

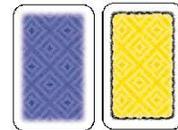
**Per 3 o 4 giocatori di età superiore a 12 anni** *Titolo ufficiale per il Doge: sua eccellenza, per diritto divino, Doge di Venezia, Conte della Dalmazia e della Croazia, il più venerabile dei principi*

**Panoramica**

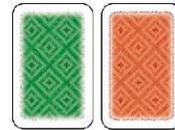
Venezia, anche chiamata Serenissima, è il più venerabile, fiorente centro commerciale del Medioevo. Le vecchie famiglie stabilite competevano per il potere politico e l'influenza nella città stato. Come i capi di queste famiglie, i giocatori useranno il loro potere e la loro influenza per costruire magnifiche strutture e palazzi lungo il Canal Grande. Quelli che si muoveranno più velocemente e più intelligentemente potranno raggiungere la posizione più importante di Venezia: l'ufficio del Doge!

- Ogni giocatore sceglie un colore e prende le Case, i Palazzi, i Segnalini Voto e gli Anelli di Controllo del proprio colore. Li piazza davanti a se sul tavolo nella sua area di riserva. I giocatori piazzano i propri Segnalini Voto a faccia in giù nella propria riserva in modo che gli altri non vedano il loro valore. Il giocatore può sempre vedere i propri Segnalini Voto.

- Separa le 28 Carte Giocatore in base al proprio colore. Ciascun giocatore prende il set di 7 carte e lo piazza a faccia in giù nella propria aria di riserva



Nelle partite con 3 giocatori riponi le componenti del quarto giocatore nella scatola.



- Separa i due mazzi di Carte Ordine di voto in base al proprio retro e piazzale mischiate a faccia in giù.



Piazza quelle con il retro marrone a faccia in su nei 7 spazi marroni lungo il bordo inferiore del tabellone.

Piazza quelle con il retro blu a faccia in giù nei 7 spazi blu lungo il bordo inferiore del tabellone.



**Componenti**

60 Case (15 per ciascuno dei 4 colori)

32 Palazzi (8 per ogni colore)

9 Consiglieri

28 Segnalini Voto (scatole voto) (7 per ognuno dei 4 colori, con valore 0, 1, 1, 2, 2, 3, 3)

24 Anelli di Controllo (6 per ognuno dei 4 colori)

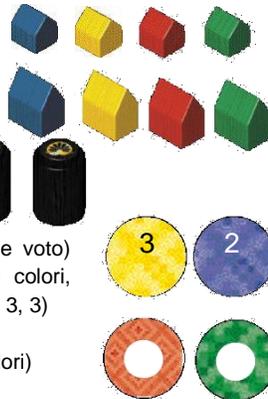
28 Carte giocatore (7 per ognuno dei 4 colori)

14 Carte ordine di voto (2 set da 7 carte)

1 tabellone di gioco

1 Regolamento

1 sommario delle regole/panoramica



**Preparazione**

- Posizionare il tabellone al centro del tavolo.
- Ciascuno dei segnalini Consigliere ha un simbolo in alto. Posiziona i segnalini Consigliere negli spazi alla destra del tabellone di gioco che presentano i simboli uguali a quelli indicati sopra gli stessi Consiglieri.





## Il tabellone e le figure

Il tabellone ha una mappa che mostra i 6 quartieri centrali di Venezia: Cannaregio, Castello, Dorsoduro, San Marco, San Paolo e Santa Croce. Le linee rosse e il Canal Grande delimitano i confini tra i diversi quartieri. Ogni quartiere ha degli spazi costruzione riservati a 5 Palazzi. La Quarantia è situata nel palazzo del Doge nella parte alta del tabellone. Durante il medioevo, la Quarantia era il posto di incontro per i politici e i Consiglieri di Venezia. I 6 quartieri e la Quarantia sono le 7 aree di gioco. Ciascuna di essa ha un simbolo per distinguerle facilmente.

I simboli presenti sopra i 9 segnalini Consigliere corrispondono ai 6 simboli dei quartieri ai 3 simboli della Quarantia. L'area con il simbolo corrispondente rappresenta il posto per i segnalini Consigliere.



*Per esempio, il quartiere Castello è l'area base per il Consigliere che presenta il simbolo della conchiglia.*

## Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in una serie di anni. In ogni "anno di gioco" ogni quartiere elegge un Consigliere mentre la Quarantia ne elegge 3. Ciascun anno di gioco presenta due fasi.

Nella prima fase, i giocatori piazzano i loro segnalini voto a faccia in giù nell'area scelta.

Nella seconda fase, in ogni area si tiene un'elezione. I giocatori a turno mostrano i propri Segnalini Voto e i due giocatori che hanno piazzato il segnalino con il valore maggiore in un quartiere possono costruire lì le loro Case. Quando un giocatore costruisce il

numero di Case richiesto nel distretto, può convertire le Case in Palazzi.

Il gioco finisce dopo lo svolgimento dell'anno in cui i giocatori hanno:

- almeno un Palazzo in ogni **quartiere** oppure
- un totale di 7 Palazzi in 5 **quartieri** oppure
- un totale di 8 Palazzi in 4 **quartieri**.

Il giocatore che raggiunge per primo uno di questi obiettivi è il nuovo Doge e il vincitore della partita.

## L' "Anno di gioco"

### PRIMA FASE: piazzare i Segnalini Voto

Durante questa fase, i giocatori piazzano i propri Segnalini Voto nelle aree in cui vogliono votare. Ogni giocatore piazza i propri Segnalini Voto:

- 4 volte nelle partite a 3 giocatori e
- 3 volte nelle partite a 4 giocatori.

Dopo i 3 o 4 round di piazzamento dei Segnalini Voto, la prima fase è completa.

### Scelta delle carte e dei Segnalini Voto

I giocatori scelgono uno alla volta, le aree in cui vogliono piazzare i Segnalini Voto e il numero di voti che vogliono esprimere. I giocatori scelgono le aree selezionando la relativa carta dal proprio mazzo delle Carte giocatore e scelgono da 1 a 4 segnalini voto da piazzare in ciascun area. Ogni giocatore guadagna voti in ogni area in base al numero indicato nei Segnalini Voto in essa posizionati.

Per prima cosa, i giocatori scelgono l'area in cui vogliono votare prendendo una delle Carte giocatore (ciascuno ne ha una per ogni area presente) e la piazza davanti alla propria area di riserva.

Successivamente, il giocatore piazza da 1 a 4 Segnalini Voto dalla sua riserva a faccia in giù sopra la carta che ha appena giocato. Il giocatore non può prendere i Segnalini Voto che ha già piazzato sul tabellone durante il presente anno di gioco.

### Piazzamento dei segnalini voto

Quando i giocatori hanno scelto le proprie carte e piazzato i loro segnalini su di esse, questi girano le carte contemporaneamente, senza scoprire il valore dei segnalini voto piazzati su di esse.

**Nota:** i segnalini voto rimangono a faccia in giù fino alla fase due!



A questo punto i giocatori piazzano i Segnalini Voto che erano sulle Carte di gioco sul tabellone, all'interno delle aree mostrate dalle carte scelte. I segnalini sono piazzati a faccia in giù. I giocatori possono mettere i segnalini uno sopra all'altro in modo da creare delle pile.

Le Carte giocatore utilizzate rimangono fino alla fine della fase a faccia in su nell'area riserva di ciascun giocatore. Pertanto, i giocatori non possono più piazzare segnalini voto nelle aree già utilizzate in questo anno di gioco.

Quando tutti i giocatori hanno piazzato i propri Segnalini Voto nelle aree selezionate, il round finisce e un altro comincia. I giocatori scelgono ancora le Carte giocatore e i relativi segnalini vogliono piazzare in queste.

Se un giocatore usa tutti e 7 i sui segnalini prima che tutti i round della fase siano terminati non può più partecipare alla scelta delle carte e al piazzamento dei segnalini.

Dopo che i giocatori hanno effettuato 3 (nelle partite a 4 giocatori) o 4 (in quelle a 3 giocatori) round, la prima fase termina e comincia la seconda.

### SECONDA FASE: votare e costruire

Se un giocatore è rimasto con dei Segnalini Voto nella propria riserva all'inizio della fase due, questo non può utilizzarli per il resto dell'anno di gioco.

#### Ordine di voto

All'inizio di questa fase, un set di Carte ordine di voto è a faccia in su e l'altro è a faccia in giù. L'ordine di voto è dato dalle aree indicate dalle carte a faccia in su da sinistra a destra. Quindi, la prima area in cui si svolge il voto è indicata dalla carta più a sinistra tra quelle a faccia in su.

*esempio:*

*La prima area in cui si vota è Cannaregio*



Quando si è votato in un'area, la relativa carta viene portata fuori dal tabellone.

Successivamente viene girata la prima Carta ordine di voto a sfondo blu tra quelle che erano rimaste coperte.

In questo modo, i giocatori hanno sempre la possibilità di conoscere l'ordine di voto delle prossime 7 aree.

*esempio:*

*La prossima elezione nell'anno di gioco in corso avverrà nel quartiere Castello. La prima carta del prossimo set viene girata e tutti i giocatori possono vedere quale sarà la prima area di voto del prossimo anno di gioco.*



Una volta terminata l'elezione in un'area, si risolve l'elezione nell'area mostrata nella successiva carta ovvero quella a destra di quella appena tolta. In questo modo si continua finché il voto non è avvenuto in tutte e 7 le aree, cioè finché sono state tolte tutte le Carte ordine di voto nell'anno di gioco corrente.

A questo punto mescolate le carte ordine di voto utilizzate e piazzatele a faccia in giù nell'apposito spazio vuoto lungo la parte inferiore del tabellone.

#### Regole per l'elezione

Nell'area in cui si svolge il voto scoprite i segnalini. Ogni giocatore somma il valore dei propri segnalini. Il giocatore con la somma più alta è il vincitore, e il giocatore con il secondo valore migliore è il secondo classificato.

Se un giocatore ha piazzato il segnalino con valore 0, si considera come se non avesse piazzato nessun segnalino. Esso non può essere considerato né il vincitore né secondo classificato.

*esempio:*



*Claudia (arancio) vince l'elezione con 4 voti, Daniel (blu), con il solo segnalino di valore 0 non può essere considerato secondo in quest'area.*

In aggiunta ai Segnalini Voto, i giocatori prendono 1 voto per ogni Consigliere che essi controllano e che si trova all'interno dell'area in cui si svolge la votazione. Il giocatore che non ha Segnalini Voto o che ha solo il segnalino con valore 0 può essere dichiarato vincitore o secondo classificato se ha uno o più segnalini Consiglieri nell'area.

Gli effetti dell'elezione sono diversi a seconda che si tratti dei quartieri o della Quarantia. In ogni caso, i giocatori che hanno vinto o che si sono classificati secondi nell'elezione sono autorizzati a prendere il controllo e a muovere i segnalini Consigliere e/o le costruzioni oppure a muovere le Case all'interno del quartiere.

#### **Prendere il controllo di un Consigliere**

Quando un giocatore prende il controllo di un Consigliere, piazza uno dei propri Anelli controllo in cima al Consigliere. Se un altro giocatore ha già il controllo del Consigliere, si rimuove l'altro Anello controllo del giocatore, il quale viene rimpiazzato dall'Anello del giocatore che ha preso il controllo.



Ogni giocatore ha solo 6 Anelli controllo e, in ogni caso, il giocatore può controllare solo 6 Consiglieri contemporaneamente. Se un giocatore che controlla già 6 consiglieri guadagna un altro Anello controllo, questo non può piazzarlo.

#### **Piazzare un Consigliere in un area**

Quando un giocatore prende il controllo di un Consigliere deve immediatamente scegliere l'area in cui piazzare il segnalino. Egli non può scegliere l'area di base ovvero quella indicata in cima al segnalino, ma può scegliere qualsiasi altra area, inclusa l'area in cui il segnalino è già piazzato (in questo caso non muove il segnalino). Un Consigliere può essere mosso solo nel momento in cui il giocatore vince l'elezione nell'area base del segnalino (quella indicata dal simbolo sopra di esso).

#### **Astenersi dal prendere il controllo del segnalini**

Il giocatore può astenersi dal prendere il controllo del Consigliere. Quando ci si astiene in relazione al Consigliere della Quarantia, il giocatore può muovere 1 delle sue Case da un qualsiasi quartiere verso un altro qualsiasi quartiere. Il vincitore della votazione può astenersi dal prendere il controllo di 1 o 2 Consiglieri e muovere rispettivamente 1 o 2 case.

Quando un giocatore si astiene dal prendere il controllo di un Consigliere di un quartiere, può spostare soltanto una delle sue Case da qualsiasi quartiere verso il quartiere base del Consigliere per cui si è astenuto.

Quando un giocatore si astiene dal prendere il controllo di un Consigliere, quest'ultimo diventa neutrale. Il giocatore prende l'anello controllo presente sul segnalino e lo restituisce al giocatore che lo controllava. A questo punto il segnalino viene piazzato sopra al relativo simbolo nella parte destra del tabellone.

#### **L'elezione a Quarantia**

La Quarantia è la base di 3 Consiglieri. Il vincitore dell'elezione nella Quarantia guadagna il controllo di 2 dei relativi Consiglieri. Il giocatore classificato secondo prende il controllo di 1 dei Consiglieri di Quarantia. Gli altri giocatori non ne guadagnano nessuno.

Per prima cosa, il vincitore prende 3 Consiglieri di Quarantia e li rende neutrali togliendo gli eventuali Anelli controllo. Successivamente, il giocatore prende il controllo di uno dei Consiglieri neutrali di Quarantia e lo sistema in un quartiere di sua scelta.



Se si astiene, invece, lascia 1 dei segnalini Consigliere neutrale e muove una delle sue Case.

Successivamente il giocatore classificato secondo sceglie uno dei segnalini Consigliere neutrale di Quarantia, ne prende il controllo, e lo piazza in uno dei quartieri a sua scelta. Se invece si astiene, lascia anch'esso uno dei segnalini Consigliere neutrale e muove una delle sue case.

Infine, il vincitore sceglie l'ultimo dei segnalini neutrali di Quarantia, ne prende il controllo, e lo piazza in un quartiere a sua scelta. Se si astiene, lascia 1 segnalino di Quarantia neutrale e muove una delle sue Case.

#### **Esempio:**

*Bernd vince l'elezione di Quarantia e Anna si classifica seconda.*

*Bernd prende il controllo del suo primo segnalini Consigliere e lo piazza nell'area di San Marco, in quanto ci sarà un'elezione in quest'aria al prossimo round e vuole tenere una posizione di forza lì.*

*Anna non ha alcun vantaggio di prendere il controllo di un Consigliere e così si astiene, muovendo una delle proprie Case.*

*In fine, anche Bernd si astiene e muove una propria Casa.*

Se due o più giocatori pareggiano nell'aggiudicarsi la vittoria di un'elezione non prendono il controllo del Consigliere di Quarantia. Tutti e 3 i segnalini diventano neutrali e sono piazzati nei rispettivi simboli nella parte destra del tabellone.

I giocatori che pareggiano per la vittoria di un'elezione possono muovere ciascuno 2 delle loro Case da un quartiere qualsiasi ad un altro.

In questo caso non c'è un secondo classificato.

Se c'è un solo vincitore dell'elezione, ma due o più giocatori pareggiano nel classificarsi secondi, nessun giocatore prende il controllo del Consigliere del secondo classificato. In questo modo, il consigliere rimane neutrale. Ciascun giocatore che ha pareggiato nel posizionarsi secondo può muovere una sola delle proprie Case. Ogni Casa può essere mossa da un quartiere qualsiasi ad un altro.

### **Elezione nel quartiere**

Il vincitore dell'elezione di un quartiere prende il controllo del segnalino Consigliere e lo piazza in un'area di sua scelta (ma non nel suo quartiere di appartenenza). Se il vincitore si astiene, esso fa diventare neutrale un Consigliere e può muovere 1 delle sue Case da un quartiere ad un altro. In ogni caso il giocatore può piazzare 2 Case dalla riserva in uno dei quartieri.

Il secondo classificato può piazzare 1 nuova Casa dalla riserva nel quartiere dove è avvenuta l'elezione.

Gli altri giocatori non possono fare nulla.

Se due o più giocatori pareggiano nella votazione per il punteggio più alto, nessuno di essi può prendere il controllo del Consigliere. Questo diventa neutrale e viene piazzato sopra al proprio simbolo nella parte destra del tabellone. Nessuno di essi può spostare le Case ma entrambi possono decidere di piazzare 2 Case dalla propria riserva nel quartiere.

In questi casi non ci sono secondi classificati.

Se c'è un singolo vincitore ma 2 o più giocatori pareggiano per il secondo voto più alto, ognuno di essi può piazzare una Casa dalla propria riserva.

Quando un giocatore ha la possibilità di piazzare una Casa, ma non ne ha più nella propria area di riserva deve astenersi dal piazzare le Case e, in questo modo, il giocatore perde l'opportunità di piazzarle.

### **Costruire un palazzo**

Quando un giocatore piazza o muove una Casa da un quartiere ad un altro si controlla **immediatamente** se esso può costruire un Palazzo. I giocatori non possono costruire i Palazzi nei quartieri in qualunque momento, ma solo quando piazzano la Casa o la spostano verso un quartiere.



Per costruire il primo Palazzo in un quartiere, un giocatore ha bisogno di avere 3 Case in quel quartiere (guarda il numero indicato nello spazio del primo Palazzo). Per il secondo Palazzo (a prescindere da chi ha costruito il primo), il giocatore ha bisogno di 4 Case posizionate nel quartiere (guarda il numero indicato sopra al secondo spazio dei Palazzi). Il terzo Palazzo richiede 5 Case e così via. In questo modo ogni nuovo Palazzo richiede un numero maggiore di Case da rimuovere e ciò sta ad indicare che quello piazzato è più grande di quello precedente.

In ogni quartiere i giocatori possono costruire soltanto 5 Palazzi nei 5 spazi disponibili numerati da 3 a 7. Oltre a questa regola, il giocatore non è limitato né nel numero di Palazzi che può costruire nei quartieri, né è obbligatorio che questo ne costruisca in un determinato quartiere.

Se un giocatore ha abbastanza Case in un quartiere per costruire un Palazzo, rimuove il numero richiesto di Case e le rimette nella propria area di riserva. Il giocatore piazza uno dei suoi Palazzi dalla sua riserva nel primo spazio riservato ai Palazzi disponibile in quel quartiere. Se possiede nel quartiere delle Case in numero maggiore rispetto a quelle necessarie per costruire il Palazzo, queste rimangono al loro posto.

Il giocatore che possiede il numero necessario per costruire un Palazzo può astenersi. Facendo così può pianificare, ad esempio, di muoverle successivamente in un altro quartiere.

Se più giocatori pareggiano nel conteggio dei voti per la prima e la seconda posizione e possono costruire i palazzi, questi li costruiscono nello stesso momento e ciascuno "paga" lo stesso numero di Case per costruire i propri Palazzi. Il numero di Case necessario per farlo è indicato nel primo spazio Palazzi libero nel quartiere.

*esempio:*

*Ci sono 2 palazzi a San Marco. In questo modo i prossimi ad essere piazzati avranno un "costo" di 5 Case. Anna ha 4 casi a San marco e Bernd ne ha 3. Nell'elezione del quartiere entrambe hanno il Massimo punteggio. Ognuno piazza 2 Case a San Marco, dando 6 Anna e 5 Bernd. Entrambe adesso possono piazzare un palazzo per 5 Case ciascuno, piazzandoli sullo spazio palazzi numerati 5 e 6. In questo modo Anna lascerà 1 Casa nel quartiere San Marco*

L'ordine con cui i Palazzi sono costruiti influenza solo il numero di case necessari per costruirli. L'ordine non influenza la fine della partita in quanto essa termina alla fine dell'anno di gioco e non durante esso.

### **Fine dell'anno di gioco**

L'anno di gioco finisce quando l'elezione si è tenuta in ognuno delle 7 aree. In questo caso le 7 Carte ordine di voto saranno state tutte tolte dal tabellone e un nuovo set di 7 carte ordine di voto è presente nella parte bassa del tabellone. Quest'ultime mostrano l'ordine di voto del prossimo Anno di gioco.

Mescolate le 7 carte ordine di voto che sono state usate nell'ultimo anno di gioco e piazzatele a faccia in giù nei relativi 7 spazi disponibili nella parte bassa del tabellone di gioco. Queste saranno girate una alla volta nel prossimo "Anno di gioco" durante lo svolgimento delle elezioni nelle diverse aree.

### **Fine della partita e vittoria**

La partita finisce quando uno dei giocatori ha:

- Almeno un palazzo in ogni **quartiere** oppure
- Un totale di 7 palazzi in 5 **quartieri** oppure
- Un totale di 8 palazzi in 4 **quartieri**.

L'anno di Gioco corrente è terminato.

Il vincitore è il giocatore che ha completato una delle tre condizioni sopra indicate.

Se alla fine della partita due o più giocatori hanno completato una delle condizioni di vittoria, quello tra essi che ha costruito il maggior numero di Palazzi è il vincitore. Se c'è ancora parità tra i giocatori, quello con il maggior numero di Case sul tabellone è il vincitore.



### **Note per la partita**

I materiali del gioco sono limitati. Quando un giocatore non ha più Case o Palazzi nella sua riserva, non può riprenderli dal tabellone, tranne nel caso in cui il giocatore costruisca un Palazzo rimpiazzando le Case costruite in precedenza. In questo modo i giocatori devono fare attenzione e pianificare i propri piazzamenti delle Case sul tabellone altrimenti non potranno farlo nel momento in cui ne avrebbero bisogno. Allo stesso modo, i giocatori devono pianificare con cura il piazzamento dei Palazzi in modo da metterli in modo da vincere.

All'inizio potrebbe sembrare che l'uso dei Segnalini Voto possa essere casuale ma con il proseguimento della partita i giocatori vedranno le strategie dei loro avversari. Con l'osservare attentamente gli altri, i giocatori potranno piazzare i propri Segnalini Voto nel modo più vantaggioso.

Controllare i segnalini Consigliere è un'importante elemento tattico della partita. Dal momento che i Consiglieri piazzati nelle diverse aree hanno la possibilità di votare, i giocatori potranno scegliere di mettere i Segnalini Voto nelle aree in cui il voto si svolgerà più avanti nel corso dell'anno di gioco per aumentare le possibilità di vincere un'elezione all'interno di un quartiere. Dato che l'ordine di voto delle aree è scelto casualmente per ogni anno di gioco è possibile per un Consigliere votare due volte prima che la sua area voti e i giocatori hanno la possibilità di prendere il controllo del Consigliere. Così i giocatori più accorti potranno approfittare delle situazioni quando queste si verificano.

In alcune circostanze un giocatore può vincere un'elezione con un solo Consigliere nel quartiere dell'elezione. Se i giocatori non hanno piazzato Segnalini Voto all'interno di un'area o tutti i Segnalini Voto piazzati hanno il valore 0, il singolo Consigliere può vincere l'elezione con un singolo voto!

Potrebbe essere una buona strategia al termine del gioco provare a vincere un'elezione in un'area con un alto costo dei Palazzi. Il vincitore che si astiene dal prendere il controllo del Consigliere può muovere una Casa dentro o fuori dall'area e, in questo modo, far sì che venga costruito un Palazzo importante. Allo stesso modo, nella parte finale della partita, vincere un'elezione a Quarantia con la possibilità di spostare due Case può essere estremamente importante per aiutare un giocatore a costruire un Palazzo determinante, anche se ha perso l'elezione in quell'area.

Il ruolo del Doge è stato il più alto ufficio a Venezia per 1000 anni. Nei primi periodi la posizione cambiava spesso ed era simile a quella di un duca, mentre più tardi divenne più simile alla posizione di Re. Ancora dopo, a capo della repubblica di Venezia, la posizione del Doge era molto importante. I Consiglieri eletti dai sei quartieri, i tre Consiglieri della Quarantia e il Doge costituivano il Consiglio dei dieci.

L'ultimo Doge di Venezia, Ludovico Manin, perse il suo posto quando Napoleone invase il nord Italia.

Non sorprende come le potenti famiglie di Venezia lavorarono duro per avere uno dei propri membri nella posizione di Consigliere o Doge. Tuttavia, anche se la posizione non poteva essere ereditata, le famiglie lavoravano ugualmente molto per mantenere le posizioni conquistate. Al fine di limitare l'importanza individuale delle famiglie e ridurre il potere del Doge, un gruppo di Consiglieri e conciliatori svilupparono un complicato sistema di elezione del Doge.

In questo gioco, questo Sistema è semplificato.

**L'autore:** Leo Colovini è nato a Venezia nel 1964, dove vive attualmente.

Ha lavorato per molti anni con il capo designer di giochi Alex Randolph.

Con Alex, ha sviluppato Inkognito nel 1989, con il quale ha vinto il premio "beautiful game" dalla giuria dello "Spiel des Jahres".

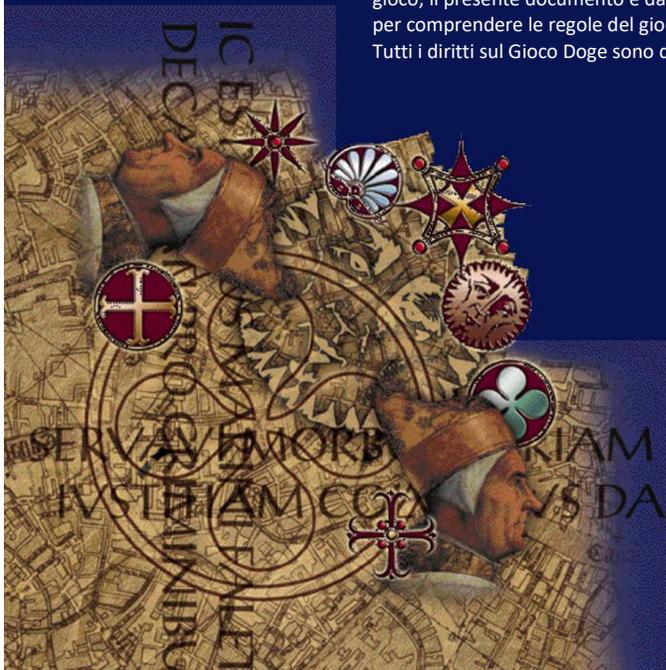
Oggi, Leo Colovini è in collaborazione Alex Randolph e Dario De Toffoli nella casa di giochi, "Venice Connection".

Traduzione e adattamento a cura di Gnappe89

Versione 1.0 Ottobre 2017

Nota: la presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco, le carte e i componenti.

Tutti i diritti sul Gioco Doge sono detenuti dal legittimo proprietario.



**Grafica:** Franz and Imelda Vohwinkel

**Traduzione inglese:** Jay Tummelson

© 2000 Simba Toys

Rio Grande Games

PO Box 45715

Rio Rancho, NM 87174 USA

All Rights Reserved.

Made in Germany

[www.riograndegames.com](http://www.riograndegames.com)

