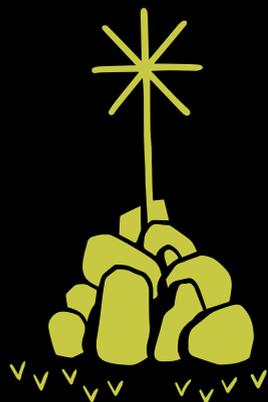


# EGREGO®

• FIRST EDITION •



## MANUALE

IN EGREGO ASSUMI IL RUOLO DI ENTITÀ SOPRANNATURALI E LOTTA PER IL CONTROLLO DEL VILLAGGIO. CON ABILITÀ E ASTUZIA, POSSIEDI GLI ABITANTI E CONQUISTA IL POTERE.

**DURATA**

30-90 min.

**GIOCATORI**

Da 3 a 6

**ETÀ**

Da 8 a 137

## 0. COMPONENTI DEL GIOCO

• 21 CARTE ENTITÀ

ENTITÀ POSITIVE ENTITÀ CAOTICHE ENTITÀ NEGATIVE



x 7 x 7 x 7

• 21 PEDINE ENTITÀ



x 7 x 7 x 7

• 50 CARTE VILLAGGIO



CASA ABITANTE SIGILLO



x 18 x 18 x 14

• 81 SEGNALINI



• 3 DADI



• QUESTO MANUALE



## 1. PREPARAZIONE DEL GIOCO

PRENDI LE CARTE VILLAGGIO. DIVIDI LE CARTE ABITANTE, LE CARTE CASA E LE CARTE SIGILLO FACENDO 3 MAZZETTI DISTINTI.

1 CREAZIONE DEL MAZZO VILLAGGIO 1

LA DIMENSIONE DEL MAZZO VILLAGGIO CAMBIA IN BASE AL NUMERO DI GIOCATORI, DA OGNI MAZZETTO, PESCA IL NUMERO DI CARTE CASA CORRISPONDENTE AL NUMERO DEI GIOCATORI E IL NUMERO DI CARTE ABITANTE E SIGILLO CORRISPONDENTE AL DOPIO DEL NUMERO DEI GIOCATORI.

3 GIOCATORI

6 CARTE ABITANTE + 3 CARTE CASA + 6 CARTE SIGILLO

4 GIOCATORI

8 CARTE ABITANTE + 4 CARTE CASA + 8 CARTE SIGILLO

5 GIOCATORI

10 CARTE ABITANTE + 5 CARTE CASA + 10 CARTE SIGILLO

6 GIOCATORI

12 CARTE ABITANTE + 6 CARTE CASA + 12 CARTE SIGILLO

MISCHIALE TRA LORO E PONI IL MAZZO COPERTO AL CENTRO DEL TAVOLO. QUESTO SARÀ IL MAZZO VILLAGGIO PER QUESTA PARTITA.

2 COSTRUZIONE DEL VILLAGGIO 2

PRIMA DI RIPORRE LE RESTANTI CARTE VILLAGGIO NELLA SCATOLA, PESCA 4 CARTE ABITANTE E 4 CARTE CASA E POSIZIONALE INTORNO AL MAZZO VILLAGGIO APPENA CREATO AL CENTRO DEL TAVOLO COME IN FIGURA:



### CONGRATULAZIONI!

ORA HAI TROVATO UN VILLAGGIO DA INVADERE!

3 ASSEGNAZIONE DELL'INCLINAZIONE & SCELTA DELLE ENTITÀ 3

OGNI GIOCATORE AVRÀ UNA TRA LE SEGUENTI INCLINAZIONI: MALE, BENE E CAOS.

TUTTI I GIOCATORI LANCIANO UN DADO: QUELLO CHE OTTIENE IL VALORE PIÙ ALTO SARÀ IL PRIMO GIOCATORE E GLI VERRÀ ASSEGNATA L'INCLINAZIONE DEL MALE. DA LÌ, PROCEDENDO IN SENSO ORARIO, LE INCLINAZIONI DEI RESTANTI GIOCATORI SARANNO ASSEGNATE AUTOMATICAMENTE SECONDO IL SEGUENTE SCHEMA:

	3 GIOCATORI	4 GIOCATORI	5 GIOCATORI	6 GIOCATORI
1° GIOCATORE	MALE	MALE	MALE	MALE
2° GIOCATORE	BENE	BENE	BENE	BENE
3° GIOCATORE	CAOS	MALE	MALE	CAOS
4° GIOCATORE	///	CAOS	BENE	MALE
5° GIOCATORE	///	///	CAOS	BENE
6° GIOCATORE	///	///	///	CAOS

DIVIDI LE CARTE ENTITÀ IN TRE MAZZETTI (ENTITÀ NEGATIVE, ENTITÀ POSITIVE, ENTITÀ CAOTICHE).

OGNI GIOCATORE, PARTENDO DAL PRIMO, DEVE SCEGLIERE E POSIZIONARE DAVANTI A SÉ 3 CARTE ENTITÀ SCOPERTE CON LE RISPETTIVE PEDINE, RISPETTANDO LA PROPRIA INCLINAZIONE.

• INCLINAZIONE DEL MALE:



• INCLINAZIONE DEL BENE:



• INCLINAZIONE DEL CAOS:



## 2. SCOPO DEL GIOCO

LO SCOPO DI EGREGO È USARE LE ENTITÀ PER POSSEDERE GLI ABITANTI E FAR LORO COMPIERE AZIONI NEGATIVE POSIZIONANDO SEGNALINI (♣) SE SI HA L'INCLINAZIONE DEL MALE, AZIONI POSITIVE POSIZIONANDO SEGNALINI (♠) SE SI HA L'INCLINAZIONE DEL BENE ED ENTRAMBE LE AZIONI POSIZIONANDO SEGNALINI SIA (♣) CHE (♠) SE SI HA L'INCLINAZIONE DEL CAOS CERCANDO DI MANTENERE UN EQUILIBRIO TRA AZIONI POSITIVE E NEGATIVE.

## 3. TURNO DEL GIOCATORE

1 RISOLVERE LE AZIONI DEGLI ABITANTI DEL VILLAGGIO 1

ALL'INIZIO DEL PROPRIO TURNO, PER OGNI ABITANTE POSSEDUTO DALLE SUE ENTITÀ, IL GIOCATORE DEVE COMPIERE LE SEGUENTI AZIONI:

• DEVE AGGIUNGERE UN SEGNALINO (♣) SU TUTTI GLI ABITANTI POSSEDUTI DALLE SUE ENTITÀ NEGATIVE.

• DEVE AGGIUNGERE UN SEGNALINO (♠) SU TUTTI GLI ABITANTI POSSEDUTI DALLE SUE ENTITÀ POSITIVE.

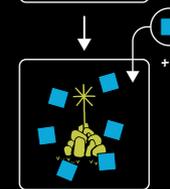
• SE VUOLE, PUÒ GIRARE UN SEGNALINO (DA ♠ A ♣ OPPURE DA ♣ A ♠) SU TUTTI GLI ABITANTI POSSEDUTI DALLE SUE ENTITÀ CAOTICHE.

I SEGNALINI DEVONO ESSERE POSTI SULLE STELLE VISIBILI DELLA CARTA ABITANTE COME IN FIGURA. SE IL GIOCATORE NON HA ENTITÀ IN CAMPO PASSA SUBITO ALLA FASE 2a.



### MORTE DI UN ABITANTE

UN ABITANTE MUORE QUANDO TUTTE LE SUE STELLE VENGONO COPERTE DAI SEGNALINI. LA CARTA VIENE GIRATA E COPERTA DAI SUOI SEGNALINI BEN VISIBILI A TUTTI. SE UN ABITANTE MUORE CON TUTTI I SEGNALINI DELLO STESSO TIPO, OTTIENE UN SEGNALINO BONUS E LA POSSIBILITÀ DI SALTARE UNA CASA ADIACENTE PER POSSEDERE UN ALTRO ABITANTE (VEDI "POSSESSIONI A CATENA"). IL GIOCATORE CHE PROVOCA LA MORTE DI ALMENO UN ABITANTE, TERMINA IL SUO TURNO SENZA COMPIERE LE FASI 2a/2b.



2a POSSEDERE UN ABITANTE 2a

IL GIOCATORE TIRA I DADI A SUA DISPOSIZIONE (OGNI GIOCATORE INIZIA CON UN SOLO DADO, MA, GRAZIE ALLE CARTE SIGILLO, PUÒ ARRIVARE A POSSEDERNE 3). SE IL VALORE DEL DADO CORRISPONDE AL NUMERO DI STELLE VISIBILI (NON COPERTE DA ♣ O ♠) SU UNA CARTA ABITANTE, IL GIOCATORE PUÒ EFFETTUARE LA POSSESSIONE DI QUELL'ABITANTE SEGUENDO LE "REGOLE PER LA POSSESSIONE."

### REGOLE PER LA POSSESSIONE

• LE ENTITÀ NEGATIVE E LE ENTITÀ POSITIVE POSSONO POSSEDERE UN ABITANTE SOLO SE QUESTO È LIBERO DA ENTITÀ O POSSEDUTO DA UN'ENTITÀ CAOTICA. QUANDO UN'ENTITÀ NEGATIVA O POSITIVA RIESCE A IMPOSSESSARSI DI UN ABITANTE, IL GIOCATORE DEVE POSIZIONARE LA SUA PEDINA ENTITÀ SULLA CARTA ABITANTE CORRISPONDENTE E AGGIUNGERE SUBITO UN SEGNALINO (♣ o ♠) IN BASE ALL'ENTITÀ USATA) SU UNA STELLA VISIBILE DELLA CARTA ABITANTE. L'EVENTUALE ENTITÀ CAOTICA PRESENTE IN PRECEDENZA SULLA CARTA ABITANTE VIENE SCACCIATA E TORNA AL SUO PROPRIETARIO.

• LE ENTITÀ CAOTICHE POSSONO POSSEDERE UN ABITANTE SOLO SE QUESTO È GIÀ POSSEDUTO DA UNA QUALSIASI ENTITÀ. QUANDO UN'ENTITÀ CAOTICA RIESCE A IMPOSSESSARSI DI UN ABITANTE, SCACCIA L'ENTITÀ PRESENTE IN PRECEDENZA, POSIZIONA LA SUA PEDINA ENTITÀ SULLA CARTA ABITANTE CORRISPONDENTE E, SE VUOLE, PUÒ GIRARE UN SEGNALINO GIÀ PRESENTE SULLA CARTA INVERTENDONE IL VALORE (DA ♠ A ♣ OPPURE DA ♣ A ♠). LA PEDINA ENTITÀ SCACCIATA DA UN ABITANTE TORNA IMMEDIATAMENTE AL GIOCATORE A CUI APPARTIENE.

### POSSESSIONI A CATENA

QUANDO UN ABITANTE MUORE, L'ENTITÀ CHE HA PROVOCATO LA MORTE DEVE IMMEDIATAMENTE LASCIARE LA CARTA DELL'ABITANTE UCCISO E, SE POSSIBILE, SALTARE SU UNA CARTA

ABITANTE ADIACENTE SENZA TIRARE IL DADO (MAI IN DIAGONALE) E POSSEDERLO SEGUENDO LE REGOLE PER LA POSSESSIONE SOPRACITATE POSIZIONANDO IL SUO SEGNALINO. SE QUESTO NON È POSSIBILE, IL SEGNALINO DELL'ENTITÀ TORNA NELLA MANO DEL PROPRIETARIO. SE L'ABITANTE MUORE CON TUTTI I SEGNALINI DELLO STESSO TIPO, GUADAGNA UN SEGNALINO EXTRA, E L'ENTITÀ, GRAZIE AL BONUS, PUÒ SALTARE UNA CASA ADIACENTE (SOLO UNA) PER RAGGIUNGERE E POSSEDERE UN ABITANTE LIBERO O GIÀ OCCUPATO DA UN'ENTITÀ CAOTICA. SE UN'ENTITÀ PROVOCA LA MORTE DI UNO O PIÙ ABITANTI, IL TURNO DEL GIOCATORE TERMINA IMMEDIATAMENTE DOPO L'ULTIMA MORTE PROVOCATA.

2b AMPLIAMENTO DEL VILLAGGIO 2b

SE IL GIOCATORE NON HA POSSEDUTO ABITANTI, PESCA UNA CARTA DAL MAZZO VILLAGGIO. SE LA CARTA È UN ABITANTE O UNA CASA, DEVE AGGIUNGERLA AL VILLAGGIO OVUNQUE VOGLIA, PURCHÉ ALMENO UN LATO DELLA CARTA SIA A CONTATTO CON UN LATO DELLE CARTE CASA/ABITANTE GIÀ PRESENTI SUL TAVOLO. SE LA CARTA È UN SIGILLO, LO PONE DAVANTI A SÉ E PRENDE UN DADO AGGIUNTIVO. UN GIOCATORE NON PUÒ AVERE PIÙ DI 3 DADI, PERCIÒ LE CARTE SIGILLO PESCATE IN ECCESSO DOVRANNO ESSERE CEDUTE AD ALTRI GIOCATORI.

## 4. FINE DEL GIOCO

IL GIOCO TERMINA IMMEDIATAMENTE NON APPENA LE CARTE DEL MAZZO VILLAGGIO SI ESAURISCONO.

• VINCONO I GIOCATORI CON L'INCLINAZIONE DEL MALE SE NEL VILLAGGIO SONO PRESENTI PIÙ SEGNALINI (♣)

• VINCONO I GIOCATORI CON L'INCLINAZIONE BENE SE NEL VILLAGGIO SONO PRESENTI PIÙ SEGNALINI (♠)

• VINCONO I GIOCATORI CON L'INCLINAZIONE DEL CAOS SE NEL VILLAGGIO IL NUMERO DEI SEGNALINI (♣) È UGUALE AL NUMERO DEI SEGNALINI (♠)