

Romeo e Giulietta

*Nella bella Verona s'apre la nostra scena,
dove fra due famiglie di pari nobiltà
da un rancore antico s'arriva a una novella lotta,
che fraterne mani sporca di sangue fraterno.*

*E dalla carne fatale di questi due nemici
nasce una coppia d'amanti sotto cattiva stella.*

Un gioco di Julien Prothière e Jean-Philippe Sahut
Illustrazioni di David Cochard

Adatto dai 14 anni in su
Durata di circa 40 minuti
Per 2 giocatori: Romeo e Giulietta



Introduzione

Romeo e Giulietta è un gioco cooperativo per 2 giocatori in cui vincerete o perderete insieme.

Uno di voi vestirà i panni di Giulietta, mentre l'altro giocatore ricoprirà il ruolo di Romeo. Dovrete riuscire a incontrarvi in modo da far sbocciare il vostro Amore tra i rovi dell'Odio che aizzano le vostre famiglie l'una contro l'altra.

Non potrete comunicare liberamente, provate dunque a far intuire la vostra strategia al partner, tentando di capire allo stesso tempo dove lui vorrà incontrarvi.

Per vincere, dovrete fare in modo che l'Amore salga al suo massimo prima della fine del terzo Atto.

Al contrario, se l'Odio scende al suo minimo, il fato si abatterà su voi amanti dannati decretando la vostra sconfitta.

Riconoscimenti

sylex

Autori: Julien Prothière e Jean-Philippe Sahut

Illustratore: David Cochard

Sviluppo: Pierre Steenebruggen

Grafica Digitale: Pierre Steenebruggen e Benjamin Treilhou

Regolamento e testo aggiuntivo: Pierre Steenebruggen e Julien Prothière

Impaginazione regolamento: Benjamin Treilhou

Edizione italiana a cura di GateOnGames:

www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com

Impaginazione: Margherita Cagnola

Traduzione: Giacomo Maltagliati

Revisione: Giulia Licciardello, Sollenda Cacini

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di Dungeondice.it: www.dungeondice.it

Ringraziamo ShakespeareItalia.com, i relativi autori e traduttori per le traduzioni messe a disposizione degli atti dell'opera teatrale.

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.

GOO
GATEONGAMES



DUNGEONDICE.IT

Vuoi rimanere aggiornato sul regolamento?



Componenti



3 segnalini:
Odio, Amore e Atto

1 scatola di gioco che si apre
in tabellone di gioco
e 1 tabellone di scena



1 segnalino Cuore con un lato
Passione e l'altro Ragione

2 pedine Personaggio Principale:
Giulietta Capuleti e Romeo Montecchi



9 segnalini Personaggio
Accompagnatore:
4 membri della famiglia Capuleti;
3 membri della famiglia Montecchi;
Frate Lorenzo e l'Allegoria dell'Odio



14 carte Giulietta
(retro blu):
7 Luoghi e
7 Accompagnatori



14 carte Romeo
(retro rosso):
7 Luoghi e
7 Accompagnatori



27 carte Evento



9 carte Capitolo



5 segnalini Missiva



2 carte di riferimento

Questo regolamento

Città di Verona Preparazione

1 Ogni giocatore sceglie uno dei due Personaggi Principali, dopodiché aprite la scatola di gioco al centro del tavolo con il lato **blu** (Capuleti) di fronte al giocatore che ha scelto **Giulietta**.

2 Posizionate il tabellone di scena sul supporto centrale della scatola.

Posizionate i segnalini 3 Odio , 4 Amore , e 5 Atto  sui rispettivi tracciati come indicato nell'immagine seguente.

6 Prendete infine le carte del vostro colore (**blu** per **Giulietta** e **rosso** per **Romeo**) e dividetele in due mazzi separati: uno per i Luoghi  e uno per gli Accompagnatori .

Mescolate separatamente ogni mazzo e posizionatelo a faccia in giù davanti a voi, come mostrato nell'immagine seguente.



Partita introduttiva

Capitoli

Romeo e Giulietta prevede 9 Capitoli per altrettanti livelli di difficoltà. Ognuno di essi è rappresentato da una carta che ne elenca la suddivisione delle carte Evento, il numero di segnalini Missiva disponibili e i Luoghi di partenza dei vari Personaggi.

Come prima partita vi consigliamo di utilizzare il Capitolo I "All'inizio" che serve come partita introduttiva. Dopodiché potrete aumentare la difficoltà della sfida provando altri Capitoli, sia sequenzialmente che in qualsiasi altro ordine.

Dopo aver scelto la carta Capitolo per la partita in corso:

Prendete la carta Evento con il numero corrispondente e posizionatele a faccia in su sullo spazio del tabellone di scena.



Per ciascuna tipologia di carta Evento (I, II, III o IV), prendetene casualmente il numero indicato. Mescolate insieme queste 9 carte Evento senza guardarle e posizionatele a faccia in giù in un mazzo di pesca vicino a voi.

Ogni giocatore ottiene il numero di segnalini Missiva indicati.



Posizionate tutti i Personaggi nei Luoghi indicati sul retro della carta Capitolo. Ogni giocatore cerca nel proprio mazzo dei Luoghi  quello in cui è presente il proprio Personaggio Principale (il *Balcone di Giulietta* per Giulietta e le *Strade di Verona* per Romeo nell'esempio qui a fianco). **Ogni giocatore tiene in mano questa carta** per l'inizio della partita e mescola nuovamente il resto delle proprie carte Luogo .

Svolgimento della Tragedia

Romeo e Giulietta si svolge nel corso di **un massimo di 3 Atti**. Ogni Atto consiste di **4 scene ciascuno**.

Per far avanzare l'Amore, Romeo e Giulietta devono incontrarsi nello stesso Luogo, dopo aver scelto Passione (*vedi fase Rendez-vous a pagina 7*).

L'Odio avanza invece per ogni Luogo in cui sono presenti Personaggi appartenenti a famiglie diverse.

Ogni scena è suddivisa in 5 fasi da svolgere in ordine:

1. PRELUDIO

Ripristinate la vostra mano a 4 carte di ogni tipo



2. RENDEZ-VOUS

Inviare Missive e scegliete Passione o Ragione

3. DIETRO LE QUINTE

Decidete segretamente dove andare e con chi

4. ENTRATA IN SCENA

Muovete i Personaggi

a. Movimenti dalle carte

di Romeo e Giulietta con i loro Accompagnatori

b. Movimenti dagli effetti dei Luoghi

degli Accompagnatori

5. EPILOGO

Le conseguenze delle vostre azioni

a. La Complicità della Nutrice

se la Nutrice è nello stesso Luogo di Giulietta

b. L'Odio avvinghia Verona

per ogni Luogo in cui sono presenti Personaggi di famiglie diverse

c. L'Amore sboccia

se Romeo e Giulietta si trovano nello stesso Luogo e hanno scelto Passione

d. Un Evento accade

se l'Amore è appena sbocciato

1. PRELUDIO

Ripristinate la vostra mano a 4 carte di ogni tipo

Ogni giocatore pesca carte da ciascuno dei propri mazzi in modo da avere 4 Luoghi e 4 Accompagnatori in mano.

2. RENDEZ-VOUS

Inviare Missive e scegliete Passione o Ragione

I giocatori devono decidere se incontrarsi oppure se prendersi adeguatamente cura dei propri cari. *Tuttavia, comunicare non è affatto facile quando le proprie famiglie si odiano l'un l'altra!*

Fate attenzione, in Romeo e Giulietta i giocatori non possono scambiarsi informazioni liberamente!

Tuttavia, durante la fase Rendez-vous, le due azioni elencate di seguito possono aiutarvi a guidare e dare suggerimenti al vostro partner. A partire da uno dei giocatori a vostra scelta, e successivamente alternandosi, ogni giocatore può effettuare liberamente le due azioni elencate di seguito:



Spendendo un segnalino Missiva, il giocatore indica un Luogo in cui desidera incontrarsi con il partner.

Questa indicazione non è vincolante per la successiva scelta della carta Luogo, i giocatori possono liberamente cambiare idea.



Proponendo uno dei lati del segnalino Cuore (Passione o Ragione), il giocatore manifesta se ritiene possibile incontrare il partner nel corso di questa scena.

Questa fase termina non appena un giocatore conferma la proposta del partner sul lato del segnalino Cuore da scegliere (Passione o Ragione). **Dopo aver scelto il lato del Cuore non è più possibile comunicare tramite Missive per la scena in corso.**

Se i giocatori non riescono a trovare un accordo tra Passione o Ragione, Giulietta sceglie il lato del Cuore.

Esempio: Romeo spende un segnalino Missiva per dire a Giulietta che vorrebbe incontrarla per le Strade di Verona. Giulietta non ha la carta di questo Luogo in mano, dunque spende a sua volta un segnalino Missiva per dire a Romeo che vorrebbe incontrarlo al Balcone di Giulietta. Romeo ha la carta di questo Luogo in mano, dunque risponde all'innamorata proponendole il lato Passione del Cuore. Giulietta conferma Passione. Entrambi sono in accordo, dunque girano il Cuore sul lato Passione e terminano la fase.

A seconda del lato del Cuore scelto durante la fase Rendez-vous, cambieranno le conseguenze delle azioni degli innamorati:



SE SCEGLIETE
LA PASSIONE

Nella fase Epilogo:
l'Amore sboccherà
se gli innamorati
si sono appena
incontrati
nello stesso Luogo.

*Scegliete la Passione
se credete di riuscire
a incontrare
il vostro partner.*



SE SCEGLIETE
LA RAGIONE

Entrambi
i giocatori ottengono
immediatamente
1 segnalino Missiva, se
disponibile. Se solo 1
segnalino Missiva
è disponibile,
la ottiene Giulietta.

Nella fase Epilogo:
l'Amore non sboccherà
anche se gli innamorati
dovessero incontrarsi
nello stesso Luogo.

*Scegliete la Ragione
se non credete
di riuscire a incontrare
il vostro partner.*

3. DIETRO LE QUINTE

Decidete segretamente dove andare e con chi

Ogni giocatore sceglie segretamente dalla propria mano **1 carta Luogo**, che rappresenta il Luogo su cui il proprio Personaggio Principale si muoverà, e **1 carta Accompagnatore**, che identifica il Personaggio che si muoverà insieme al Personaggio Principale, e le posiziona entrambe a faccia in giù davanti a sé, a fianco dei rispettivi mazzi.



4. ENTRATA IN SCENA

Muovete i Personaggi

a. Movimenti dalle carte

- ❖ **Romeo** e **Giulietta** rivelano entrambi le carte Luogo e Accompagnatore scelte nella fase precedente.

Tenete da parte e ben visibili tutte le carte scelte durante l'Atto fino alla sua fine. Saranno delle informazioni molto importanti per decidere le vostre prossime mosse.

- ❖ **Romeo** muove la sua pedina nel Luogo scelto, assieme al segnalino del suo Accompagnatore.
- ❖ **Giulietta** muove la sua pedina nel Luogo scelto, assieme al segnalino del suo Accompagnatore.



b. Movimenti dagli effetti dei Luoghi

- ❖ **Romeo** sceglie quali Accompagnatori muovere, utilizzando l'effetto del Luogo in cui si trova.
- ❖ **Giulietta** sceglie quali Accompagnatori muovere, utilizzando l'effetto del Luogo in cui si trova.

Non occorre che gli Accompagnatori mossi in questo modo si trovino nello stesso Luogo di **Romeo** o **Giulietta**. Se **Romeo** e **Giulietta** si trovano nello stesso Luogo, prima **Romeo** sceglie quali Accompagnatori muovere, dopodiché **Giulietta** fa lo stesso (vedi Luoghi a pagina 14).



Attenzione: nel Capitolo I, tutti gli effetti dei Luoghi sono opzionali, ciascun giocatore può dunque decidere autonomamente se utilizzarli o meno nel corso di questa fase.

5. EPILOGO

Le conseguenze delle vostre azioni

a. La Complicità della Nutrice

Se **Giulietta** si trova nello stesso Luogo della **Nutrice**, **Giulietta** ottiene 1 segnalino Missiva , se disponibile.



b. L'Odio avvinghia Verona

Per ogni Luogo in cui è presente almeno un Personaggio di ciascuna famiglia rivale, **fate scendere di 1 il segnalino Odio** sul suo tracciato (il numero di Personaggi per famiglia non è importante).

Anche i due innamorati, loro malgrado, fanno parte delle famiglie rivali. Il livello di Odio scende dunque anche se **Giulietta** è nello stesso Luogo di un **Montecchi**, o **Romeo** di un **Capuleti**.

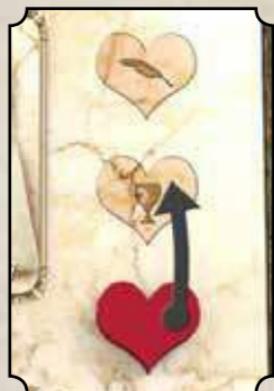
Ovviamente, grazie al loro amore il livello di Odio non scende se **Romeo** e **Giulietta** si trovano da soli nello stesso Luogo.

Attenzione: la partita finisce immediatamente con una sconfitta se il segnalino Odio scende al livello più basso del suo tracciato.

c. L'Amore sboccia

Se **Romeo** e **Giulietta** si trovano nello stesso Luogo e il segnalino Cuore è sul lato Passione, **fate salire di 1 il segnalino Amore** sul suo tracciato.

L'Amore sboccia una seconda volta se gli innamorati riescono a incontrarsi al **Balcone di Giulietta** (vedi Luoghi a pagina 14).



Attenzione: la partita finisce immediatamente con una vittoria se il segnalino Amore raggiunge il livello più alto del suo tracciato.

d. Un Evento accade

Ogni volta che l'Amore sboccia, rivelate 1 carta Evento e risolvetela come indicato.



Se sulla carta rivelata è **presente Picono clessidra**, posizionate la carta Evento a faccia in su nello spazio con l'icona corrispondente a quella raggiunta dal segnalino Amore (vedi esempio seguente), **dopodiché risolvete l'effetto**, se possibile.

Fintanto che una carta Evento con l'icona clessidra è visibile sul tabellone di scena e le condizioni sono valide, l'effetto si applica. Fate attenzione a questi Eventi nel corso della partita.



Se sulla carta rivelata **non è presente Picono clessidra**, **risolvete immediatamente l'effetto** e posizionate la carta Evento a faccia in giù nello spazio con l'icona corrispondente a quella raggiunta dal segnalino Amore (*vedi esempio seguente*).

Posizionare a faccia in giù gli Eventi senza clessidra vi aiuterà a ricordare di risolverne l'effetto solo una volta quando vengono rivelati.

Se l'Amore sboccia 2 volte in questa scena, risolvete allora 2 carte Evento, una di seguito all'altra, posizionandone una in ciascuno spazio con le icone corrispondenti a quelle raggiunte dal segnalino Amore.



Fine della Scena

Dopo aver terminato la prima scena dell'Atto, ripetete le fasi appena descritte per la seconda, terza e quarta scena. Ogni Atto termina dopo 4 scene, non appena i giocatori non possono più pescare carte.

Fine dell'Atto

Quando i giocatori non possono più pescare carte, l'Atto finisce. Alla fine di ogni Atto, scegliete 1 carta Luogo e 1 carta Accompagnatore tra quelle che avete in mano e tenetele per il prossimo Atto, dopodiché formate nuovamente i vostri mazzi Luogo e Accompagnatore mescolando insieme il resto delle vostre carte, divise per tipologia.



Muovete il segnalino Atto  sul prossimo spazio del suo tracciato e proseguite la partita iniziando con la prima scena del nuovo Atto (*vedi Svolgimento della Tragedia a pagina 6*).

Fine della Tragedia

Tragedia o Amore, infine?



Se il segnalino Odio scende al livello più basso,

Romeo viene aggredito da un membro della famiglia di Giulietta e, difendendosi, lo uccide. Romeo viene dunque bandito dalla città. Giulietta decide di inscenare la sua morte con un potente sonnifero per fuggire da Verona. Impazzito per il dolore, Romeo torna e si toglie la vita dinanzi a Giulietta dormiente. Al suo risveglio, Giulietta trova Romeo morto di fronte a lei e così anche lei si toglie la vita. Le famiglie Capuleti e Montecchi continuano a odiarsi irrimediabilmente. **Avete perso.**



Se al termine dei 3 Atti il segnalino Amore non ha raggiunto il livello più alto, l'amore non è riuscito a rompere la catena di odio che avvinghia il cuore delle famiglie degli innamorati. **Avete perso.**



Se il segnalino Amore raggiunge il livello più alto,

Romeo e Giulietta riescono a convincere le proprie famiglie a interrompere la loro faida. I due innamorati diventano simboli di pace e amore per la città di Verona. **Avete vinto!**

1 Personaggi



Durante la fase Epilogo di ogni scena, in ogni Luogo in cui sia presente almeno un Personaggio di ciascuna famiglia rivale, l'Odio avvinghia Verona (vedi fase 5b a pagina 10). Inoltre, 3 Accompagnatori hanno alcuni effetti specifici, così come **Romeo** e **Giulietta**:



Frate Lorenzo è un paciere e un mediatore. Nella fase Epilogo, se nessun Evento lo impedisce, l'Odio non scende per i Personaggi presenti nello stesso Luogo di Frate Lorenzo.



Nella fase Epilogo, se la **Nutrice** si trova nello stesso Luogo di **Giulietta**, **Giulietta** ottiene 1 segnalino Missiva, se disponibile.



Nella fase Epilogo, se l'Allegoria dell'Odio si trova in un Luogo con qualsiasi altro Personaggio, l'Odio scende per quel Luogo, a meno che non sia presente anche Frate Lorenzo.



Romeo e **Giulietta** sono loro malgrado membri delle famiglie rivali, sono dunque considerati Personaggi delle rispettive famiglie e possono far scendere l'Odio se si trovano in presenza di Personaggi rivali. Ovviamente, la sola presenza di **Romeo** per **Giulietta**, e viceversa, non fa scendere il livello di Odio.

1 Luoghi

Attenzione: gli Accompagnatori non devono trovarsi necessariamente nello stesso Luogo di Romeo o Giulietta per essere mossi.



Balcone di Giulietta: se **Romeo** e **Giulietta** si incontrano in questo iconico Luogo con il Cuore sul lato Passione, l'Amore sboccia 2 volte anziché 1.



Sala da Ballo Capuleti: muovi esattamente 2 Accompagnatori **Capuleti** in un Luogo adiacente rispetto a quello in cui si trovano, seguendo la stessa direzione (entrambi verso destra o entrambi verso sinistra). Gli Accompagnatori possono provenire e arrivare in Luoghi diversi.



Salone Montecchi: muovi esattamente 2 Accompagnatori **Montecchi** in un Luogo adiacente rispetto a quello in cui si trovano, seguendo la stessa direzione (entrambi verso destra o entrambi verso sinistra). Gli Accompagnatori possono provenire e arrivare in Luoghi diversi.



Cella di Frate Lorenzo: muovi 1 Accompagnatore qualsiasi, Montecchi o Capuleti (dunque non Romeo, Giulietta, Frate Lorenzo o l'Allegoria dell'Odio) in un Luogo adiacente rispetto a quello in cui si trova.



Chiesa: muovi Frate Lorenzo in un Luogo adiacente rispetto a quello in cui si trova.



Strade di Verona: muovi l'Allegoria dell'Odio in un Luogo adiacente rispetto a quello in cui si trova.



Un Passo a Fianco: oltre alle carte corrispondenti ai 6 Luoghi presenti sul tabellone di gioco, Romeo e Giulietta hanno entrambi questa carta speciale che consente loro di muovere il proprio Personaggio Principale (Romeo o Giulietta) nel Luogo adiacente rispetto a quello in cui si trovano.

Distribuzione delle carte

per Giulietta e Romeo



Ogni giocatore ha a disposizione **1 carta Luogo per ciascuno dei 6 Luoghi** e **1 carta Un Passo a Fianco** che consente di muovere il proprio Personaggio in un Luogo adiacente.

Le carte Accompagnatore sono invece distribuite in questo modo:

Romeo Irruento e Sanguigno

- 1 carta per ciascuno dei 3 Montecchi
- 1 carta Frate Lorenzo
- 3 carte Allegoria dell'Odio

Giulietta Dolce e Viziata

- 1 carta per ciascuno dei 4 Capuleti e 1 aggiuntiva per la Nutrice
- 1 carta Frate Lorenzo
- 1 carta Allegoria dell'Odio

Riepilogo delle fasi di gioco

1. PRELUDIO (pag.7)

Ripristinate la vostra mano a 4 carte di ogni tipo (♣ ♠)

2. RENDEZ-VOUS (pag.7)

Inviare Missive e scegliete Passione o Ragione

3. DIETRO LE QUINTE (pag.8)

Decidete segretamente dove andare e con chi

4. ENTRATA IN SCENA (pag.9)

Muovete i Personaggi

a. Movimenti dalle carte di Romeo e Giulietta con i loro Accompagnatori

b. Movimenti dagli effetti dei Luoghi degli Accompagnatori

5. EPILOGO (pag.10, pag.11)

Le conseguenze delle vostre azioni

a. La Complicità della Nutrice se la Nutrice è nello stesso Luogo di Giulietta

b. L'Odio avvinghia Verona per ogni Luogo in cui sono presenti Personaggi di famiglie diverse

c. L'Amore sboccia se Romeo e Giulietta si trovano nello stesso Luogo e hanno scelto Passione

d. Un Evento accade se l'Amore è appena sbocciato