

# IL TRONO DI MORTADELLA®

linus  
games

  
CosplayYou

# Table of Contents

Panoramica	0
Introduzione	1
Scopo del Gioco	2
Descrizione Materiale	3
Struttura delle Carte	4
Svolgimento del gioco	5
Regole aggiuntive	6
Condizioni di vittoria	7
Varianti al gioco base	8
Contatti	9

# **GIOCO DI DADI E STRATEGIA NELLA BOLOGNA MEDIEVALE**

Un favoloso gioco da tavolo per 2-7 giocatori, dai 10 anni in su. Durata media 20 minuti.

## INTRODUZIONE

Bologna, XIII secolo. Impero, Papato e Corporazioni di arti e mestieri sono i poteri forti che governano la città che, con la sua antica Università e con i suoi 60.000 abitanti, rappresenta la quinta città più popolosa d'Europa. In questi anni Bologna è il maggior centro tessile d'Italia e la sua complessa rete di canali fornisce energia alle industrie della seta mettendo in comunicazione la città con il resto del territorio, dal fiume Po al Mare Adriatico. È una città ricca e poliglotta dove si mangia bene e si beve ancora meglio, ma che deve convivere anche con disparità sociali, cospirazioni politiche, guerre ed epidemie. Una gran gioia insomma!

Ogni giocatore manovra persone e risorse per raggiungere il luogo di potere più importante e ambito della città: il Trono di Mortadella. In confronto raggiungere quello di Spade è una passeggiata.

Ogni mezzo è lecito, ogni arma è consentita, sarai in grado di raggiungere i tuoi scopi e diventare Re di Mortadella?

## Scopo del Gioco







Ogni giocatore riveste un ruolo nella Bologna fantastica de “Il Trono di Mortadella”: per decidere qual è questo ruolo ciascun giocatore pesca una carta Ruolo, che non dovrà mostrare mai agli altri per nessun motivo fino alla fine della partita. Attraverso i dadi, turno dopo turno, i giocatori accumuleranno beni e risorse oppure scateneranno effetti devastanti sui propri avversari (o anche su se stessi!): tutta la strategia di gioco dipende dal proprio ruolo e dalla propria esperienza!

# DESCRIZIONE MATERIALE

## Segnalini

I Segnalini sono gettoni nei quali sono rappresentati i Simboli sotto descritti. All'inizio della partita si trovano tutti al centro del tavolo (riserva). Durante la partita i Segnalini potranno essere acquisiti dai giocatori per finire nel conto delle condizioni di vittoria, oppure scartati (o fatti scartare). In questo caso i Segnalini in questione torneranno nella riserva al centro del tavolo.

Table 1. SIMBOLI (su dadi, carte e segnalini)

	Popolo	indica gli abitanti della città, come artigiani, commercianti e soldati
	Torre	indica i possedimenti come case, palazzi, mulini, torri e castelli
	Libro	indica la conoscenza, la cultura, il sapere accademico e la capacità oratoria
	Mortadella	indica il cibo, le dispense piene e il gusto per la bella vita
	Vino	indica il vino e l'ebbrezza portata dal consumo sconsiderato dell'alcol
	Ratto	indica malattie e catastrofi che possono scatenarsi

## STRUTTURA DELLE CARTE



Ogni carta è composta da:  
- Illustrazione con Ruolo  
- Condizioni di vittoria specifiche del Ruolo (Icane nella parte bassa)

## RUOLI

### ***Principe dei Tortellini***

È dedito ai piaceri della carne (in tutti i sensi) e ha fatto completamente sua la frase: “di doman non c’è certezza...” Ha sudditi e possedimenti ma non se ne preoccupa minimamente, l’unica cosa che gli preme è poter fare i suoi cinque pasti al giorno in santa pace. O guerra.

### ***Magnifico Rettore***

Uomo di indiscusso rigore morale e sconfinata sapienza, ha rifiutato i beni voluttuari per dedicarsi ad arricchire ed espandere l’Università, dando benessere agli studenti, suoi futuri sudditi. Se l’è studiata proprio bene!

### ***Signore della Seta***

Attraverso una vita votata al lavoro è diventato il mercante più potente della città ed è l’unico a conoscere i segreti della produzione industriale della seta all’interno dei mulini disseminati lungo la fitta rete di canali.

### ***Capitano di Ventura***

È un condottiero che guida compagnie di spietati mercenari pronti a uccidere e farsi uccidere per il miglior offerente. Saccheggi e razzie sono il pane quotidiano di questi personaggi che ad una dimora fissa preferiscono l’avventura. Contenti loro...

### ***Il Cardinale***

In un’epoca di santi ed eremiti lui è invece un politico redentore di peccati non suoi. Rappresenta il potere terreno della Chiesa e non esita un secondo ad approfittare di ogni occasione per accumulare nuovi fedeli e ricchezze.

### ***Maestro dei Locandieri***

**(per partite da 3 giocatori in su)** - Trama nell'ombra, conosce i segreti di tutta la città e sa che potrà arrivare al potere solo sfruttando le sue conoscenze e ricattando i personaggi più illustri. La sua locanda ne ha viste davvero di tutti i colori! Ha una condizione di vittoria più complessa rispetto agli altri giocatori.

***Brigante***

**(solo per la partita a 7)** - Sembra sempre solo ma è al centro di una fitta rete di malviventi che lo informa e lo aiuta. Sembra il più cattivo ma non è peggiore degli altri, anzi, spesso è stato beccato mentre faceva beneficenza ai più poveri! È l'unico ruolo di cui si scopre l'identità al primo tiro di dado.



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge a turni singoli che procedono in senso orario. Per determinare chi inizia ciascun giocatore lancia i cinque dadi: chi totalizza la somma più alta di Mortadelle e Vino sarà il primo a giocare.

Le regole che seguono riguardano gruppi da 3 a 5 giocatori. Per 2, 6 o 7 giocatori vedere il capitolo “Varianti di gioco” alla fine del regolamento.

### ***FASE 1 (primo turno, primo giocatore)***

Il primo giocatore tira i cinque dadi e ne sceglie tre.

### ***FASE 2***

Si attivano gli effetti dei tre dadi scelti, uno per volta, nell'ordine stabilito dal giocatore.

### ***FASE 3***

I due dadi rimasti passano al giocatore alla sua sinistra.

### ***FASE 1 (turni successivi)***

Il nuovo giocatore inizia la sua FASE 1 con i due risultati scartati dal giocatore precedente. Se sono di suo gradimento può decidere di tenerli entrambi e tirare solo gli altri tre dadi (scegliendo a questo punto un solo risultato da aggiungere) se invece fanno proprio schifo può rifiutarli e tirare tutti e cinque i dadi, continuando la partita come descritto sopra.

Table 1. EFFETTI DEI DADI

	<p>1 <b>Popolo</b> = acquisisci 1 Segnalino Popolo.                  2 <b>Popoli</b> = acquisisci 2 Segnalini Popolo, oppure usali per fare la Rivoluzione: fai scartare 1 Segnalino Torre o 1 Segnalino Libro a un giocatore a tua scelta.</p>
	<p>1 <b>Torre</b> = acquisisci 1 Segnalino Torre.</p>
	<p>1 <b>Libro</b> = acquisisci 1 Segnalino Libro oppure usalo come Jolly: converti il Segnalino Libro in qualsiasi altro simbolo a tua scelta.</p>
	<p>1 <b>Mortadella</b> = acquisisci 1 Segnalino Mortadella.</p>
	<p>1 <b>Vino</b> = Ebbrezza: fa scartare 1 Segnalino Popolo a un giocatore a tua scelta. Il giocatore può annullare l'effetto scartando 1 Segnalino Mortadella.                  2 <b>Vini</b> = Ubriacatura: fa saltare il prossimo turno a un giocatore a scelta, che prende il Segnalino Salta Turno come promemoria. Il giocatore può annullare l'effetto scartando 2 Segnalini Mortadella.</p>
	<p>1 <b>Ratto</b> = Peste: tutti i giocatori scartano 1 Segnalino Popolo. Ciascun giocatore può evitare di scartare il Segnalino Popolo scartando 1 Segnalino Torre.                  2 <b>Ratti</b> = Peste nera: tutti i giocatori scartano 1 Segnalino Popolo e 1 Segnalino Mortadella. Rimane valida la regola che si può evitare di scartare 1 Segnalino Popolo scartando 1 Segnalino Torre.</p>

## REGOLE AGGIUNTIVE

Quelle che seguono fanno parte del gioco a tutti gli effetti, ma si consiglia di fare pratica con un paio di partite prima iniziare a usarle.

### ***Segnalino “Deus Ex-Machina”***

Il giocatore che lo possiede può usare questo Segnalino dopo un lancio di dadi (siano essi 3 oppure 5) per ripetere un lancio dello stesso numero di dadi. Questo Segnalino viene assegnato all'ultimo giocatore che inizia. Dopo che è stato usato passa al giocatore alla propria destra a meno che non sia stato usato per ripetere il tiro di un giocatore avversario, allorché il Segnalino andrà a lui.

### ***7 vizi capitali - Il troppo stroppia!***

Non si possono avere più di 7 Segnalini per simbolo. Se un giocatore arriva a 8 Segnalini anche solo con un simbolo, perde la partita e esce dal gioco. Anche in questo caso non può mostrare che ruolo ricopriva.

### ***Festa della Porchetta - Si mangia!***

Se con il tiro dei dadi escono 5 simboli uguali di Popolo, Torre, Libro o Mortadella, tutti i giocatori acquisiscono immediatamente 1 Segnalino corrispondente al simbolo del dado. Nel caso si verificassero le condizioni di vittoria per un giocatore, vince la partita anche se non è il suo turno. Se sono più di uno i giocatori che potrebbero vincere, vince quello che avrebbe dovuto giocare prima, seguendo l'ordine orario dei turni.

### ***Terremoto - Rrrrrumble!***

Se con il tiro dei dadi escono 5 simboli tra Ratto e Vino (ad es. 3 Ratti e 2 Vini) tutti i giocatori scartano tutti i Segnalini Torre e tutti i Segnalini Libro in gioco. Nel caso si verificassero le condizioni di vittoria per un giocatore, vince la partita anche se non è il suo turno. Se sono più di uno i giocatori che potrebbero vincere, vince quello che avrebbe dovuto giocare prima, seguendo l'ordine orario dei turni.

### ***Carnevale - Ogni scherzo vale!***

Se con il tiro dei dadi escono 5 simboli diversi il giocatore sceglie 3 dei simboli e, invece che acquisirli dalla riserva comune, li ruba da uno o più giocatori avversari.

## CONDIZIONI DI VITTORIA

Un giocatore vince quando si verificano le condizioni di vittoria durante il suo turno.

Table 1. Obiettivi personaggi

	Popolo	Torre	Libro	Mortadella	Note
Principe dei Tortellini	2+	2+	2+	5+	-
Magnifico Rettore	4+	2+	5+	-	-
Signore della Seta	4+	6+	-	0	-
Capitano di Ventura	5+	-	0	4+	-
Cardinale Austero	2+	4+	4+	2+	-
Maestro dei Locandieri	2+	2	2+	2	Con la combinazione indicata, vince se indovina il ruolo di un giocatore avversario. Se sbaglia esce dal gioco
Brigante	0/8+*	-	0/8+*	0/8+*	Un simbolo almeno a quota 8 e gli altri due a 0

### Nota

Quando un numero è seguito da “+” significa che deve avere ALMENO quel numero di Segnalini.

Quando un numero è da solo senza segni matematici significa che il giocatore deve avere quell'ESATTO NUMERO di Segnalini perché si verifichino le condizioni di vittoria.

Vale anche per lo 0.

## VARIANTI AL GIOCO BASE

### ***Variante per 6 giocatori***

In una partita a 6 tutti i giocatori partono con 1 Segnalino Popolo e 1 Segnalino Mortadella.

### ***Variante per 7 giocatori***

In una partita a 7 tutti i giocatori partono con 2 Segnalini Popolo e 1 Segnalino a loro scelta. Entra inoltre il ruolo speciale del Brigante, che gioca con la carta ruolo scoperta.

### ***Brigante***

Il Brigante tira i dadi normalmente ma i simboli di Popolo, Torre, Libro e Mortadella anziché acquisirli dalla riserva al centro del tavolo li ruba agli altri giocatori.

Inoltre il Brigante non è soggetto alla limitazione dei 7 vizi capitali e non può essere il bersaglio del Maestro dei Locandieri.

**Condizioni di vittoria:** Il Brigante vince acquisendo almeno 8 Segnalini uguali a scelta tra Popolo, Libro e Mortadella, e tenendo a 0 i gli altri due simboli.

### ***Variante per 2 giocatori***

Togliere dalle carte Ruolo il Maestro dei Locandieri e il Brigante. Alle condizioni di vittoria di ciascun giocatore ne va aggiunta una: il giocatore vince se indovina il ruolo di un altro giocatore. Se non lo indovina scarta tutti i Segnalini, la carta Ruolo viene eliminata dalla partita e il giocatore pesca una nuova carta Ruolo e ricomincia la partita passando il turno.

Il Trono di Mortadella ©2016 Cosplayou

Ideazione, sviluppo, design, illustrazioni, packaging, logo e nome “Trono di Mortadella” sono tutti copyright o marchi registrati. Tutti i diritti riservati.

Ideato da **Linus Games**. Progetto di Carlo Ferrari, sviluppo di Carlo Ferrari, Helios Pu e Diego Ruggeri. Si ringraziano i playtesters: Dolma Fronterre, Marco Facchini, Rita Traversi, Maurizio Stagni. Si ringrazia inoltre l'Associazione culturale Felsina Factory per il supporto e la consulenza.

#### CONTATTI

<http://www.iltronodimortadella.com>

		
<a href="http://www.cosplayou.com">http://www.cosplayou.com</a>	<a href="http://www.linusgames.com">http://www.linusgames.com</a>	<a href="http://www.felsinafactory.it">http://www.felsinafactory.it</a>