

**AUTORE: STEFAN DORRA**  
**GRAFICA: CLÉMENT MASSON**  
**ANNO: 2017 (1MA ED.1994)**



# INTRIGO A PALAZZO

IN UNA NOTTE BUIA E TEMPESTOSA, QUALI DEI VOSTRI CONSIGLIERI INVIERETE NEI PALAZZI ALTRI PER POTER ARRICCHIRVI PIU' DI TUTTI GLI ALTRI NOBILI VOSTRI AVVERSARI? SCOPRIAMOLO INSIEME...



## NEL FRATTEMPO NELLA SCATOLA...

5 PLANCE PALAZZO  
(1 X COLORE)

150 BANCONOTE  
(50 X 3 TAGLI)

1 ISOLA  
(NELL'INTERNO DELLA SCATOLA)

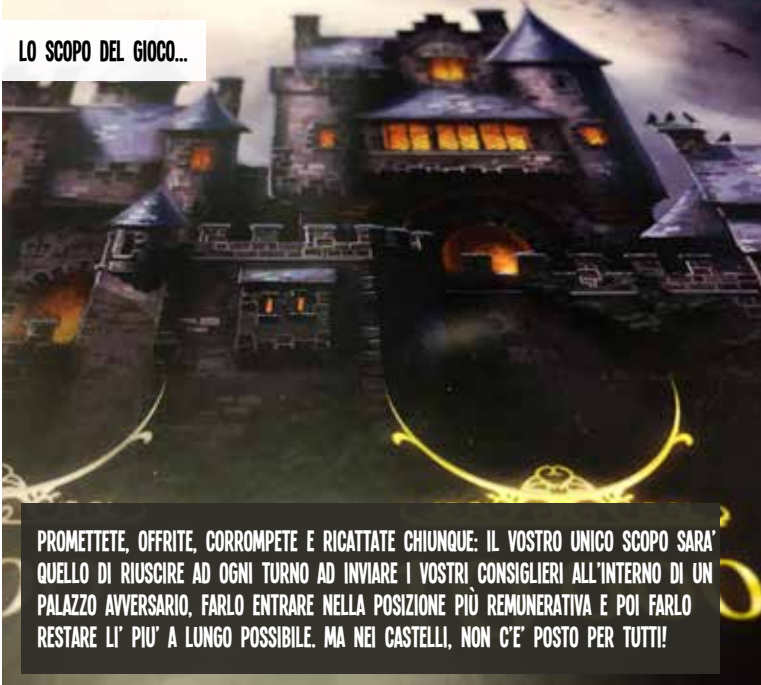
40 CONSIGLIERI  
(2 PER TIPO: MEDICI, CHIMICI,  
RELIGIOSI E SCRITTORI,  
IN 5 COLORI)

## SETUP...

- OGNI GIOCATORE RICEVE AD INIZIO PARTITA:
- 2 BANCONOTE DI OGNI TAGLIO
  - 1 PLANCIA CASTELLO
  - 8 SEGNALINI CONSIGLIERI DEL COLORE SCELTO.

METTETE L'ISOLA  
AL CENTRO DEL TAVOLO

## LO SCOPO DEL GIOCO...



PROMETTETE, OFFRITE, CORROMPETE E RICATTATE CHIUNQUE: IL VOSTRO UNICO SCOPO SARA' QUELLO DI RIUSCIRE AD OGNI TURNO AD INVIERE I VOSTRI CONSIGLIERI ALL'INTERNO DI UN PALAZZO AVVERSARIO, FARLO ENTRARE NELLA POSIZIONE PIU' REMUNERATIVA E POI FARLO RESTARE LI' PIU' A LUNGO POSSIBILE. MA NEI CASTELLI, NON C'E' POSTO PER TUTTI!



RICORDATEVI CHE A PALAZZO LA MORALE NON ENTRA: OGNI PROMESSA O PATTO FATTO PER IL FUTURO, NON AVRETE ALCUN OBBLIGO DI RISPETTARLO. PERO' ATTENTI, LE VOCI CORRONO E POI CHI SI FIDERA' PIU' DI VOI? RISCHIERETE FACILMENTE L'ESILIO!

...E NEL VOSTRO TURNO... FASE 1

IL GIOCATORE DI TURNO RITIRA LA SOMMA DEGLI INTROITI DOVUTI AI PROPRI CONSIGLIERI PRESENTI ALL'INTERNO DI TUTTI I PALAZZI AVVERSARI: IL BLU IN QUESTO CASO RITIREREBBE 1.000 DUCATI E IL BIANCO, NEL SUO TURNO, NE GUADAGNEREBBE 10.000.

...FASE 2

SE DI FRONTE AL VOSTRO PALAZZO, VI TROVATE UNO O PIU' CONSIGLIERI AVVERSARI, È IL MOMENTO DI CONTRATTARE E DECIDERE CHI FARE ENTRARE E IN CHE POSIZIONE, RICORDANDO CHE:

- MAX 1 CONSIGLIERE PER POSTAZIONE A PALAZZO
- MAX 1 TIPO DI CONSIGLIERE PER PALAZZO (ALTIRMENTI CI SARA' UN CONFLITTO)
- SE SI PRESENTA 1 SOLO CONSIGLIERE DI UN TIPO NON ANCORA PRESENTE A PALAZZO, SARETE OBBLIGATI A FARLO ENTRARE
- PRECEDENZA AI CONSIGLIERI CHE NON GENERANO CONFLITTI NE' ESTERNI NE' INTERNI.

PRIMA I CONFLITTI ESTERNI...

A CASTELLO NON C'È SEMPRE SPAZIO PER DOPPIONI, BISOGNA RISOLVERE I CONFLITTI...

INFINE I CONFLITTI INTERNI...

SE UN CONSIGLIERE ESTERNO CHE HA OTTENUTO IL PERMESSO DI ENTRARE, TROVA ALL'INTERNO DEL CASTELLO UN CONSIGLIERE DELLO STESSO TIPO, IL PROPRIETARIO DEL PALAZZO DOVRA' NUOVAMENTE DECIDERE A CHI DARE IL PROPRIO 'PLACET'. IN QUESTO CASO, IL CONSIGLIERE PRESCELTO PRENDERÀ ESATTAMENTE IL POSTO PRECEDENTEMENTE OCCUPATO DAL PRECEDENTE CONSIGLIERE. QUELLO ELIMINATO, FINIRÀ IN ESILIO SULL'ISOLA.

QUANDO AL VOSTRO PALAZZO SI PRESENTANO 2 CONSIGLIERI DELLO STESSO TIPO (2 CHIMICI NELL'ESEMPIO), DOVRETE ASCOLTARE LE LORO OFFERTE, CONTRATTARE GLI ACCORDI PIU' VANTAGGIOSI, DECIDERE CHI FARE ENTRARE NEL VOSTRO CASTELLO E CHE POSTAZIONE OFFRIRGLI (IN BASE ALLA POSTAZIONE NELLA PROSSIMA FASE 1 GUADAGNERA' PIU' O MENO INTROITI). IL CONSIGLIERE RESPINTO, VERRA' ESILIATO NELL'ISOLA PER IL RESTO DELLA PARTITA.

**IMPORTANTE:** LE CONTRATTAZIONI AVVENGONO CON UN GIOCATORE ALLA VOLTA IN ORDINE DI TURNO E I PAGAMENTI DI EVENTUALI PATTI AVVENGONO PRIMA DELLA DECISIONE DI AMMISSIONE / SCELTA DELLA POSIZIONE. VISTO CHE SOLO 1 CONSIGLIERE PER TIPO SARÀ AMMESSO A CASTELLO, SI POTRANNO QUINDI INCASSARE SOLDI DA TUTTI E POI TRADIRE L'UNO O L'ALTRO GIOCATORE.

FASE 3...

...E ALLA FINE CHI VINCE?

DOPO 5 TURNI, SORGE IL SOLE A PALAZZO E, DOPO AVER PERMESSO AD OGNI NOBILE DI RISCOUTERE UN'ULTIMA VOLTA GLI INTROITI DOVUTI AI PROPRI CONSIGLIERI RIMASTI NEI PALAZZI, IL NUOVO GIORNO PREMIERA' CHI SARA' RIUSCITO AD ACCUMULARE MAGGIOR DENARO CHE SARA' DICHIARATO VINCITORE.

È TEMPO DI INVIARE NUOVI CONSIGLIERI NEI TERRITORI AVVERSARI: DOVRETE A QUESTO PUNTO SCEGLIERE 2 VOSTRI NUOVI CONSIGLIERI TRA QUELLI RIMASTI A VOSTRA DISPOSIZIONE E PIAZZARLI DI FRONTE AD UNO DEI PALAZZI AVVERSARI, IN ATTESA CHE GLI ALTRI NOBILI DECIDANO SE ACCOGLIERLI O MENO (E IN QUALE POSIZIONE) NELLA FASE 2 DEL PROSSIMO TURNO.

**FINE.**