

Final Decrees

Copyright e tutte queste fandonie

Questo gioco è gratuito. Sentitevi liberi di stamparne gli elementi e giocarci. Intendo mantenere il copyright dei miei sforzi. Non cambiate il gioco e/o reclamatelo come vostro. Se veramente vi divertite a giocarci o volete averne una copia fisica nella vostra collezione di giochi apprezzerò molto una donazione od un gioco che avete messo insieme.

L'universo House War è stato ideato ed è copyright di Dillon Burke (vizi@ihug.co.nz) e viene usato con il suo permesso.

Questi sono i miei contatti. Qualsiasi commento sarà apprezzato.

Email: devisser@ihug.co.nz

Telefono: ++ 64 6 3248584

ICQ: 4740917

File necessari

Final Decrees – carte.pdf Contiene 60 carte. Dovrete stamparle su cartoncino o inserirle in delle buste. Le buste Ultra Pro con il retro nero sono ideali per questo scopo.

Final Decrees – cartoncini.pdf Contiene i 6 cartoncini dei ministeri e le 5 frecce di controllo. Andrebbero stampati su carta e ritagliati.

Final Decrees – decreti.pdf Contiene i 5 decreti. Ve ne servirà una copia ogni volta che giocate. Nota: il testo descrittivo del decreto non ha effetti di gioco. E' solo parte dell'ambientazione del gioco.

Final Decrees – aiuto.pdf Contiene 2 tabelle riepilogative, una sull'ordine del turno, l'altra sul timbrare i decreti. Sono tutte cose spiegate nelle regole, ma è probabilmente utile avere un riepilogo durante il gioco.

Final Decrees – regole.pdf Questo documento, contiene tutte le regole del gioco ed alcune altre informazioni.

Nota sull'ambientazione

Il gioco è ambientato nell'universo House War, ideato da Dillon Burke. Avevo pensato di cambiare l'ambientazione su qualcosa cui la maggioranza delle persone sono un po' più familiari. Pensavo di ambientare il gioco "in una piccola e pacifica nazione assediata dai manuali di amministrazione" o magari in una azienda di software che tenda di far uscire vari prodotti. Invece ho deciso di procedere con l'ambientazione originale, che presto vedrete in un gioco in una città a voi vicina.

Per quelli che non lo sanno, House War è una serie di giochi di Dillon Burke. Alcune casate nobiliari competono con successi altalenanti per il prestigio del potere ed il trono imperiale. L'ultima incarnazione è ambientata in un tempo in cui l'impero sta collassando. La tecnologia sta sparendo, L'Imperatore è un fantoccio, e le casate stanno combattendo con le unghie coi denti per costruire monumenti funebri a loro stesse. Questo gioco è ambientato immediatamente prima, il declino è cominciato ma l'Imperatore ha la possibilità di bloccarlo, a meno che la burocrazia dell'Imperatore non si comporti come tutte le burocrazie nella storia dell'umanità.

Introduzione

Molti storici hanno studiato il periodo di House War III. Cattura sempre l'immaginazione. Come è caduto questo grande impero? Molti storici famosi (vedi l'eccellente storia simulazionista di D. Burke) danno grande importanza al ruolo delle Grandi Casate e la loro ricerca di gloria. Anche se questo è sicuramente importante Burke ed altri sottovalutano i 5 Decreti emanati dall'ultimo Imperatore prima dell'inizio delle ostilità. Tutti i nostri migliori modelli suggeriscono che se uno qualsiasi di questi decreti fosse stato attuato allora la guerra sarebbe stata probabilmente evitata. Questo suggerisce che una grande parte della colpa ricade sui dirigenti burocrati di quest'era. Lo scopo di questa simulazione storica è di stabilire chi è da incolpare, e perché.

Componenti richiesti

- 5 giocatori. (Puoi giocare con 4 giocatori, ma allora elimina il Ministero delle Riforme)
- Un segnalino colorato per ogni giocatore. Questi segnalini sono piazzati sui cartoncini dei ministeri per rappresentare a quale ministero è a capo il giocatore.
- 6 cartoncini dei ministeri: Ministero delle Riforme
Branca Esecutiva
Risorse Umane
Tesoro
Servizi Segreti
Ministero della Marina
- I Decreti (5). Dovreste averne diverse copie. Stampatene un set ogni volta che giocate.
- Segnalini di Colpa – (in grande quantità, meglio neri, come pietre da go nere)
- Segnalatori di controllo – alcune frecce che possono essere usate per indicare quale ministero controlla (in teoria) quale ministero.
- Un timbro – per timbrare i decreti (una penna per segnare andrà bene)

Definizioni

Colpa: un segnalino nero. Il giocatore con la minor colpa nella propria riserva di colpa alla fine del gioco vince. La colpa non attualmente assegnata ad un giocatore o ministero è tenuta da parte in una riserva.

Colpa Ministeriale: Colpa assegnata ad un ministero. La Colpa viene messa sul cartoncino del ministero.

Colpa Personale: Colpa assegnata ad un giocatore, anche chiamata riserva di Colpa Personale. Questi segnalini di Colpa vanno tenuti direttamente di fronte al giocatore.

Ministero: ci sono sei ministeri. Il ministero diretto da un giocatore si dice che sia il suo. (Così, ogni riferimento al “tuo ministero” si riferisce al ministero che il giocatore attualmente dirige.) I ministeri possono essere controllati da altri ministeri. Le frecce sono usate per rappresentare il controllo.

Cartoncini ministeriali: rappresentano il ministero. I segnalini di colpa ministeriale sono messi sul cartoncino. Ogni decreto al ministero è messo sopra o sotto il cartoncino. Il direttore del ministero è rappresentato dal relativo segnalino di giocatore.

Decreto: i decreti sono rappresentati dai foglietti di decreto. I decreti consistono di un numero di passi che devono essere compiuti. Ogni passo deve essere portato a termine nell'ordine dal ministero corretto. Quando un passo viene portato a termine viene posto un timbro sulla casella corrispondente. Quando sono stati fatti tutti i passi si dice che il decreto è stato emanato. Vedi la sezione sui decreti.

Ministeri Vuoti: il ministero al momento non ha un direttore.

Carta Stagnazione e Declino: questa carta deve essere giocata immediatamente. Rappresenta l'Impero che cade a pezzi. Quando viene giocata cinque carte vengono immediatamente messe nella pila degli scarti. Tutta la colpa ministeriale va agli attuali direttori dei ministeri. La carta Stagnazione e Declino viene di nuovo mescolata nel mezzo. Nota: la pila degli scarti non viene rimescolata anch'essa. Quando il mazzo è finito il gioco finisce. Sto valutando l'opzione di far scegliere al giocatore che l'ha pescata una delle 5 carte scartate da mettere nella sua mano. Modificare il numero di carte scartate può facilmente controllare la lunghezza del gioco. Perché c'è questa carta nel gioco? Significa che il gioco è di una lunghezza indefinita. Credo anche che il gioco sia molto meglio come gioco breve che come poema epico.

Preparazione

L'Imperatore ha i suoi decreti, ha riorganizzato la burocrazia, ora tutto ciò che ha bisogno che succeda per salvare il suo impero è che i suoi dirigenti facciano il loro lavoro!

1. Prepara il nuovo regime. Metti i cartoncini ministeriali sul tavolo. Le frecce sono usate per mostrare quale ministero controlla quale. Punta la freccia dal controllore al controllato. All'inizio il Ministero delle Riforme controlla la Branca Esecutiva, che controlla le Risorse Umane ed il Ministero della Marina. La Marina controlla i Servizi Segreti. La Tesoreria è indipendente. [in un gioco a quattro giocatori il Ministero della Riforma non si usa]
2. Colpa iniziale, e Risorse Umane. Ogni giocatore prende da 1 a 6 segnalini di colpa in mano come puntata.

- a. I giocatori che non hanno puntato il massimo od il minimo prendono la loro puntata come Colpa Personale. Se tutti i giocatori hanno puntato uguale vengono trattati come avessero puntato il massimo, non il minimo.
 - b. Il giocatore o giocatori che punta meno guadagna quanto ha puntato, più cinque segnalini di Colpa come Colpa Personale. Questo per la loro mancanza di spirito di collaborazione e per fargli tirare fuori un po' di carattere.
 - c. Se un giocatore punta più di tutti egli guadagna la propria puntata in Colpa Personale e diventa direttore delle Risorse Umane. Mettete il suo segnalino sul cartoncino delle Risorse Umane.
 - d. Se più di un giocatore ha puntato più di tutti allora questi prendono 2 Colpa Personale e fanno un altro giro di puntate con le stesse regole, fino a che un solo giocatore viene dichiarato direttore delle Risorse Umane. Nota: I giocatori nei turni ulteriori di puntata che puntano meno di tutti prendono 5 Colpa extra proprio come succede nel primo giro.
3. Assegnare le posizioni. Il direttore delle Risorse Umane assegna i giocatori rimanenti ai ministeri. Il Ministero delle Riforme non viene assegnato in questo momento. Un ministero può avere un solo direttore alla volta, quindi ogni ministero a parte quello delle Riforme deve avere un direttore in questo momento.
 4. Togliete la carta Stagnazione e Declino dal mazzo. Mescolate il mazzo e date una carta ad ogni giocatore. Mettete altre 20 carte in un mazzetto, e altre 5 in un altro. Mescola Stagnazione e Declino nelle carte rimanenti. Metti queste carte sul mazzo di 20 carte. Metti il mazzetto di 5 carte sopra a queste. Il mazzo così è pronto.
 5. L'Imperatore emette i suoi decreti. Tutti i 5 decreti sono posti sulla Branca Esecutiva.

Gioco

Il giocatore a capo della Branca Esecutiva inizia, da qui il gioco procede in senso orario. Quando l'ultima carta del mazzo viene pescata il gioco finisce. Il gioco finisce anche se tutti i decreti vengono promulgati. Il giocatore con meno Colpa Personale vince.

Nel suo turno ogni giocatore segue questa sequenza.

1. Il ministero cui è a capo guadagna una Colpa per incompetenza generale.
2. Il giocatore pesca una carta e la prende in mano, a meno che sia Stagnazione e Declino che viene giocata immediatamente.
3. Il giocatore può fare 3 azioni. La lista delle azioni segue dopo.
4. Il ministero che il giocatore dirige guadagna una Colpa per ogni decreto sul suo cartoncino.

Azioni

Tutti i giocatori nel proprio turno possono usare le loro tre azioni per fare una qualunque delle seguenti:

- Pescare una carta dal mazzo. Questa viene messa nella mano del giocatore, a meno che non venga pescata Declino e Stagnazione, che viene giocata subito. Questa azione può essere usata una sola volta per turno.

- Giocare una carta. Viene seguito il testo della carta. Le regole sulla carta hanno priorità sulle altre regole.
- Distribuire la Colpa. Muovere della Colpa dal proprio ministero o da un ministero sotto il proprio nella struttura di controllo ad uno o più ministeri sotto il proprio nella struttura di controllo. Una qualunque quantità di Colpa può essere spostata con questa azione. I Ministeri senza ministeri sotto di loro non posso distribuire la colpa. [Esempio: le Riforme controllano la Branca Esecutiva e la Marina, la Marina controlla i Servizi Segreti. Se sei a capo delle Riforme quando usi questa abilità puoi riorganizzare liberamente la Colpa tra tutti i quattro ministeri. Se sei a capo della Marina quando usi questa abilità puoi riorganizzare Colpa liberamente tra la Marina ed i Servizi Segreti]
- Inoltrare un decreto ad un altro ministero. Un decreto viene spostato dal ministero del giocatore ad un altro ministero. Se sposti un decreto su di un ministero che è il prossimo nella lista di passi che devono essere timbrati perdi una Colpa Personale.
- Spostare un giocatore su di un ministero libero. Il giocatore può muovere un qualunque segnalino di giocatore al ministero libero. Può scegliere di spostare sé stesso, nel qual caso egli continua il proprio turno a capo del nuovo ministero.
- Timbrare un decreto. Vedere la sezione Decreti.

I ministeri permettono anche ai giocatori di fare azioni speciali. Queste sono come le altre azioni, solo il direttore del ministero in questione può farle.

- Tesoreria, il direttore della Tesoreria può spendere un'azione per guadagnare due azioni Extra per il proprio turno. Questo può essere fatto solo una volta per turno. (E' scritto così in modo che sia chiaro cosa fare quando un giocatore è direttore solo per parte del turno.)
- Servizi Segreti, il direttore dei Servizi Segreti può investigare un altro ministero. Tutta la Colpa di quel ministero viene trasferita alla riserva di Colpa Personale del suo direttore.
- Marina, il direttore della Marina può andare alle grandi manovre. Questa azione rimuove 2 Colpa Personale e 4 Colpa Dipartimentale dalla Marina, questa azione può essere fatta solo una volta per turno.
- Risorse Umane, il direttore delle Risorse Umane può usare un'azione per riassegnare i giocatori ai ministeri. Tutti i giocatori possono essere spostati o meno, come vuole il direttore delle RU. Il giocatore può muovere sé stesso con questa azione, nel qual caso il suo turno continua come direttore del suo nuovo ministero.
- Branca Esecutiva, il direttore della Branca Esecutiva può ristrutturare. Può rimuovere, muovere, invertire o aggiungere una freccia di controllo. Una freccia non può essere aggiunta o mossa in modo che il controllo diventi circolare. Se è possibile seguire le frecce di controllo del ministero fino a tornare a sé stesso allora è un piazzamento illegale.
- Il Ministero delle Riforme non ha abilità speciali.

Da notare che un giocatore può essere direttore di più di un ministero nel proprio turno. Egli può fare azioni speciali quando è direttore del ministero appropriato. Ad esempio un giocatore può iniziare come direttore della Marina e usare le sue tre azioni per andare alle

grandi manovre, spostarsi sul ministero del Tesoro che è libero e poi spendere un'azione per avere altre 2 azioni.

Decreti

Un giocatore può usare un'azione per timbrare un decreto, le regole seguenti governano l'azione:

1. Il ministero deve avere il decreto su di esso per timbrarlo.
2. Il ministero deve essere il prossimo nell'elenco dei passi per timbrarlo.
3. Quando il passo viene timbrato il giocatore che l'ha timbrato perde una Colpa Personale.
4. Se l'ultimo passo su di un decreto viene timbrato allora si dice che il decreto è stato promulgato. Oltre alla Colpa rimossa come spora viene rimossa Colpa addizionale.
5. Se il ministero che promulga il decreto non è controllato da un altro ministero allora il direttore del ministero promulgante sceglie da dove la Colpa aggiuntiva viene rimossa.
6. Se il ministero che promulga il decreto è controllato da un altro ministero allora segui la catena di controllo su fino al ministero che non è controllato. Il direttore di quel ministero sceglie da dove la Colpa aggiuntiva viene tolta. Se questo ministero non ha direttore nessuna colpa aggiuntiva viene rimossa.
7. La quantità di Colpa extra rimossa dipende da quanti decreti sono già stati promulgati. Il primo decreto consente la rimozione di 10 Colpa. Il secondo 20, il terzo 30 e così via.
8. La Colpa può essere rimossa dalla riserva di Colpa Personale di qualunque giocatore e da qualunque ministero. Il giocatore che rimuove può scegliere di non rimuovere la totalità della Colpa.

I decreti possono essere spediti ad un altro ministero con un'azione. Se questo ministero è quello che deve timbrare il prossimo passo del decreto allora il giocatore spendente perde una Colpa Personale.

Accordi e scambi

I giocatori possono scambiarsi liberamente Colpa Personale tra di loro, fino a quando tutti sono d'accordo. Le carte possono anche essere scambiate tra le mani dei giocatori.

Nessun accordo è vincolante. La quantità di Colpa Personale di un giocatore è pubblica.

Riconoscimenti

Idea e sviluppo del gioco:	Carl de Visser
Universo House War:	Dillon "Grand Vizier" Burke
Playtester:	Dillon Burke Malcolm Harbrow Donna Giltrap Aaron Hicks

Richard Love
David Maclagan
Sharon Henry
Matt Powell
Mary-Beth Kent
Becs
Keith Wignall
Aaron
Damon
Zane Bruce
John Morton
Peter Lee
John Seaton
Jenny

Traduzione italiana:

Marco Viggi – http://web.tiscali.it/tavola_rotolante/
Moreno Bianconcini
Marco Graldi
Alex Freddi