

DARK EMPIRE REVOLUTION



REGOLAMENTO

SOMMARIO

Panoramica del gioco	2
Scopo del gioco	2
Lista dei Componenti	3
Preparazione	4
Svolgimento della partita	5
Settimana - Le fasi in dettaglio	5
1. Rivelare le carte Rivoluzione e Imperatore	5
2. Giocare carte Insurrezione	6
3. Conteggio settimanale	8
a. Assegnare i punti rivoluzione	8
b. Assegnazione punti fazione	9
4. Riorganizzazione settimanale	11
Termine del Mese - Le fasi in dettaglio	12
1. Conteggio mensile	12
2. Riorganizzazione mensile	13
Conteggio finale	14
Vincitore	14
1. Vittoria dell'Imperatore	14
2. Vittoria della Rivoluzione	15
3. I nuovi regnanti sono troppo potenti	15



Cittadini di R'yan!

Conosciamo tutti l'Imperatore Flaut III, nient'altro che un fantoccio nelle mani del suo "consigliere" Margoth! Non solo usano il loro spietato esercito per opprimerci a loro esclusivo vantaggio personale, ma ora hanno anche stabilito che gli Apparati dovranno recarsi a palazzo e lavorare esclusivamente per l'Imperatore! Ovviamente Margoth vuole ricostruirli e utilizzarli per raggiungere i suoi loschi fini. Cittadini di R'yan! Alchimisti, Mendicanti, Studenti e Guardia Cittadina, nati naturalmente o generati dalla scintilla dell'alchimia: solo assieme possiamo sconfiggere la tirannia e assicurarci una vita di nuovo libera qui a Vindoban! Abbasso Flaut III e il suo burattinaio!

Il Consiglio della Rivoluzione

Pamphlet come questo, manifestazioni giornalieri, incontri clandestini di cospiratori sono sempre più frequenti. La popolazione di Vindoban, capitale di R'yan, è in rivolta contro l'**Imperatore Flaut III**. Come sempre accade in questi casi, tuttavia, non mancano i conflitti interni al movimento rivoluzionario. **Cinque fazioni rivoluzionarie** si sono sollevate e ognuna ha il suo obiettivo. Una cosa è certa: solo la fazione che combatterà più duramente, ottenendo maggiore influenza nel corso di settimane e mesi, sarà in grado di determinare il corso degli eventi della rivoluzione e portare, finalmente, R'yan verso un futuro migliore. Se solo i **traditori** non cercassero costantemente di sabotare la rivolta, tutto sarebbe così semplice! Anch'essi, però, hanno i loro motivi.



PANORAMICA DEL GIOCO

In Dark Empire: Revolution ogni giocatore è segretamente a capo di una delle cinque **fazioni rivoluzionarie** che cercheranno di rovesciare il sistema governato dall'oppressivo imperatore. Per dodici turni di gioco i giocatori dovranno supportare la rivoluzione o l'Imperatore. Ogni mese (quattro turni) si conteggeranno i punti per le fazioni.

Con bluff, supporti momentanei e appoggi del popolo, la rivoluzione, settimana dopo settimana, aprirà la strada ad un futuro migliore.

SCOPO DEL GIOCO

Alla fine del terzo mese di rivoluzione la fazione con il punteggio più alto vincerà la rivolta. Il giocatore che era segretamente a capo di quella fazione si rivela vincendo la partita.

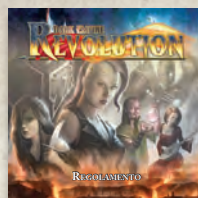
Per accumulare punti e far vincere la propria fazione ci sono vari modi: supportare la rivoluzione (evitando però di tramutarsi in un despota), ma anche giocare come traditore e aiutare l'Imperatore a soffocare la rivoluzione.

Per vincere si potrà parlare, tenere discorsi, proporre collaborazioni, usare menzogne e disinformazione, tutto per la propria causa, per manipolare gli altri giocatori e prevalere!

Ma soprattutto attenzione a non far capire troppo presto qual è la vostra fazione!!



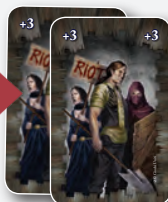
LISTA DEI COMPONENTI



**Questo
Regolamento**



75 carte Insurrezione
(con il logo "Dark Empire-
Revolution" sul retro) divise in:



**10 carte
popolo,**
valore "+3"



65 carte Fazione,
13 carte per ciascuna delle cinque fazioni, valori 4 – 6 (3 pezzi),
7 – 8 (2 pezzi)

Le cinque fazioni sono:



Mendicanti
*L'orgoglioso fondo del barile
della società*



Guardia Cittadina
*Forze di sicurezza civili
che proteggono la capitale,
Vindoban*



Alchimisti
*Saggi in grado di donare la vita
ad artefici meccanici attraverso
una misteriosa "scintilla"*



Apparati
*Artifici meccanici viventi,
intelligenti e dotati di
un'anima*



Studenti
*Spontanei, intellettuali, pieni
di energia e di una visione di
un futuro migliore*



10 carte Imperatore
(retro con icona imperatore) che includono: **8**
carte con valore 8 – 13 (10 / 11 doppie), **1**
carta aggiuntiva 4 giocatori con valore "5+", **1**
carta aggiuntiva 5 giocatori, con valore "10+"



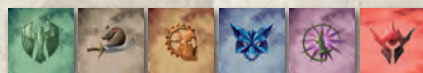
5 carte Rivoluzione
(retro con pugno chiuso)
valore 3



5 carte Vincitore
(retro con punto interrogativo)
una per fazione



**25 carte Supporto
temporaneo**
(retro con spada)
5 set, ciascuno contenente una carta
per ognuna delle 5 fazioni



6 segnalini punteggio
5 per le fazioni e 1 per l'Imperatore



46 segnalini punti rivoluzione
(chiamati semplicemente "segnalini")
valore 1 (18 pezzi), 2 (16 pezzi), 5 (6
pezzi), 10 (6 pezzi)



1 segnapunti componibile
in tre parti con spazi numerati da 1 a 40.
*Se i giocatori vogliono partecipare senza il segnapunti e i
segnalini punteggio, possono usare il retro.*

NOTA: Considera la tua prima partita come una prova per capire come tutti i meccanismi del gioco interagiscono tra loro. Imparare a utilizzare il sistema in maniera strategica per ingannare gli avversari a tuo vantaggio sarà il tuo obiettivo delle partite successive...

PREPARAZIONE

1. Mescolare le **carte Rivoluzione** posizionandone quattro al centro del tavolo in una pila coperta. Ponete da parte la carta avanzata coperta: sarà utilizzata successivamente.
2. Mescolare le **carte Imperatore** posizionandone quattro al centro del tavolo in una pila coperta. Ponete da parte le quattro carte avanzate coperte: saranno utilizzate successivamente.

Con **quattro o cinque giocatori** piazzare la **carta Imperatore aggiuntiva** (4 gioc.: “5 +” / 5 gioc.: “10 +”), con il valore aggiuntivo in vista, sotto la pila di carte Imperatore. In caso di partita a **tre giocatori**, entrambe le carte sono rimosse dal gioco.

3. Posizionare il **segnapunti** montato su un lato del tavolo. Lasciate spazio sopra e sotto il segnapunti per posizionarci le carte fazione successivamente. Posizionate i **segnalini punteggio** di fianco al segnapunti.
4. Posizionare i **segnalini** rivoluzione da parte per utilizzarli durante il gioco.
5. Ogni giocatore pesca una **carta Vincitore senza mostrarla agli altri giocatori**, la guarda e la pone **coperta** di fronte a sé. Questa è la fazione segreta che il giocatore dovrà portare alla vittoria. Le restanti carte Vincitore non utilizzate vengono rimosse dal gioco **coperte**.
6. Ogni giocatore riceve un set di carte **Supporto temporaneo**, che contiene una carta per ogni fazione. I set inutilizzati vengono rimossi dal gioco.
7. Mescolare le **carte Insurrezione (carte Fazione e carte Popolo)** e distribuirne **nove** a ogni giocatore, **coperte**. Le restanti carte formeranno il mazzo da cui pescare successivamente.
8. Ogni giocatore guarda le proprie nove **carte Insurrezione**, ne seleziona **due**, e le posiziona coperte alla propria **sinistra**. Poi ogni giocatore prende le due carte coperte del giocatore alla propria destra. Scegliendo tra le nove carte attuali, ogni giocatore **scarta due carte coperte** che andranno a formare il mazzo degli scarti. *Durante questa fase i giocatori dovrebbero pensare a quale fazione forniranno il loro “supporto temporaneo” durante il primo mese.* Ogni giocatore inizia quindi la partita con **sette carte Insurrezione in mano**.
9. Tutti i giocatori scelgono **segretamente** una carta dal set di carte **Supporto temporaneo**. Posizioneranno di fronte a loro il set sotto forma di pila coperta, **con la carta scelta in cima**. La carta in cima rappresenta la fazione che il giocatore crede che sarà quella dominante durante il prossimo conteggio mensile.

Esempio 1:

Giuliana pesca la carta Vincitore della fazione Mendicanti e riceve le 9 carte Insurrezione che formano la prima mano di gioco. Tra queste ci sono molte carte forti per la fazione Apparati e decide di tenerle anche se non sono della fazione che deve portare alla vittoria. Pone a sinistra due carte di valore basso Guardia Cittadina e pesca una carta popolo e una Studenti di valore medio da Francesco alla sua destra. Poi scarta le due carte di valore più basso che ha in mano rimanendo con sette carte.

*Successivamente seleziona segretamente la carta **Apparati** dal mazzo **Supporto temporaneo** ponendola in cima al mazzetto coperta, sperando di ricevere molti punti rivoluzione durante il prossimo conteggio mensile.*

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il gioco è suddiviso in dodici turni. Ogni turno rappresenta una **Settimana** di rivoluzione. Alla fine del quarto, ottavo e dodicesimo turno si passa al **Termine del Mese** di rivoluzione.

Ogni **Settimana** consiste nelle seguenti fasi:

1. **Rivelare le carte Rivoluzione e Imperatore:** Si rivela la prima carta in cima al mazzo rivoluzione e Imperatore. Il valore di queste carte rappresenta la forza base di queste fazioni per la settimana in corso.
2. **Giocare carte Insurrezione:** I giocatori giocano 3 carte Insurrezione per supportare la rivoluzione o l'Imperatore.
3. **Conteggio settimanale:** Si valuta la fazione più forte e si assegnano i punti rivoluzione e i punti fazione spostando le carte sotto il segnapunti.
4. **Riorganizzazione settimanale:** Al termine della settimana si scartano le carte popolo e traditore. Ogni giocatore può riprendere 1 carta giocata ed eventualmente pescarne altre fino ad avere 7 carte Insurrezione.

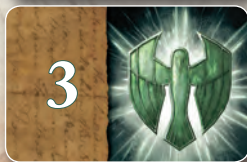
I giocatori possono comunicare liberamente dei loro (presunti) piani, delle loro carte e delle loro intenzioni, *ma è vietato mostrare qualsiasi carta agli altri giocatori.*

SETTIMANA - LE FASI IN DETTAGLIO

1. Rivelare le carte Rivoluzione e Imperatore:

All'inizio di ogni settimana si scopre la carta in cima al mazzo **Imperatore** e la carta in cima al mazzo **rivoluzione** posizionandole in cima alle relative pile. Il numero sulle carte rappresenta il valore di forza della fazione rivelata e dell'Imperatore.

Esempio 2: 3 per Guardia Cittadina, 9 per l'Imperatore



2. Giocare carte Insurrezione:

Tutti i giocatori scelgono una carta Insurrezione dalla propria mano e la giocano ponendola davanti a loro, coperta.

Quando tutti hanno selezionato la carta, i giocatori **indicano simultaneamente**, senza esitare e **senza esser ambigui**, con la carta giocata, la carta **Rivoluzione** o la carta **Imperatore** (facendola così diventare una **carta traditore**).

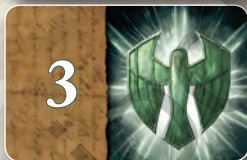
Non è consentito cambiare idea e quindi schieramento durante questa azione. Quindi, tutti i giocatori **rivelano** le proprie carte.

Attenzione! A ogni giocatore è consentito giocare una sola carta a settimana come carta traditore!

Le **carte Fazione** sono sempre posizionate **verso** il giocatore che le ha utilizzate, in maniera che sia chiaro capire chi ha giocato cosa.

Esempio 3:

La carta *Rivoluzione* rivelata è una carta *Guardia Cittadina* dal valore di forza 3 e quella *Imperatore* una dal valore di forza 9. *Giuliana* decide di giocare come prima carta settimanale una carta *Apparati* dal valore di forza 8, e la pone coperta davanti a sé. Quando tutti hanno selezionato la propria carta, tutti simultaneamente indicano con essa la carta *Rivoluzione* o *Imperatore*. *Giuliana* decide di appoggiare la *Rivoluzione*.



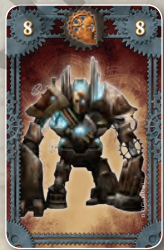
3



9



Carta di Valeria



Carta di Giuliana



Carta di Francesco

A questo punto i giocatori scelgono la loro successiva carta per la settimana, che viene quindi giocata alla stessa maniera. In questo modo le fazioni diventano più forti man mano che la settimana prosegue (vedi esempio sotto).

Le **carte Popolo** (“+3”) rappresentano il supporto della gente comune verso una fazione, e **possono essere legate a qualsiasi carta Fazione già giocata, aggiungendo 3 al valore della carta**.

Una carta Popolo non può essere legata a una carta giocata contemporaneamente da un altro giocatore, quindi non può essere **mai** giocata come **prima carta** della settimana. Le carte popolo possono essere posizionate su qualsiasi carta Fazione o carta traditore, indipendentemente da chi le ha giocate. Supportare una carta traditore di un avversario con una carta Popolo conta nel limite massimo di una carta traditore giocata per settimana.

L'**orientamento** di una carta Popolo **non è importante**, dato che non è più assegnata a un giocatore. Non c'è limite a quante carte Popolo (di uno o più giocatori) possono essere aggiunte a una singola carta Fazione.

Esempio 4:

Valeria, che ha come carta Vincitore segreta la fazione Apparati, come seconda carta della settimana gioca una carta Popolo sulla carta Apparati del valore di 8 giocata precedentemente da Giuliana. Giuliana dal canto suo gioca anche lei una carta Popolo su quella carta Apparati. Il valore della carta aumenta di 6!



I giocatori giocano simultaneamente in questo modo per **tre volte**; quindi la settimana termina e si esegue il Conteggio settimanale.

3. Conteggio settimanale:

Il Conteggio settimanale viene eseguito in due **passaggi** consecutivi:

a. Assegnare i punti rivoluzione:

Prima si determina quale **fazione** rivoluzionaria è la più forte dopo i tre round settimanali. Per calcolare la forza di **ogni** fazione singolarmente, sommare il valore delle **carte di quella fazione: carte Fazione e carte Popolo assegnate** posizionate dal **lato rivoluzione**, indipendentemente da chi le ha giocate, **e carta Rivoluzione (solo se della fazione attualmente conteggiata)**, **sottraendo al totale il valore delle carte traditore della stessa fazione.**

Determinata la fazione più forte, si esaminano le carte davanti a ciascun giocatore per il conteggio della **rivoluzione**.

- Il giocatore che ha **supportato maggiormente la fazione più forte** della settimana (*avendo il valore totale maggiore delle carte della fazione di fronte a sé includendo le carte popolo assegnate a quella fazione*) ottiene **due punti** sotto forma di segnalini rivoluzione.
- Il giocatore che ha giocato la carta singola **di valore più alto** (includendo le carte Popolo assegnate a quella carta) per la fazione più forte ottiene **un punto**.

Un giocatore può soddisfare entrambi i criteri ed ottenere quindi un totale di tre punti.

Fino al successivo conteggio mensile, i segnalini sono posizionati sopra al set di carte Supporto temporaneo di ciascun giocatore. Solo successivamente verranno posizionati sulla carta Vincitore segreta.

In caso di **parità** tra fazioni e/o giocatori, **tutti** coloro che si trovano in parità ricevono i punti derivanti dalla loro posizione di forza.

Caso raro e speciale: *Nel caso in cui un giocatore abbia supportato **più di una** delle fazioni in pareggio, riceve punti per ognuna!*

NOTA: *Tutti i punti ottenuti come segnalini saranno aggiunti al totale della **tua fazione segreta vincitore** durante il conteggio finale della partita. Questa meccanica potrebbe aumentare di molto il totale di una fazione, portando a risultati inaspettati.*

Esempio 5:

Dopo che i giocatori hanno giocato la terza carta, si calcola la forza di ogni fazione per questa settimana di rivoluzione. Giuliana come terza carta ha giocato una carta Apparati dal valore di 4. Adesso il valore di Forza degli Apparati è: 8 (prima carta di Giuliana) +3 (popolo di Giuliana) +3 (popolo di Valeria) +4 (terza carta di Giuliana) -4 (una carta traditore giocata da Francesco) =14, molto superiore al valore delle altre fazioni presenti in gioco: Alchimisti 10 (due carte di Francesco), Mendicanti 5 e Studenti 4 (carte di Valeria), Guardia Cittadina 3 (carta Rivoluzione). Giuliana, che ha supportato maggiormente la fazione più forte, guadagna due punti rivoluzione. Siccome ha anche giocato la carta singola dal valore più alto sommata alle carte Popolo assegnate (8+3+3), guadagna un ulteriore punto rivoluzione. Che settimana per la causa!



b. Assegnazione punti fazione:

Il **valore della fazione più forte** (o delle fazioni, se in parità) viene confrontato con il valore di forza dell'**Imperatore**.

Per calcolare la **forza dell'Imperatore** sommare il valore della **carta Imperatore** (compreso "5 +" o "10+") al valore di **tutte le carte traditore** giocate di qualsiasi fazione.

Se la **fazione più forte supera** l'Imperatore, il giocatore che l'ha **supportata maggiormente** (e ha ottenuto due punti) posiziona **una delle carte Fazione che ha giocato per essa** al di sotto del segnapunti. I simboli sul segnapunti rappresentativi di ogni fazione indicano le relative "colonne" dove posizionare le carte. Le carte resteranno lì fino al successivo conteggio mensile.

Solo le carte giocate dal **lato rivoluzione** possono essere spostate sotto il segnapunti, non le **carte traditore**.

Le carte sono posizionate sotto il segnapunti **senza** eventuali carte popolo ad esse legate.

Se invece il valore di forza dell'**Imperatore** è **maggiore** rispetto alla fazione rivoluzionaria **più forte**, sarà la **carta Imperatore** ad essere posizionata sotto il segnapunti.

Esempio 6:

La fazione degli Apparati ha forza 14 mentre l'Imperatore ha un valore di 13 grazie alla singola carta traditore giocata questa settimana. Quindi la rivoluzione ha avuto momentaneamente la meglio. Giuliana, che ha supportato maggiormente gli Apparati, può avvantaggiarli spostando una carta da lei giocata sotto il segnapunti. Prende quella di valore 4 e la pone sotto il segnapunti.



In caso di pareggio, una carta di ogni fazione in parità verrà posizionata sotto il segnapunti. **Ciascun** giocatore in parità posizionerà una carta sul segnapunti scegliendola tra quelle che ha giocato per la fazione. Questa fase è simultanea per non consentire ai giocatori di regolarsi con le scelte degli altri.

È possibile in caso di pareggio che le carte di svariate fazioni e la carta Imperatore vengano spostate sotto il segnapunti.

Caso raro e speciale: Nel caso in cui **un** giocatore abbia supportato **più di una** delle fazioni in pareggio, posiziona più di una delle sue carte sotto il segnapunti.

Per ciascuna carta **Fazione o Imperatore** posta sotto il segnapunti, il corrispondente **segnalino punteggio (della fazione o Imperatore)** viene avanzato immediatamente di un numero di spazi corrispondente al valore della carta.

Questi punti contano per il **punteggio finale**.

Quando due segnalini punteggio si trovano nello stesso spazio, vengono impilati, con quello in cima in posizione diagonale, così che il segnalino al di sotto sia ancora riconoscibile.

Esempio 7:

Siccome la fazione che Giuliana deve portare alla vittoria è quella dei Mendicanti, ha posizionato sotto il segnapunti la carta più bassa che ha giocato, ovvero 4. Sposta ora in avanti il segnalino Apparati di 4 punti. In alternativa poteva piazzare la carta dal valore 8 che avrebbe perso il supporto delle carte popolo, ma così facendo avrebbe appoggiato troppo una fazione rivale!



NOTA: L'Imperatore tende a diventare sempre più pericoloso con il proseguire della partita. Durante le prime sessioni di gioco i giocatori devono stare attenti a non giocare carte traditore troppo presto e imprudentemente, e magari solo per indebolire la fazione di un avversario. Questo genere di azioni può risultare un rinforzo eccessivo e rapido dell'Imperatore.

4. Riorganizzazione settimanale:

Scartate le carte traditore e le carte Popolo giocate.

Ogni giocatore può **riprendere in mano una delle carte Fazione** che ha giocato durante la settimana corrente. Le carte Insurrezione restanti vanno scartate.

Ora i giocatori possono **scartare** un qualunque numero di carte coperte dalla mano (anche tutte quante!).

Distribuite a ogni giocatore carte Insurrezione a sufficienza affinché tutti abbiano **una mano composta da sette carte**. Se il mazzo è esaurito, la pila degli scarti viene rimescolata e usata come nuovo mazzo.

Scartate le carte scoperte in cima al mazzo **rivoluzione** e **Imperatore** (solo se questa non è stata posizionata sotto il segnapunti).

Se la **pila di carte Rivoluzione** è esaurita, quattro settimane sono passate, il mese sta per terminare e viene eseguito il **Termine del Mese**; altrimenti, proseguite con la fase **1. Rivelare la carta rivoluzione e Imperatore** di una nuova **Settimana**.

Al “**Termine del Mese**” si effettuano le seguenti fasi:

1. **Conteggio mensile:** I giocatori rivelano la carta Supporto temporaneo dando bonus alle fazioni appoggiate e si assegnano i punti rivoluzione.
2. **Riorganizzazione mensile:** Al termine del primo e del secondo mese di gioco si riorganizza per il mese successivo scartando e scegliendo un nuovo Supporto temporaneo e spostando le carte sopra il segnapunti. Si ricreano i mazzetti rivoluzione e Imperatore.

TERMINE DEL MESE - LE FASI IN DETTAGLIO

1. Conteggio mensile:

Per il Conteggio mensile vengono utilizzate unicamente le **carte Fazione** posizionate **al di sotto del segnapunti**, e i **segnalini** rivoluzione sul set Supporto temporaneo dei giocatori. Le carte Imperatore non vengono considerate in questo conteggio.

Prima di tutto i giocatori rivelano la carta in cima al set **Supporto temporaneo**. I **punti rivoluzione** relativi ai **segnalini ottenuti questo mese** (ovvero quelli posizionati sul set Supporto temporaneo) sono aggiunti al **valore delle carte** della fazione rivelata, **al di sotto del segnapunti**. I punti provenienti dai segnalini di più di un giocatore potrebbero essere aggiunti alla stessa fazione, rendendola ancora più forte. I totali mensili di tutte le **fazioni rivoluzionarie** vengono confrontati.

Distribuite ora equamente **sei punti rivoluzione** sotto forma di segnalini tra **tutti** i giocatori che **hanno rivelato la carta Supporto temporaneo della fazione più forte** di questo mese.

Un giocatore che ha supportato da solo la fazione più forte ottiene il massimo di 6 punti. Due giocatori ottengono ciascuno 3 punti, tre giocatori ricevono 2 punti ciascuno, e quattro o cinque giocatori, invece, 1 punto.

Se **nessun giocatore** ha supportato la fazione più forte, **non si ricevono** punti.

Esempio 8:

È il momento di calcolare dopo un mese di rivoluzione quale fazione è la più forte.

Durante una delle settimane, due fazioni sono rimaste in parità, quindi sono state spostate 5 carte sotto il segnapunti.

I giocatori rivelano le carte in cima alla loro pila Supporto temporaneo. I punti rivoluzione ottenuti questo mese dai giocatori sono aggiunti al valore delle carte della fazione sotto il segnapunti che hanno supportato temporaneamente. Si calcola la forza per questo mese:

Guardia Cittadina: 0 punti

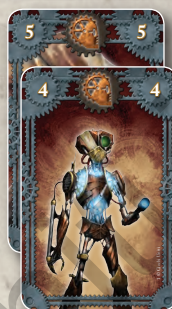
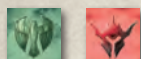
Mendicanti: $7 + 5$ (i punti sulla carta Supporto temporaneo di Valeria) = 12 punti

Apparati: $4 + 5 + 6$ (i punti sulla carta Supporto temporaneo di Giuliana) = 15 punti

Studenti: 6 punti

Alchimisti: $8 + 7$ (i punti sulla carta Supporto temporaneo di Francesco) = 15 punti

Giuliana e Francesco hanno supportato le fazioni più forti questo mese (Apparati e Alchimisti), quindi ciascuno di loro ottiene 3 punti.



2 2 1

Supporto di Valeria



5 1

Supporto di Giuliana



5 1 1

Supporto di Francesco

Ora i giocatori posizionano tutti i propri segnalini punti rivoluzione (già posseduti e guadagnati in questa fase) sulla propria carta Vincitore.

Al termine del **terzo Conteggio mensile** la partita termina e ha luogo il **Conteggio finale**. In questo caso saltate la fase **Riorganizzazione mensile**.

2. Riorganizzazione mensile:

Le carte **Supporto temporaneo** rivelate sono **rimosse dal gioco**, in modo che i giocatori possano scegliere ciascuna fazione **solo una volta** per partita.

I giocatori scelgono una nuova carta **Supporto temporaneo** dal proprio mazzetto e la pongono in cima ad esso coperta.

Spostate tutte le carte da sotto a sopra il segnapunti per far posto al conteggio del mese successivo, impilandole sempre nella colonna della relativa fazione. Ordinate le carte in modo che i valori siano visibili a tutti.

Mescolate le **carte Rivoluzione** posizionandone quattro al centro del tavolo in una pila coperta. Ponete da parte la carta avanzata coperta, sarà utilizzata durante la prossima riorganizzazione mensile.

Mescolate le **carte Imperatore** posizionandone quattro al centro del tavolo in una pila coperta. Ponete da parte le eventuali carte avanzate coperte, saranno utilizzate durante la prossima riorganizzazione mensile.

La carta aggiuntiva per il mazzo Imperatore (in partite da 4 o 5 giocatori) resta al suo posto sul tavolo.

Se sono presenti **meno di quattro carte Imperatore** per il nuovo mazzo, (quando 5 o più sono già state conteggiate), usate tutte le carte rimanenti. Se il mazzo è terminato, le successive settimane del mese vengono giocate senza una carta Imperatore (in partite a 4 o 5 giocatori, posizionate a lato la carta aggiuntiva). In questo caso, i giocatori **non possono** giocare carte **fazione come carte traditore**.

Proseguite con la fase **1. Rivelare la carta Rivoluzione e Imperatore** di una nuova **Settimana**.

CONTEGGIO FINALE:

Al termine del **terzo Conteggio mensile** la rivoluzione è terminata, ogni giocatore rivela la propria carta Vincitore e sposta il **segnalino punteggio** della fazione rivelata di tanti spazi in avanti quanti **punti rivoluzione** possiede (pari al valore dei segnalini presenti sulla sua carta Vincitore).

La forza dell'**Imperatore** non viene più modificata.

Se si raggiunge un valore di forza superiore a 40, girate il segnalino dal lato "40+" e posizionalo su un lato del segnapunti, continuando a contare a partire da 40.

Vincitore:

La posizione dei segnalini punteggio sul segnapunti mostra l'influenza e il potere guadagnati da ciascuna fazione e dall'Imperatore dopo tre mesi di rivoluzione. Il vincitore viene determinato tramite tre condizioni consecutive:

1. Vittoria dell'Imperatore

Se il segnalino **Imperatore** è sullo stesso spazio o **fino a 14 punti più avanti** rispetto al punteggio della fazione più forte,



la rivoluzione è fallita. Il vincitore della partita è il **giocatore** la cui fazione ha raggiunto il **totale di punti minore** sul segnapunti: sarà colui che subirà la furia dell'Imperatore in maniera minore.

Quando si gioca con tre o quattro giocatori, solo le fazioni con una carta Vincitore assegnata a un giocatore possono essere considerate per la vittoria.

In caso di **pareggio** tra giocatori, vince la fazione che ha ottenuto **meno punti** calcolando solo i **valori delle carte**.

Se ci si trova ancora in una situazione di pareggio, tutti i giocatori in questa situazione condividono il disonore di aver vinto con l'inganno.

Se non si verifica questa condizione vedete **2. Vittoria della Rivoluzione** sotto.

2. Vittoria della Rivoluzione

Se **almeno una fazione è in vantaggio sull'Imperatore** sul segnapunti o se l'Imperatore ha **un vantaggio di almeno 15 punti** (*avendo soffocato così brutalmente la ribellione, l'intera popolazione si solleva*), l'Imperatore viene esiliato all'estero.

Rimuovete il segnalino punteggio dell'Imperatore dal gioco e celebrate la grandiosa vittoria del popolo.

La **fazione** che ha totalizzato più punti durante la rivoluzione prende il potere, almeno per il momento. Il giocatore che ha rivelato la carta Vincitore di questa fazione **vince** la partita, a meno che non abbia un vantaggio di **15 o più punti sulla fazione successiva** sul segnapunti.

In questo caso vedi **3. I nuovi regnanti sono troppo potenti** sotto.

Nelle partite con 3 o 4 giocatori, se la fazione vincente non è assegnata ad un giocatore, il giocatore che appoggia la fazione successiva sul segnapunti vince la partita.

In caso di **pareggio** tra giocatori, vince la fazione che ha ottenuto **più punti** calcolando solo i **valori delle carte**.

Se ci si trova ancora in una situazione di pareggio, tutti i giocatori in questa situazione condividono la vittoria.

3. I nuovi regnanti sono troppo potenti

Se la fazione in testa ha superato la fazione successiva di **15 o più punti**, dimostra di avere troppa ambizione! Viene immediatamente detronizzata e la fazione con il **secondo punteggio più alto** sul segnapunti guiderà il regno verso il futuro. Il giocatore di **questa fazione** vince la partita.

Nelle partite con tre o quattro giocatori, se la fazione vincente non è assegnata ad un giocatore, il giocatore che appoggia la fazione successiva sul segnapunti vince la partita.

In caso di **pareggio** tra giocatori, vince la fazione che ha ottenuto **più punti** calcolando solo i **valori delle carte**.

Se ci si trova ancora in una situazione di pareggio, tutti i giocatori in questa situazione condividono la vittoria.



Esempio 9:

I giocatori girano le carte Vincitore coperte. Valeria rivela gli Apparati, Giuliana rivela i Mendicanti e Francesco gli Alchimisti. Ogni giocatore somma al punteggio della propria fazione vincitrice tutti i punti rivoluzione accumulati durante la partita. Dopo i calcoli, gli Alchimisti prendono il potere, avendo raggiunto un totale di 45 punti mentre l'Imperatore rimane a 37. La rivoluzione vince e l'Imperatore fugge dal paese. I giocatori rimuovono il segnalino dell'Imperatore dal segnapunti. Non è il momento ancora di festeggiare: avendo gli Alchimisti un vantaggio di 16 punti sui Mendicanti, la seconda fazione sul segnapunti, vengono detronizzati dal popolo che non vuole un ulteriore oppressore al potere. Giuliana che possiede la carta Vincitore dei Mendicanti vince così la partita portando il popolo verso un futuro migliore.



Carta vincitore di
Valeria



Carta vincitore di
Giuliana



Carta vincitore di
Francesco

Design del gioco: Daniel Danzer

Ringraziamenti: Doris e Julian Danzer,
Daniel Niemann, Harald Hinterbuchinger,
tutti i tester e i 457 sostenitori della prima
edizione limitata.

Grafica e impaginazione: Mario Barbati

Illustrazioni: Federico Musetti

Stesura regolamento: Salvatore Russo e
Giuliana Santamaria

Produzione: Giuliana Santamaria per
Giochi Uniti srl.

Dark Empire - Revolution™ è un gioco di
proprietà e sviluppato da

Giochi Uniti™

pubblicato in Italia da Giochi Uniti srl
Via S. Anna dei Lombardi, 36
80134 - Napoli - Italy
Tel 081 193.233.93

Per qualsiasi informazione su questo prodotto
scrivete a: info@giochiuniti.it

© 2016 Giochi Uniti srl. Tutti i diritti sono
riservati.

Qualsiasi riproduzione o traduzione anche
parziale se non autorizzata è severamente vietata.



