

FINAL DECREE

Per giocare serve

- da 4 a 5 ~~colpevoli~~ giocatori. Se ci sono 4 giocatori, eliminate il Parlamento. Dopo tutto non serve.
- un segnalino per ogni giocatore, che andrà piazzato sui ministeri per indicare a quale dipartimento è a capo il giocatore.
- le carte dei ministeri.
- i cinque decreti.
- i segnalini di **COLPA!** Le macchie piccine, ma quando le hai addosso mica pesano poco.
- le frecce di controllo, indicano quale dipartimento controlla quale. In teoria.
- un timbro per stampare i decreti, o il modo che vi pare per segnare quali passi sui decreti siano stati già timbrati.

Definizioni

- **COLPA!**: un segnalino con la macchia. La colpa non assegnata a un giocatore o a un ministero sta da un lato nella banca.
- Colpa Ministeriale. Piazzata sulla carta del ministero.
- Colpa Personale. Tenuta di fronte al giocatore. Il giocatore con meno Colpa Personale alla fine della partita vince.
- Carte dei ministeri. Il segnalino del giocatore che lo controlla va posto sulla carta, così come la Colpa Ministeriale.
- Decreti. Ogni decreto ha un numero di passi che devono essere timbrati, in ordine, dal ministero indicato. Quando tutti i passi sono stati timbrati, il decreto entra in vigore (vedi dopo).
- Ministero vuoto: il ministero che non ha alcun giocatore a capo.
- Carta Stagnazione e Declino: questa carta deve essere giocata immediatamente. Rappresenta la crisi economica, la pandemia, la guerra, la carestia, l'apocalisse o quant'altro. Quando viene giocata vengono scartate cinque carte dal mazzo nella pila degli scarti. Tutta

la Colpa Ministeriale va nella Colpa Personale del giocatore che controlla il ministero. La carta Stagnazione e Declino va rimescolata nel mazzo (ma non la pila degli scarti!) Una volta finito il mazzo, il gioco è finito.

Preparazione

1. Piazzare i ministeri sul tavolo, con le frecce a indicare il controllore e il controllato: Il PARLAMENTO controlla la PRESIDENZA DELLA REPUBBLICA che controlla il CONSIGLIO DEI MINISTRI e il MINISTERO DELLA DIFESA, quest'ultimo controlla la MAGISTRATURA. Il MINISTERO DELLE FINANZE è indipendente (con 4 giocatori il PARLAMENTO non si usa).
2. **COLPA!** iniziale e CONSIGLIO DEI MINISTRI: ogni giocatore prende da 1 a 6 **COLPA!** in mano, come sua puntata.
 - a. I giocatori che non hanno puntato né il minimo né il massimo prendono quella **COLPA!** come **COLPA!** personale. Se tutti hanno puntato uguale contano come aver puntato il massimo.
 - b. I giocatori che hanno puntato il minimo guadagnano quel numero, +5, come **COLPA!** personale, per la loro mancanza di spirito di squadra.
 - c. Se un solo giocatore ha puntato il massimo, guadagna quella come **COLPA!** personale, e diventa capo del CONSIGLIO DEI MINISTRI.
 - d. Se più giocatori hanno puntato il massimo, guadagnano 2 **COLPA!** e fanno un altro turno di puntate, con le stesse regole, finché non ne rimane solo uno.
3. Assegnare le posizioni: il capo del CONSIGLIO DEI MINISTRI assegna i restati ministri ai giocatori. Il PARLAMENTO non viene assegnato.
4. Togliere Stagnazione e Declino dal mazzo, mescolarlo e dare una carta a ogni giocatore. Prenderne altre 20 con cui formare un mazzo, e farne un altro di 5 carte. Mescolare Stagnazione e Declino nel resto. Mettere queste carte sulle 20, e metterci sopra le 5. Il mazzo è completo.
5. Piazzare i cinque Decreti sulla PRESIDENZA DELLA REPUBBLICA.

Svolgimento del gioco

Comincia il giocatore sulla PRESIDENZA DELLA REPUBBLICA, il gioco procede in senso orario.

Il gioco finisce quando viene pescata l'ultima carta, oppure quando i cinque Decreti vengono promulgati (sperateci).

Il giocatore con meno Colpa Personale vince!

Sequenza del turno

Ogni giocatore nel suo turno segue questa sequenza:

1. Il suo ministero guadagna 1 **COLPA!** per incompetenza generale.
2. Pesca una carta.
3. Fa fino a 3 azioni. (descritte sotto)
4. Il suo ministero guadagna 1 **COLPA!** per ogni decreto su di esso.

Azioni disponibili

- Pescare una carta (una sola volta per turno).
- Giocare una carta (seguire le istruzioni su di essa, le carte hanno precedenza sulle regole).
- Distribuire la Colpa: sposta una qualunque quantità di **COLPA!** dal tuo ministero in uno o più ministeri sotto di esso (o sotto uno che controlla, lungo tutta la catena), dividendoli come preferisce.
- Spedire un Decreto ad un altro ministero. Il giocatore perde una Colpa Personale se il ministero è quello che deve fare il prossimo passo nel Decreto.
- Spostare il segnalino di un giocatore (anche il suo) al ministero libero.
- Timbrare un decreto (vedi dopo).
- Fare una azione prevista dal ministero che controlla.

Decreti

Un giocatore può usare un'azione per timbrare un Decreto, secondo queste regole:

1. Il ministero deve avere il Decreto su di esso per timbrarlo.
2. Il ministero deve essere il prossimo nella lista dei passi per timbrarlo.

3. Se un passo viene timbrato il giocatore che lo timbra perde una Colpa Personale.
4. Se l'ultimo passo su un Decreto viene timbrato il decreto viene promulgato. In aggiunta alla **COLPA!** rimossa come sopra viene tolta **COLPA!** aggiuntiva.
5. Se il ministero che promulga il Decreto non è controllato da un altro ministero il direttore del ministero emanante sceglie da dove viene rimossa la **COLPA!** extra.
6. Se il ministero che attua il Decreto è controllato da un altro ministero allora segui la catena di controllo fino al ministero che non è controllato. Il direttore di quel ministero sceglie da dove togliere la **COLPA!** aggiuntiva. Se il ministero non ha direttore non viene rimossa alcuna **COLPA!**
7. La quantità di Colpa rimossa dipende da quanti decreti sono già stati promulgati: il primo decreto permette di togliere 10 **COLPA!**, il secondo 20, il terzo 30 ecc.
8. La **COLPA!** può essere rimossa dalla riserva di Colpa Personale di qualunque giocatore o da qualunque ministero. Il giocatore che toglie può decidere di non togliere la quantità totale di **COLPA!**

Accordi e Scambi

I giocatori possono scambiarsi liberamente **COLPA!** tra di loro, se si mettono d'accordo. Anche le carte si possono scambiare. O segreti di stato, o anime. Nessun accordo è vincolante, le quantità di **COLPA!** sono pubbliche.

Ringraziamenti

Ideazione e sviluppo del gioco:
Ispirato all'universo House War di:
Playtester:

Carl de Visser
Dillon "Grand Vizier" Burke
Dillon Burke Malcolm
Harbrow Donna
Giltrap Aaron Hicks
Richard Love David
MacLagan Sharon
Henry Matt Powell
Mary-Beth

Becs
Keith Wignall Aaron
Damon
Zane Bruce
John Morton Peter Lee
John Seaton Jenny

Il lavoro originale di Final Decrees è sotto licenza Creative Commons Attribution 3.0 New Zealand, la licenza è stata creata da Carl de Visser. L'universo House War è stato creato da Dillon Burke e viene usato con il suo permesso.

Qui i dettagli per contratto per Carl de Visser. Feedback è apprezzato. Email: carl.devisser@gmail.com

Traduzione e adattamento in italiano e grafica di Marco Viggi.