

# Amori e Intrighi (Liebe und Intrige)

Un gioco da tavolo di  
Ellen Maria Erntand e Kira Verena Samol  
per 2, 3 o 4 giocatori dai 10 anni in su

Traduzione di Massimiliano della Rovere,  
basata sulla versione inglese di Scott Russel corretta da Diane Close.

## Componentistica

- 1 piano di gioco
- 4 pedine Figlia
- 12 segnalini "Anello Nuziale"
- 36 cubetti di legno per segnare le caratteristiche delle figlie (9 nel colore di ciascun giocatore: giallo, rosso, verde e blu)
- 12 Plance Figlia
- 84 Carte Gentiluomo
- 46 Carte Evento
- 1 dado Casanova, 1 dado Bere e 1 dado Intrigo
- 1 Medaglia per la Famiglia Più Rispettabile
- 1 Medaglia per la Famiglia con Più Bellezze
- 1 Medaglia per la Famiglia Più Istruita
- 1 regolamento

## Preparazione del gioco

In una partita con due soli giocatori, rimuovete le Carte Gentiluomo con lo sfondo marrone.

Mischiate le Carte Gentiluomo e costituite dei mazzi a faccia in giù nelle aree indicate sul piano di gioco:

Luogo	Numero Carte Gentiluomo
Teatro / Theater	3
Bettola / Spelunke	7
Boulevard	2
Ospizio per i poveri / Armenhaus	3
Parco / Park	5
Sartoria / Schneiderei	Nessuna

Le rimanenti Carte Gentiluomo, poste a faccia in giù, formano il Mazzo Principale, che va posto nell'apposito spazio sul piano di gioco.

Mischiate le Carte Evento e piazzatele a faccia in giù nell'apposito spazio sul piano di gioco per costituire il Mazzo degli Eventi.

Posizionate le 3 Medaglie di fianco al piano di gioco.

Ogni giocatore riceve 3 Plance Figlia a faccia in giù: due vanno lasciate a faccia in giù e una va girata a faccia in su all'inizio della partita; su quest'ultima va posto un cubetto di legno del colore scelto dal giocatore su ciascun numero in rosa. Ogni giocatore riceve la pedina Figlia e i segnalini Anello Nuziale del proprio colore.

## Scopo del gioco:

Ciascuna Figlia è definita da tre caratteristiche:



Reputazione



Bellezza



Istruzione

Ciascuna di queste caratteristiche varia tra 0 e 5. Durante la partita, questi valori possono essere modificati visitando i vari luoghi o tramite le Carte Evento ma non possono mai essere inferiori a 0 o superiori a 5.

Vi sono sei carte per ogni gentiluomo. In ciascun luogo c'è un mazzo di Carte Gentiluomo; su ciascuna carta è stampato un valore per ogni Caratteristica: Reputazione, Bellezza e Istruzione. Una aspirante Sposa deve almeno raggiungere questi valori per poter essere sposata dal Gentiluomo in questione. I Punti Vittoria che un giocatore riceve quando la propria Figlia si sposa, sono indicati nell'angolo in alto a destra dell'immagine del Gentiluomo.

Un matrimonio si avviene quando una Figlia ha collezionato almeno tre carte dello stesso

Gentiluomo e raggiunge o eccelle nelle Caratteristiche richieste dal Gentiluomo: è dunque fondamentale sia incontrare i gentiluomini, sia migliorare le caratteristiche della propria Figlia durante la partita.

### **Il turno di gioco**

Il giocatore che più recentemente si è sposato o almeno ha assistito a un matrimonio, dando la precedenza alla donna più giovane in caso di parità, è il Giocatore Iniziale e il gioco procede sempre in senso orario.

Un turno di gioco consta delle seguenti fasi:

1. Uno dei sei luoghi viene visitato;
2. a. Viene eseguita l'azione speciale del luogo  
**OPPURE**  
b. Un Intrigo viene ordito contro la Figlia di un altro giocatore che si trovi nello stesso luogo;
3. Carte Evento.

#### **1. Uno dei sei luoghi viene visitato.**

Il giocatore di turno sceglie uno dei sei luoghi sul piano di gioco – teatro, bettola, boulevard, ospizio dei poveri, parco o sartoria – e vi pone la propria pedina Figlia. Se si decide di non giocare un Intrigo, la Figlia deve essere spostata in un differente luogo ad ogni turno.

#### **2a. Eseguire l'azione speciale del luogo.**

Accanto a ciascun luogo vi sono dei riquadri che mostrano quali caratteristiche aumentare immediatamente – e di quanto – e/o che indicano quali dadi debbano in seguito essere lanciati.

Il dado Casanova: Nel parco e nella bettola una Figlia potrebbe imbattersi nel Casanova! In tal caso il dado viene lanciato e se il risultato è un quadrifoglio allora il Casanova non è presente e non accade alcunché. Se invece il risultato fosse un cappello e il valore della Bellezza della Figlia fosse almeno pari al valore indicato dal cappello, la Figlia perderebbe 1 Punto Reputazione.

##### *Esempio 1*

*Ludmilla ha un valore di Bellezza pari a 3.*

*Se il risultato fosse un cappello rosso scuro associato ad un valore di Bellezza di almeno 4, Casanova non la insidierebbe. Nel caso di un*

*cappello rosso o rosa, valori di Bellezza rispettivamente di 2 o 0, Casanova si interessa a Ludmilla, la quale perde una Punto Reputazione.*

Il dado Bere: Nella bettola una Figlia potrebbe trovare troppo da bere. Se il risultato del dado tirato dal giocatore fosse un quadrifoglio, non succederebbe alcunché, ma se invece fosse una bottiglia, la Figlia soffrirebbe per un Avvelenamento da Alcol e perderebbe un Punto Istruzione.

Infine il giocatore guarda tutte le carte del Mazzo Gentiluomini nel luogo in cui si trova e ne deve prendere una, ponendola a faccia in su sotto la propria Plancia Figlia. Le altre vengono rimesse a faccia in giù sul piano di gioco. Nel caso in cui ve ne sia almeno una carta nel Mazzo Principale, quella in cima va aggiunta al mazzo del luogo.

*Importante!* Una Figlia può avere al massimo 3 aspiranti pretendenti alla sua mano, quindi sotto la Plancia Figlia vi possono essere carte di al più 3 differenti Gentiluomini. Se il giocatore aggiungesse, volontariamente o meno, un quarto Gentiluomo, dovrebbe scartare tutte quelle di un Gentiluomo tra i tre già in suo possesso.

##### *Esempio 2*

*Henriette deve prendere una nuova Carta Gentiluomo. Sfortunatamente, nel mazzo dal quale deve scegliere non vi sono carte di Alexander, Giselbert o Cornelius. Quindi, per fare un esempio, deve rinunciare a a quelle di Giselbert per poter prenderne prendere una di Bodo.*

Non appena il Mazzo Principale si esaurisce, mischiate tutte le carte scartate per formare un nuovo Mazzo Principale.

#### **2b. Intrigo contro la Figlia di un altro Giocatore nello stesso luogo.**

Se la Figlia del giocatore di turno si spostasse nello stesso luogo della Figlia di un altro giocatore ed entrambe avessero almeno una carta Gentiluomo, il giocatore di turno potrebbe scegliere di ordire un Intrigo contro la Figlia dell'altro giocatore. Notate che la scelta dell'Intrigo, automaticamente vi obbliga a rinunciare all'azione speciale del luogo: non potrete aumentare le Caratteristiche e lanciare i dadi per Casanova o il Bere né tanto

meno scegliere una Carta Gentiluomo dal mazzo del luogo. *Notate anche che gli Intrighi non sono ammessi in sartoria.*

**Il dado Intrigo:** Il giocatore di turno lancia il dado Intrigo. Nel caso in cui il risultato sia un quadrifoglio, l'Intrigo riesce e il giocatore prende una carta a sua scelta tra quelle della Figlia del rivale. Se il risultato è il punto esclamativo, l'Intrigo fallisce e la potenziale vittima può prendere una Carta Gentiluomo dalla Figlia del giocatore di turno. Ricordate che anche in questo caso possono esservi solo le carte di tre differenti Gentiluomini sotto ogni Plancia Figlia.

*Importante!* Quando un giocatore desidera ordire un Intrigo contro la Figlia di un avversario nel luogo in cui già si trova, la Figlia del giocatore di turno non è obbligata a spostarsi, al contrario delle normali regole.

### 3. Carte Evento.

Il giocatore di turno può giocare quante Carte Evento desidera, in qualsiasi momento nel proprio turno.

Notate che le Carte Evento con la Freccia possono essere giocate solo in reazione a certe altre Carte Evento giocate a loro volta da altri giocatori nei loro turni: sono cioè carte di difesa e devono giocate come tali.

Le Carte Evento vanno scartate dopo esser state giocate. Qualora il Mazzo degli Eventi si esaurisca, rimicchiate le Carte Evento scartate per costituirne uno nuovo.

Il turno del giocatore finisce quando questi pesca una Carta Evento. *Importante! Poiché pescare una Carta Evento termina il tuo turno, non puoi giocare una Carta Evento immediatamente dopo averla pescata.*

Un giocatore può tenere in mano al massimo 5 Carte Evento.

#### *Esempio 3*

*Un possibile turno: Otilie visita il teatro e aumenta la propria Istruzione, poi guarda il mazzo Gentiluomini e sceglie una carta. Lei ha già una carta di Alexander e ne prende un'altra dal mazzo. Le altre due carte sono rimesse a faccia in giù nel mazzo del teatro insieme ad un'altra carta presa dal Mazzo Principale. In*

*seguito Otilie gioca la Carta Evento "Il Diadema" per aumentare la propria Bellezza di 1 Punto e, infine, pesca una Carta Evento dal mazzo per terminare il proprio turno.*

### **Matrimonio**

Se un giocatore ha almeno tre carte dello stesso Gentiluomo sotto la Plancia Figlia in corso e se lei soddisfa le richieste di lui in tema di Reputazione, Bellezza e Istruzione, essi si sposano *immediatamente*. È possibile che questo possa avvenire durante il turno di un altro giocatore!

Il giocatore pone un segnalino Anello Nuziale del proprio colore sotto l'immagine del Gentiluomo sul piano di gioco.

Una delle Carte del gentiluomo appena sposato va messa da parte per il punteggio finale insieme alla Plancia della Figlia mantenendo la posizione dei cubetti segna- Caratteristica. Tutte le altre carte del Gentiluomo appena sposato, indipendentemente se in possesso delle altre Figlie o della Sposa, vanno scartate: infatti gentiluomini sposati non possono ovviamente sposare altre Figlie. Qualora vengano estratte o pescate, vanno scartate e una nuova carta va pescata, e così via.

Tutte le altre Carte Gentiluomo che si trovano sotto la Plancia della Sposa vengono scartate. La successiva Figlia del giocatore viene girata a faccia in su e vengono piazzati nuovi cubetti segna- Caratteristica sui numeri in rosa.

Un matrimonio termina il turno del giocatore di turno, il quale non può più compiere ulteriori azioni e pesca una Carta Evento. La pedina della Sposa non varia la posizione sul piano di gioco, poiché la nuova Figlia inizia nel medesimo luogo della Sposa.

#### *Esempio 4*

*Anna Maria ha collezionato 3 carte di Theobald. Lei ha un valore in Reputazione pari a 3, Bellezza pari a 1 e Istruzione di 4, quindi i due si sposano!*

### **Fine del gioco e condizioni di Vittoria**

Il gioco termina non appena un giocatore riesce a sposare tutte e tre le sue figlie. Il giro in corso

viene giocato per intero, fino alla fine; poi vengono assegnate le medaglie:

- La Medaglia per la Famiglia Più Rispettabile viene assegnata al giocatore le cui Figlie in totale hanno il valore di Reputazione più alto. Questa medaglia vale 2 punti.
- La Medaglia per la Famiglia con Più Bellezze viene assegnata al giocatore le cui Figlie in totale hanno il valore di Bellezza più alto. Questa medaglia vale 2 punti.
- La Medaglia per la Famiglia Più Istruita viene assegnata al giocatore le cui Figlie in totale hanno il valore di Istruzione più alto. Questa medaglia vale 2 punti.

I valori delle Caratteristiche delle eventuali Figlie già sposate e di quella in gioco sono determinati

dalla posizione dei cubetti-segna Caratteristiche, quelli delle eventuali Figlie rimaste a faccia in giù sono indicati in rosa sulla pancia.

In caso di pareggio per ciascuna di queste medaglie, la medaglia non viene assegnata.

I giocatori contano i propri Punti Vittoria:

- dei Gentiluomini sposati
- delle le Carte Evento giocate (“Ingrandisci la Proprietà” e “Un'Eredità Inaspettata”) e
- delle Medaglie ricevute.

Il vincitore è il giocatore col maggior numero di Punti Vittoria; in caso di pareggio, vi saranno più vincitori.