



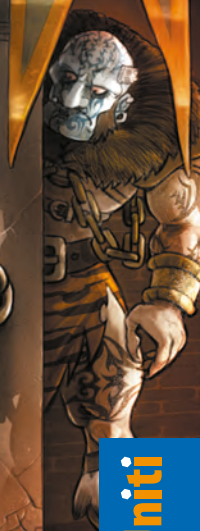
GIANLUIGI GIORGETTI & ANDREA MARCHI

Smiles & Daggers

REGOLAMENTO



STRATELIBRI



Giochi Uniti



Altrimenti vi ammazziamo!

L'espressione ferina impressa sui loro grugni è piuttosto chiara: non sono affabili diplomatici. Vogliono le vostre provviste, il vostro bestiame, il vostro oro e... beh in realtà tutto quello che c'è sulle vostre misere terre. Lottare è inutile.



Potenti casate lottano per la conquista del trono tra sorrisi ammalianti e pugnolate a tradimento. Governare su popoli così diversi non è facile, la pace non è mai duratura e la vostra gloria sarà di certo passeggera eppure... la sete di potere non è facile da saziare! Sarete voi a indossare la corona? *Smiles & Daggers™* è un perfido gioco di potere per 3-6 giocatori disposti a tutto!

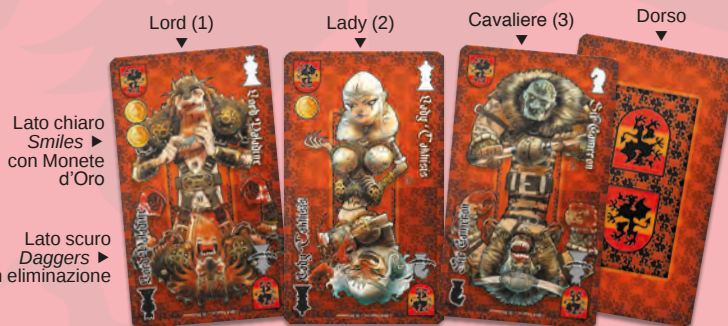
~ Prefazione ~

Smiles & Daggers™ è un gioco infido che minerà anche le più solide amicizie. Ancor più della tattica, al tavolo quello che conterà è la vostra capacità di leggere gli sguardi e gli impercettibili movimenti somatici (o magari le menti!) dei vostri avversari, di riconoscerne le menzogne e le false promesse. Non c'è piano prestabilito che regga, non c'è scorciatoia che permetta con sicurezza di mettere nel sacco gli altri giocatori. Fareste meglio a guardare meno le carte e più chi vi sta di fronte. Rimarrete rinchiusi in questa fitta scatola cinese di bluff e contro-bluff o ne uscirete vincitori, aggiudicandovi la corona? Mai abbassare la guardia! Dietro ogni proposta di pace può celarsi un colpo alle spalle, dopotutto «ci sono pugnali nei sorrisi degli uomini».

Ispirato da uno dei più celebri dilemmi presi in esame dalla Teoria dei giochi, *Smiles & Daggers™* si basa sul principio della *controcompetizione*. Neologismo coniato dai suoi autori, denota un gioco in cui, nonostante la vittoria sia individuale, collaborando con gli avversari le possibilità di raggiungerla aumentano. Tenete vicini i vostri amici... e i nemici ancora più vicini!

~ Componenti ~

Questo regolamento, 36 carte di grande formato di cui 1 Lord ♠, 2 Lady ♠, 3 Cavalieri ♠ per ognuna delle 6 casate e un foglio di cartone fustellato da cui ricavare: 49 gettoni Monete d'Oro ☉ e la tessera *Smiles & Daggers*.



~ Preparazione ~



Colui che **più recentemente ha sorriso** (o un giocatore scelto a caso) è il primo giocatore e riceve la **tessera Smiles&Daggers**.



Casata del Drago



Casata del Kraken



Casata dell'Unipegaso



Casata dell'Idra



Casata della Chimera



Casata del Grifone

Cominciando da colui che detiene la tessera e proseguendo in senso orario, ogni giocatore sceglie una casata tra quelle disponibili e riceve in dotazione le **6 carte** (1 Lord ♔, 2 Lady ♚ e 3 Cavalieri ♞) che costituiscono la mano dei giocatori. Le casate che non sono utilizzate vanno rimosse dal gioco e riposte nella confezione perché non serviranno in questa partita.



Simbolo del personaggio Lord



Simbolo del personaggio Lady



Simbolo del personaggio Cavaliere



Simbolo dell'eliminazione



Simbolo della Moneta d'Oro



Dal foglio di cartone fustellato vengono ricavati anche i **gettoni Monete d'Oro** che vengono posti tutti in una riserva comune.

Prenderete da qui le Monete d'Oro guadagnate nel corso della partita.

Ogni giocatore conserva le proprie davanti a sé in una riserva personale.

Pronti per cominciare?

~ Scopo del Gioco ~

Se, alla fine di un qualunque turno, un giocatore con almeno **9 Monete d'Oro** 🪙 ne possiede di più di chiunque altro, è incoronato vincitore.

Non vi è chiaro l'obiettivo? A pagina 7 di questo regolamento trovate un esempio di gioco esplicativo che dovrebbe chiarirvi ogni dubbio sulla fine della partita.



Ti facciamo la festa!

Se la vita è un carnevale, quella che danzano alla casata del Kraken è una danza macabra al ritmo di antiche litanie. Plasmano l'energia arcana e sono maestri degli inganni. Non hanno nome, non hanno volto: un vero incubo per i postini.





Assaggia le mille e una morte!

La loro dimora è oltre le cocenti sabbie orientali, dove i sogni si confondono coi miraggi e una tacca in più di campo può fare la differenza tra la vita e la morte. Li troverete raramente impreparati: sono infidi come serpi del deserto.



~ Come si Gioca ~

Ogni carta, indipendentemente dal rango (Lord ♠, Lady ♠ o Cavaliere ♠), rappresenta un personaggio della propria casata, con un lato **chiaro Smiles** e un lato **scuro Daggers**, opposto.

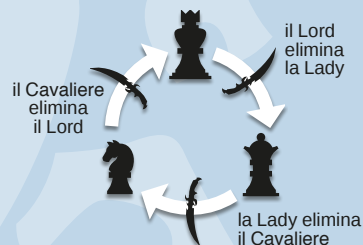
La partita si svolge in turni: il giocatore di turno (colui che detiene la tessera Smiles&Daggers) deve scegliere un qualunque avversario da *incontrare*.

Incontro: l'*incontro* è l'azione principale che deve eseguire il giocatore di turno. Si tratta di scegliere un avversario allo scopo di confrontarsi con lui per guadagnare Monete d'Oro o eliminarlo un personaggio. Scegliere l'avversario è una manovra tattica che nasconde più variabili di quello che si può pensare.

Entrambi i giocatori devono giocare dalla propria mano, al centro del piano di gioco, **una carta coperta orientata segretamente**, sapendo che:

- la carta può essere giocata rivolgendo, verso quella dell'avversario, il lato **chiaro Smiles** (proponendo una trattativa pacifica) allo scopo di **guadagnare le Monete d'Oro** ♠ indicate sulla carta giocata (Lord ♠ da 2 Monete d'Oro ♠, Lady ♠ da 1 Moneta d'Oro ♠ o Cavaliere ♠ da nessuna Moneta d'Oro); oppure
- la carta può essere giocata rivolgendo, verso quella dell'avversario, il lato **scuro Daggers** (tradimento!) per cercare di **eliminare il personaggio avversario** sapendo anche che: il Lord ♠ elimina la Lady ♠, la Lady ♠ elimina il Cavaliere ♠ ma il Cavaliere ♠ elimina il Lord ♠ (due personaggi dello stesso rango si equivalgono e nessuno viene eliminato).

Ai giocatori che si *incontrano* è permesso (e consigliato) parlare per perorare una propria causa, proponendo all'avversario un incontro di trattativa pacifica o minacciandolo di possibili eliminazioni, anche a beneficio delle "scommesse" di tutti gli altri giocatori.

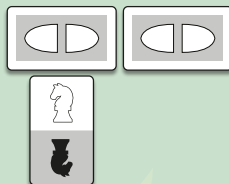


Infatti, dopo che entrambi i partecipanti all'*incontro* hanno confermato la propria giocata eseguita **coperta**, a tutti gli altri giocatori è consentito scegliere di "scommettere" sull'esito dell'*incontro*.

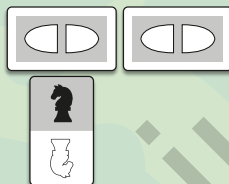
Per farlo ogni altro giocatore, cominciando da quello più a sinistra del giocatore di turno e proseguendo in senso orario (verso sinistra), ha l'opportunità di giocare **scoperto**, dalla propria mano, **un proprio Cavaliere ♠** (se ancora ne possiede) sul piano di gioco, adiacente alle carte coperte dell'*incontro*.

Il Cavaliere ♞ giocato per la “scommessa” è collocato secondo un particolare schema che prevede diverse opzioni:

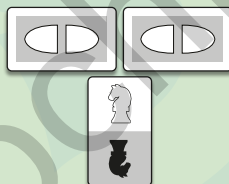
- **adiacente a una delle due carte coperte** in gioco orientato sul lato **chiaro** *Smiles* per indicare che quel giocatore avrà proposto una trattativa amichevole, quindi con il lato **chiaro** *Smiles* rivolto verso la carta dell'avversario; oppure



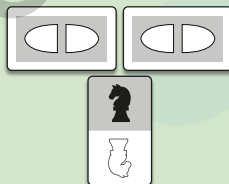
- **adiacente a una delle due carte coperte** in gioco orientato sul lato **scuro** *Daggers* per indicare che quel giocatore avrà giocato la sua carta con il lato **scuro** *Daggers* rivolto verso la carta dell'avversario, pronto a un tradimento; oppure



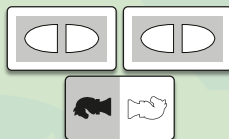
- **adiacente a entrambe le carte coperte** in gioco orientato sul lato **chiaro** *Smiles* per indicare che entrambi i giocatori avranno proposto una trattativa amichevole, quindi ognuna con il lato **chiaro** *Smiles* rivolto verso la carta dell'avversario; oppure



- **adiacente a entrambe le carte coperte** in gioco orientato sul lato **scuro** *Daggers* per indicare che entrambi i giocatori avranno giocato la loro carta con il lato **scuro** *Daggers* rivolto verso la carta dell'avversario, pronti entrambi al tradimento; oppure



- **adiacente a entrambe le carte coperte** in gioco orientato in modo da avere il lato **chiaro** *Smiles* rivolto verso una carta e quello **scuro** *Daggers* verso l'altra per indicare che i giocatori avranno giocato la loro carta rispettivamente con il lato **chiaro** *Smiles* e con il lato **scuro** *Daggers*, rivolto verso quella dell'avversario: mentre uno propone una trattativa amichevole, l'altro lo tradisce!



Parenti serpenti!

Alla loro corte nessuno si sente mai davvero al sicuro. Un sorriso di troppo, un gesto fuori posto... forse avreste fatto meglio a sorridere con più convinzione a quella pessima battuta? Di certo il vino che state bevendo ha uno strano retrogusto.





L'importante è DaVincere!

L'amore per il lusso e per la tecnica sono una combinazione pericolosa. Dall'alto di sfarzose case-torri, gli appartenenti a questa casata non fanno altro che escogitare nuovi e raffinati trabocchetti per conquistare il potere. Quando non lo comprano!



Quando tutti gli altri giocatori hanno avuto l'opportunità di scegliere di "scommettere" sull'*incontro*, si **rivelano le due carte coperte** e si risolve l'*incontro* in una precisa sequenza:

1. tutti i Cavalieri  devono verificare la propria "scommessa": tutti quelli che hanno **sbagliato la "scommessa" (tutta o solo in parte) vengono immediatamente eliminati**, ovvero scartati definitivamente dal gioco; quelli che, invece, hanno indovinato la "scommessa" fanno guadagnare ai loro giocatori **1 Moneta d'Oro**  per ogni previsione indovinata correttamente (1 Moneta d'Oro  se aveva "scommesso" su 1 carta e 2 Monete d'Oro  se aveva "scommesso" su entrambe);
2. **se una o entrambe le carte dell'incontro** sono state giocate orientate sul lato **scurο** *Daggers* **devono essere verificati i ranghi per cui i personaggi devono essere eliminati**: il Lord  elimina la Lady , la Lady  elimina il Cavaliere  ma il Cavaliere  elimina il Lord  (due personaggi dello stesso rango si equivalgono e nessuno viene eliminato);
3. le carte dell'*incontro* rimaste in gioco che sono state giocate orientate verso quella dell'avversario sul lato **chiarο** *Smiles* fanno guadagnare ai loro giocatori le Monete d'Oro  indicate sulla loro carta: Lord  da 2 Monete d'Oro , Lady  da 1 Moneta d'Oro  o Cavaliere  da nessuna Moneta d'Oro.

I giocatori riprendono in mano tutte le proprie carte che non sono state eliminate. Il turno quindi termina e, se non sussistono condizioni di vittoria, si procede con quello successivo: la tessera viene ceduta al giocatore che segue ruotando in senso orario (verso sinistra).

~ Fine della Partita ~

La partita termina quando un qualunque giocatore possiede **almeno 9 Monete d'Oro**  e, allo stesso tempo, ha guadagnato più Monete d'Oro rispetto a ogni altro avversario.

Grazie per aver giocato con noi!

~ Esempio di Gioco ~

Partecipano Luigi, Giacomo, Andrea, Livio, Gabriele e Demis, disposti, ruotando verso sinistra nell'ordine indicato. Luigi è il giocatore di turno, sceglie di "incontrare" Andrea. Entrambi giocano coperta dalla propria mano una carta, con un lato specifico rivolto verso la carta dell'avversario.

Giacomo è il primo che ha il diritto di "scommettere" sull'*incontro*: gioca un Cavaliere con il lato *Smiles* a indicare la carta di Luigi, perché pensa che cercherà di fare punti giocando la carta con il lato chiaro *Smiles* rivolta verso Andrea. Livio pensa

di aver capito la giocata di entrambi: il suo Cavaliere punta con il lato chiaro *Smiles* la carta di Luigi e con il lato scuro *Daggers* la carta di Andrea... il sorrisetto sulla faccia di Andrea non gli promette nulla di buono!

Gabriele è molto prudente e pensa che non sia il momento giusto di scommettere e passa a Demis, che suppone un'abbuffata di punti da parte di entrambi: "scommette" quindi su entrambe le carte dell'*incontro* giocate con il lato chiaro *Smiles*. È il momento di scoprire le carte dell'*incontro*: Luigi rivela una Lady con il lato chiaro orientato verso Andrea, mentre Andrea rivela un Cavaliere orientato verso Luigi con il lato scuro!

È il momento di valutare le "scommesse": Giacomo ha indovinato la giocata di Luigi e quindi guadagna 1 Moneta d'Oro, mentre Livio ha previsto alla perfezione la giocata di entrambi gli avversari, una "scommessa" che gli vale 2 Monete d'Oro.

Demis invece ha valutato male la giocata di Andrea, che ha preferito il lato scuro al chiaro, e questo non solo non gli fa guadagnare Monete d'Oro, ma gli fa perdere il suo Cavaliere!

Ora si risolve l'*incontro*: siccome il "tradimento" del Cavaliere di Andrea eliminerebbe il Lord ma non la Lady, Andrea non guadagna nulla da questo *incontro*, mentre Luigi incamera 1 Moneta d'Oro grazie alla sua Lady "sorridente".

Il turno finisce e tutti i giocatori, escluso Demis, riprendono in mano le proprie carte. Ora il turno viene ceduto a Giacomo, che darà vita a un nuovo *incontro* con un qualunque avversario a sua scelta.

...

La partita prosegue, fino a quando Andrea e Luigi ottengono entrambi la nona Moneta d'Oro durante lo stesso turno. Nonostante 9 Monete d'Oro sarebbero sufficienti per vincere, la partita prosegue perché nessuno di loro possiede più Monete rispetto a ogni altro avversario.

Al turno successivo Andrea ottiene 1 Moneta d'Oro, mentre Luigi nessuna: Giacomo, che aveva 8 Monete d'Oro, ne ha però guadagnate 2 in questo turno e ora anche lui possiede 10 Monete d'Oro come Andrea, quindi la partita deve continuare perché non c'è un vincitore.

Al turno successivo, Luigi riesce a ottenere 2 Monete d'Oro, mentre Andrea e Giacomo nessuna. Luigi possiede 11 preziosissime Monete d'Oro e ora i suoi avversari hanno meno Monete d'Oro di lui: la partita termina ed è lui il vincitore!



Noi corteggiamo forte!

Ci vogliono spalle robuste per sorreggere pesanti armature. Onore e sacrificio sono tutto per la casata del Grifone. A corte, però, non è tutto rose e fiori. Troppa guerra e poche donzelle rendono i lord dei guerrieri senza cuore o... senza cervello.



Il gioco contiene 49 gettoni: il numero è più che sufficiente per portare a termine la partita ma, nel caso dovessero esaurirsi, vi basterà accordarvi con gli altri giocatori sulla modalità in cui continuerete a totalizzare punti (dal più classico carta e penna fino a utilizzare fagioli da Tombola o anche veri doploni antichi in oro massiccio, che sappiamo bene non mancano mai).

Edito e distribuito in Italia da Giochi Uniti srl (Via Sant'Anna dei Lombardi, 36 - Napoli - Tel. 081.19323393) su licenza di Tiopi srl. Tutti i diritti sono riservati. I marchi *Smiles & Daggers* e Young Cobblepot sono TM di Tiopi srl e sono utilizzati da Giochi Uniti dietro autorizzazione. Stratelibri è un marchio di proprietà Giochi Uniti © & TM 1989-2002-2009-2014-2015-2016-2017-2018 di Giochi Uniti srl. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale se non autorizzata è severamente vietata.
www.giochiuniti.it - info@giochiuniti.it

Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi: contiene piccole parti che, se ingerite, possono provocare soffocamento.

~ A Volte Ritornano ~

Regola opzionale per giocatori esperti. Il giocatore di turno, prima di scegliere l'avversario da *incontrare*, può **recuperare 1 carta eliminata** appartenente alla propria casata (solo 1 a turno), indipendentemente dal rango (Lord ♠, Lady ♠ o Cavaliere ♠), pagando Monete d'Oro ☉ (spostandole dalla propria riserva personale a quella comune) in base al numero delle carte che possiede in mano:

- 3 Monete d'Oro ☉ se possiede 5 carte;
- 2 Monete d'Oro ☉ se possiede 4 carte;
- 1 Moneta d'Oro ☉ se possiede 3 carte o meno.

~ Autori ~



Andrea Marchi (a sinistra nella foto) e **Gianluigi Giorgetti** (a destra nella foto) sono nati rispettivamente nel '75 e nel '69.

Andrea studia teatro comico in Italia e Francia e ha una carriera come attore e autore di spettacoli teatrali. Inoltre è uno dei co-fondatori della Scuola di Teatro *La Bassa*. Gianluigi, invece, dopo essersi laureato in fisica delle particelle e specializzato in fisica medica si dedica al

mondo delle favole interattive e poi a un percorso di formazione in recitazione, danza e canto.

Insieme, Andrea e Gianluigi fondano la compagnia teatrale *Attuttotondo*, nella quale sono attori, autori e registi. Il loro sodalizio continua, pubblicano quattro fumetti di cui sono anche protagonisti e creano il brand Giochi Controcompetitivi con cui autoproducono tre giochi. *Controcompetizione* è un neologismo inventato dagli autori che indica giochi a vincita individuale dove la maggior probabilità di vittoria è raggiunta attraverso la collaborazione con gli avversari: tutti i loro giochi condividono questa caratteristica.

~ Crediti ~

Autori: Gianluigi Giorgetti e Andrea Marchi. **Sviluppo:** e-Nigma.it **Ambientazione:** Gabriele Mari. **Direzione artistica:** Gianluca Santopietro. **Grafica:** Demis Savini. **Illustrazioni:** Daniele Dickmann. **Editing:** Tommaso Battimiello. **Produzione:** Giacomo Santopietro per Young Cobblepot e Stefano De Carolis per Giochi Uniti. **Playtesting:** Livio Valentini (responsabile), Matteo Pironi, Gabriele Galli, Salvatore Gualtieri, i partecipanti a IdeaG Costa Est 2015 e Modena Play 2016. **Speciali ringraziamenti:** Alan D'Amico.

