevieve Daubigny (x 10)

[+1 Chiamata]

[+1 Mansione]

[+1 Love]



Moine de Lefèvre (x 10)

[+2 Chiamate]

[+2 Assunzioni]



Eliza Rosewater (x 10)

[+2 Love]

Puoi guardare la carta in cima al mazzo di un qualsiasi giocatore e decidere se mettere quella carta nella sua pila degli scarti o no.

Dettagli: puoi scegliere il tuo stesso mazzo per utilizzare questa abilità.



Kagari Ichinomiya (x 10)

[+2 Mansioni]



Claire Saint-Juste (x 10)

[+1 Mansione]

Puoi rimettere una carta Evento presente nelle tue Stanze Private in città.

- Quando un evento viene posto nelle tue Stanze Private -

Puoi rivelare questa carta dalla tua mano. Se lo fai, riponi quell'Evento in città.

Dettagli: quando un altro giocatore tenta di giocare una carta Evento si di te, puoi rivelare questa carta (mostrarla, non scartarla) per costringere quel giocatore a riporre quell'Evento nella città. La Love pagata dal giocatore non viene restituita. Questo effetto può essere usato più volte durante il turno. Inoltre, se hai una carta Evento nelle tue Stanze Private, puoi giocare questa carta durante la Fase di Servizio per sbarazzarti di 1 carta Evento.



Safran Virginie (x 10)

PV: ?

[+2 Love]

[Chambermaid]→1 Mansione

- Bonis Chambermaid -

Per ogni set che possiedi di Safran come Chambermaid guadagni PV aggiuntivi.

2 Safran=4 PV; 3 Safran=8 PV; 4 Safran=12 PV;

Dettagli: il giocatore attivo può decidere di giocare Safran normalmente ed ottenere +2 Love oppure farla diventare una Chambermaid. Al termine della partita se un giocatore ha 2 o più

Safaran come Chambermaid nelle sue Stanze Private, ottiene il bonus di PV relativo. Il bonus è per ogni set, non per ogni carta. Un giocatore può avere più set, quindi guadagnerà i bonus da ogni set. 6 Safran sono divise in un set da 4 ed un set da 2, per un totale di $(12+4)=16$ PV. Una Safran “solitaria” non fornisce PV.



Azure Crescent (x 10)

PV: 1

[+1 Assunzione]

[Chambermaid]→1 Mansione

- Bonis Chambermaid -

Per ogni set che possiedi di due o tre sorelle Crescent come Chambermaid guadagni PV bonus.

Ogni set di 2 sorelle differenti = 3 PV

Ogni set di 3 sorelle differenti = 7 PV

Dettagli: il giocatore attivo può scegliere di giocare le Maid normalmente ed ottenere i bonus dei loro simboli, oppure farle diventare Chambermaid e porle nelle sue Stanze Private. Al termine della partita, i giocatori che hanno 2 o più tipi delle 3 sorelle Crescent ricevono PV addizionali. Per ogni set di 2 sorelle Crescent 3 PV. Per ogni set completo di 3 sorelle Crescent 7 PV. Questi punti sono aggiunti al singolo valore di 1 PV fornito da ogni sorella. Ad esempio se un giocatore ha Azure e Rouge Crescent come Chambermaid esse valgono 1 PV ciascuna e 3 insieme, per un totale di 5 PV. Un giocatore con tutte e tre le sorelle come Chambermaid guadagna 1 PV per ciascuna e 7 PV per il set completo, per un totale di 10 PV. Se un giocatore ha più set, guadagna il bonus derivante da ogni set.



Viola Crescent (x 10)

PV: 1

[+1 Chiamata]

[Chambermaid]→1 Mansione

- Bonis Chambermaid -

Per ogni set che possiedi di due o tre sorelle Crescent come Chambermaid guadagni PV bonus.

Ogni set di 2 sorelle differenti = 3 PV

Ogni set di 3 sorelle differenti = 7 PV

Dettagli: vedi Azure Crescent.



Rouge Crescent (x 10)

PV: 1

[+1 Love]

[Chambermaid]→1 Mansione

- Bonis Chambermaid -

Per ogni set che possiedi di due o tre sorelle Crescent come Chambermaid guadagni PV bonus.

Ogni set di 2 sorelle differenti = 3 PV

Ogni set di 3 sorelle differenti = 7 PV

Dettagli: vedi Azure Crescent.

12-3 Private Maid (cameriere private)



Amber Twilight (x 1)

PV: -3

- All'inizio della Fase di Congedo di ogni altro giocatore -

Il giocatore attivo deve scartare la carta in cima al suo mazzo. Se la carta scartata in questo modo non è una carta Maid, il numero di

carte che pesca per la sua prossima mano è ridotto di 1.

Dettagli: se Amber è bersaglio di una carta Illness, i suoi -3 PV vengono annullati insieme alla sua abilità.



Nord Twilight (x 1)

PV: -4

- Durante la tua Fase Iniziale -
Puoi scartare tutte le carte eccetto una dalla tua mano. Se lo fai, posiziona due carte Illness dalla città su una singola Maid presente in delle Stanze Private a tua scelta.

Dettagli: non puoi posizionare le due carte Illness su due differenti Maid. Se Nord è bersaglio di una carta Illness, i suoi -4 PV vengono annullati insieme alla sua abilità.



Sora Nakachi (x 1)

PV: 2

- Durante la tua Fase Iniziale -
Puoi spostare una Carta Evento da delle Stanze Private a tua scelta in una posizione equivalente in delle Stanze Private di un altro giocatore.

Dettagli: le carte Bad Habit sono spostate in una posizione generica nelle Stanze Private di un giocatore. Le carte Illness sono posizionate su una specifica Maid nelle Stanze Private di un giocatore. Non puoi spostare carte Evento in delle Stanze Private che non contengono Maid.



Fay Longfan (x 1)

- Durante la tua Fase Iniziale -
Ricevi [+1 Love] oppure
[+1 Assunzione]


Dettagli: devi decidere nella tua Fase Iniziale, non puoi più decidere una volta avviata la Fase di Servizio



Lalande Dreyfus (x 1)

PV: 2

- Durante la tua Fase Iniziale -
Puoi pescare una carta

Dettagli: il simbolo  ed il testo della carta non si

accumulano. Lalande consente di

pescare un totale di una singola carta nella Fase Iniziale del suo proprietario. Non puoi più pescare la carta extra una volta avviata la Fase di Servizio.



Milly Violet (x 1)

PV: 2

- Durante la tua Fase di Servizio -
Se una qualsiasi delle tue Maid ti fa pescare una carta, ricevi [+1 Mansione]. Questo effetto può essere utilizzato solo una volta per turno.

Dettagli: questo effetto è applicato immediatamente dopo aver pescato la carta, prima di qualunque effetto abbia la carta Maid che ha fatto pescare la carta.



Eugenie Fontaine (x 1)

- Durante la tua Fase Iniziale -
Puoi guardare una carta a caso dalla mano di un giocatore.

Successivamente puoi far guardare a quel giocatore una carta a caso dalla tua mano. Se lo fai, scambia queste due carte.


Dettagli: dopo aver guardato la carta dell'avversario puoi scegliere di non fargli guardare una delle tue. Una volta che gli hai concesso di guardare una delle tue carte non puoi più rifiutare lo scambio.



Lucienne de Marlboro (x 1)

PV: 1

- Durante la tua Fase Iniziale -
Guadagni [+1 Mansione]


Dettagli: il simbolo  +1 ed il testo della carta non si accumulano. Lucienne fa ottenere un totale di +1 Mansione al suo proprietario all'inizio della Fase Iniziale.



Rosa Topaz (x 1)

PV: 1

- Durante la tua Fase Iniziale -
Guadagni [+1 Love]

Dettagli: il simbolo  +1 ed il testo della carta non si accumulano. Rosa fa ottenere un totale di +1 Love al suo proprietario all'inizio della Fase Iniziale.



Tanya Petrushka (x 1)

PV: 1

- Durante la tua Fase di Servizio -
Se una qualsiasi delle tue Maid ti fa pescare una carta, puoi pescare una carta aggiuntiva. Questo effetto può essere utilizzato una sola volta per turno.

Dettagli: questo effetto è applicato immediatamente dopo aver pescato la carta, prima di qualunque effetto abbia la carta Maid che ha fatto pescare la carta.

12-4 Eventi



Illness (x 10)

Questa carta è posizionata su una Maid presente nelle Stanze Private di un giocatore. Quella Maid perde tutte le sue abilità e PV.

- Durante la tua Fase Iniziale -
Puoi scartare una carta "3 Love"

dalla tua mano. Se lo fai rimetti questa carta nella città.

Dettagli: più carte Illness possono essere poste su una stessa carta Maid. L'effetto delle carte Illness è attivo anche durante il conteggio finale dei punti, perciò queste cameriere non generano PV. Le Maid che si liberano delle carte Illness applicano il loro effetto immediatamente se la fase lo consente. Un giocatore può scartare più carte "3 Love" nello stesso turno, ma può solo rimuovere carte Illness presenti nelle sue Stanze Private.



Bad Habit (x 16)

PV: -1

- Al termine della partita -
Se hai 4 o più carte Bad Habit nelle tue Stanze Private ognuna vale -2 PV.

Dettagli: le carte Bad Habit non sono posizionate sulle carte Maid, ma in una posizione generica all'interno delle Stanze Private di un giocatore. Siccome non ci si può liberare da questa carta in nessun modo tranne che giocare Claire Saint-Juste, si raccomanda di rimuovere le Bad Habit dal gioco se sono presenti giocatori alle prime armi.

Riconoscimenti grafici:

Adumi Tohru	Isiga	Inugami Kira
Ekusa Takahito	Ozaki Hiroki	CARNELIAN
Kawaku	Kusaka Souji	KEI
COMTA	Sato Satoru	Tachikawa
Tokumi Yuiko	Nagatsuki	Mushimaro
Nanase Aoi	Misoka	Nana
Fujima Takuya	Hayase Akira	Harada Takehito
Minase Rin	Poyoyon Rock	Matoki Misa
Ruchie	Miyashita	Yamadori Ofu
	Miki	

Illustrazione di copertina: Nanase Aoi

**Questo regolamento è stato tradotto e
realizzato da **Birdfederico** della**



La Tana dei Goblin
Castrocaro Terme e Terra del Sole

<http://www.goblins.net>

Per consigli, reclami o insulti:
birdfederico.tdg@gmail.com

Questo documento non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco ed è da intendersi esclusivamente come un aiuto per i giocatori italiani atto a comprendere le regole del gioco ed è frutto di un'iniziativa personale per la quale l'autore non ha alcuna responsabilità e non fornisce alcun supporto.

Tutti i diritti sul gioco sono detenuti dal legittimo proprietario.

I testi e le immagini sopra riportate sono tratti dal regolamento inglese di Tanto Cuore, pertanto l'autore ne detiene i diritti.