



PAOLO
MORI

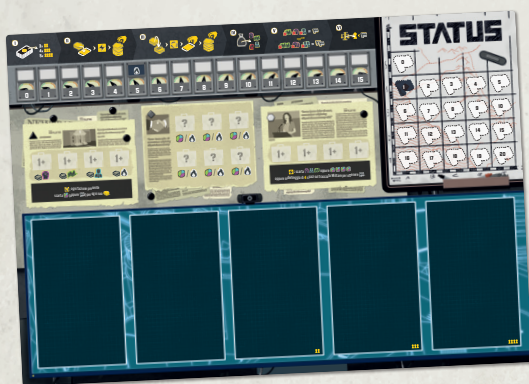
NOVA Lectio STATUS



ALAN
D'AMICO

Dopo un periodo di grandi disordini interni, la nazione è contesa da quattro fazioni rivali, ognuna decisa a conquistarla e a farsi riconoscere come unico governo legittimo. Sarai al comando di una di queste fazioni e dovrai guidarla verso il suo riconoscimento internazionale. Ma non illuderti, non basterà la forza militare. Dovrai tessere abili relazioni diplomatiche, costruire un'economia solida e mantenere saldo il consenso della popolazione. Saprai affermare il tuo Status nel complesso scacchiere geopolitico mondiale?

COMPONENTI GENERALI



1 Tabellone



40 carte Evento



1 segnalino
Priorità



1 segnalino
Orologio



1 segnalino
Moneta



2 segnalini
Rendita
Jolly



36 segnalini
Economia



36 segnalini
Politica



36 segnalini
Consenso



6 segnalini
Rendita
Economia



6 segnalini
Rendita
Politica



6 segnalini
Rendita
Consenso

COMPONENTI PERSONALI



4 schermi Fazione
(1 per ogni Fazione)



4 indicatori Militare in legno
(1 per ogni Fazione)



4 indicatori Status
(1 per ogni Fazione)



16 pedine Funzionario in legno
(4 per ogni Fazione,
da 1 a 4 sul fronte e ? sul retro)



1 segnalino Rendita
Militare (solo per la
Nuova Milizia)

CONCETTI CHIAVE

Asset

I segnalini Economia , Politica  e Consenso  sono chiamati **Asset**. Durante la partita i vostri Asset rimarranno **sempre** nascosti dietro al vostro schermo.

Segnalini Rendita

Producono Asset o Potenza Militare **per ogni** vostro segnalino Rendita (vedi Fase IV, pag. 10), come segue:

 /  /  producono rispettivamente  /  / , prendeteli dalla riserva.

 producono un Asset a scelta tra  /  / , prendeteli dalla riserva.

 fa avanzare l'indicatore Militare della Nuova Milizia di 1 spazio (vedi sotto).

Nota: i segnalini Rendita **non** sono considerati Asset.

Potenza Militare

Durante la partita, terrete traccia della vostra Potenza Militare spostando il vostro indicatore avanti e indietro nel tracciato Militare. Ogni spazio del tracciato può contenere **al massimo** un indicatore Militare.

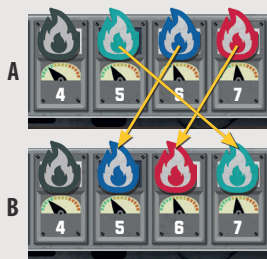
A cosa serve la Potenza Militare?

1. **Alcune carte Evento hanno un costo Militare** ().
Per inviare un Funzionario su queste carte, dovete prima indietreggiare nel tracciato Militare.
2. **In tutti i casi di parità** tra due o più fazioni (ad eccezione della Fase VI, vedi pag. 10), vince la Fazione più avanti nel tracciato Militare che dovrà poi indietreggiare di uno spazio nel tracciato.

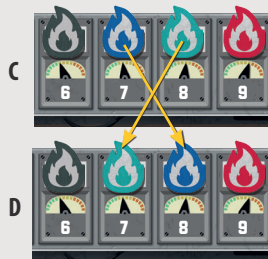
Nota: la Potenza Militare **non** è considerata un Asset.

Quando vi spostate **in avanti**, e lo spazio di arrivo è già occupato da un indicatore, spingetelo **a sinistra** di uno spazio (spingendo gli altri indicatori, se presenti). Allo stesso modo, quando vi spostate **indietro**, e lo spazio di arrivo è già occupato da un indicatore, spingetelo **a destra** di uno spazio.

Esempi - Spostamento nel tracciato Militare



La Ragione deve avanzare di 2 spazi, ma lo spazio 7 è già occupato dalla Milizia (A). La Ragione **spinge indietro** la Milizia di 1 spazio, che a sua volta spinge indietro il Pugno (B).

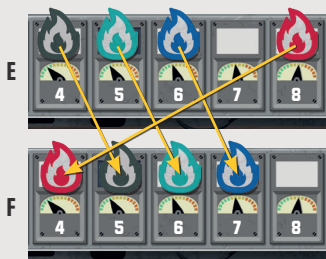


La Ragione deve indietreggiare di 1 spazio (C), che però è già occupato dal Pugno: i due indicatori Militari si scambiano di posizione (D).

Carte Evento

Le carte Evento rappresentano **situazioni internazionali** (*crisi globali, vertici e negoziati, transizioni di potere, conflitti, rivoluzioni tecnologiche e culturali, mutamenti climatici e ambientali...*) sulle quali le Fazioni possono inviare i propri Funzionari per ottenere Asset, Potenza Militare, segnalini Rendita, punti Status e altri vantaggi.

- 1. Titolo.**
- 2.** Il simbolo  accanto al titolo indica le carte consigliate da utilizzare per la prima partita.
- 3.** Ricompensa (*vedi Fase III, pag. 8*).
- 4.** Illustrazione.
- 5.** Spazio Funzionario (*vedi Fase II, pag. 6*).
- 6.** Il simbolo **VS** è presente solo in alcune carte (*vedi esempio pag. 9*).
- 7.** Effetto (*vedi pag. 6 e 8*).
- 8.** Sopra lo spazio Funzionario può esserci un **Costo** (*in Asset, Potenza Militare o punti Status*).
- 9.** Sotto lo spazio Funzionario può esserci un **Guadagno** (*in Asset, Potenza Militare o punti Status*).
- 10.** Continenti: America, Europa, Africa, Asia (*vedi Fine della Partita, pag. 11*).
- 11.** Testo tematico.
- 12.** Numero della carta.



La Milizia deve indietreggiare di 4 spazi, ma lo spazio 4 è già occupato dalla Mano (E). La Milizia **spinge avanti** tutti gli altri indicatori di 1 spazio (F).



PREPARAZIONE

Esempio di preparazione con 3 Fazioni
(Mano Invisibile, Nuova Milizia e Pugno del Popolo)



Preparazione Generale

1. Posizionate il tabellone al centro del tavolo.
2. Formate il mazzo Eventi con un numero di carte in base al gruppo di gioco (**12** in 2 persone, **16** in 3 persone, **20** in 4 persone). Rimettete nella scatola le rimanenti carte Evento.
Nota: se questa è la vostra prima partita, vi consigliamo di utilizzare solo le carte con il simbolo accanto al titolo.
3. Pescate un numero di carte Evento in base al gruppo di gioco (**3** carte in 2 persone, **4** in 3 persone, **5** in 4 persone) e posizionatele negli spazi Monitor (da sinistra a destra) fino a coprire il simbolo corrispondente al numero di persone al tavolo (3a).
4. Formate una riserva con gli Asset, i segnalini Rendita e la Moneta.
5. Posizionate l'Orologio in alto a sinistra, sopra al tabellone.

Nota: durante la partita, potete tenere traccia della fase in corso spostando verso destra l'Orologio.

Preparazione delle Fazioni

- Ogni persona al tavolo prende una Fazione, posizionando lo schermo corrispondente davanti a sé. Rimettete nella scatola i componenti delle Fazioni non utilizzate.
- Assegnate casualmente il segnalino Priorità a una Fazione: questa Fazione posiziona il proprio indicatore Militare nello spazio **5** del tracciato Militare. In senso orario, ogni altra Fazione posiziona il proprio indicatore Militare nello spazio libero di valore immediatamente superiore.
- Ogni Fazione mescola le 4 pedine Funzionario del proprio colore a faccia in giù, in modo da non sapere quale valore corrisponde a quale pedina. Poi le impila davanti a sé, fuori dallo schermo.
- Ogni Fazione prende il Funzionario in cima alla propria pila, lo sposta dietro al proprio schermo e lo gira a faccia in su in modo da vederne il valore.
- Ogni Fazione prende , ,  e il segnalino Rendita indicato sul proprio schermo. Posizionate gli Asset **dietro** allo schermo e il segnalino Rendita **fuori** dallo schermo.
- Ogni Fazione **risuote** subito la propria rendita.
- Ogni Fazione posiziona il proprio indicatore Status nello spazio 1 del tracciato Status.



10



9



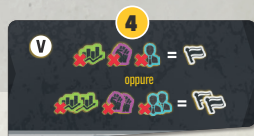
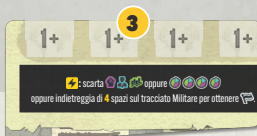
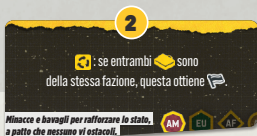
Esempio di preparazione della Mano Invisibile

SCOPO DEL GIOCO

Essere la Fazione che alla fine della partita ha **più punti Status!**

COME SI OTTENGONO I PUNTI STATUS ?

Come ricompensa di alcune carte Evento **(1)**, quando attivate un effetto sulle carte **(2)** oppure sul tabellone **(3)** e nella Fase V **(4)**.
Quando ottenete punti Status, avanzate nel tracciato Status, quando li perdetevi indietreggiate (vedi inoltre Fine della Partita, pag. 11).



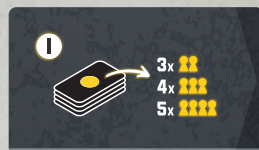
COME SI GIOCA

Ogni partita è divisa in round, ognuno composto da 6 fasi, da svolgere **nel seguente ordine:**

FASE I - Nuovi Eventi

Pescate carte dal mazzo Eventi in base al numero di Fazioni al tavolo e posizionatele da sinistra a destra sugli spazi Monitor del tabellone:

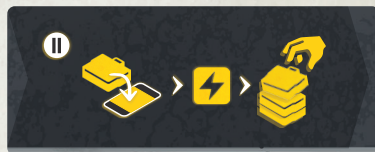
Fazioni			
Carte	3	4	5



Nota: nel primo round saltate questa fase, poiché è già stata svolta durante la preparazione.

FASE II - Inviare i Funzionari

In senso orario, a partire da chi possiede il segnalino Priorità, ogni Fazione invia il Funzionario che ha **dietro al proprio schermo** posizionandolo sopra un **qualsiasi** spazio Funzionario **libero** (cioè dove non è già presente un altro Funzionario) sugli spazi Giornale sopra al Monitor oppure sulle carte Evento presenti sul Monitor.



Dopo avere inviato il vostro Funzionario, se la carta Evento (o lo spazio Giornale) mostra il simbolo , dovete attivare **immediatamente** l'effetto indicato nel testo.

Infine, la Fazione che ha appena svolto il turno prende il Funzionario **in cima** alla propria pila, lo sposta dietro al proprio schermo e lo gira a faccia in su in modo da vederne il valore.

Il suo turno è finito e la Fazione alla sua sinistra svolgerà il prossimo turno. Quando tutte le Fazioni hanno inviato **tutti e quattro** i propri Funzionari, passate alla prossima fase "Risolvere gli Eventi".

Nota: durante la partita è sempre possibile discutere e negoziare, ma nessun accordo è vincolante!

Di seguito, i requisiti che indicano come e quali Funzionari inviare:



Inviare il vostro Funzionario a faccia in giù, con il valore **nascosto**.



Inviare il vostro Funzionario a faccia in su, con il valore **uguale** a quello indicato (*in questo caso, potete inviare solo un Funzionario di valore 3*).



Inviare il vostro Funzionario a faccia in su, con il valore **uguale o maggiore** a quello indicato (*in questo caso, potete inviare un Funzionario di valore 2, 3 o 4 ma non 1*).



Inviare il vostro Funzionario a faccia in su, con il valore **maggiore o uguale** rispetto a quello direttamente alla sua sinistra sulla stessa carta. Potete inviare un Funzionario in questo spazio **solo** se lo spazio precedente è già occupato.



Per inviare il vostro Funzionario **dovete prima pagare il costo**, se presente, indicato **sopra** allo spazio Funzionario. Se non potete pagarlo, non potete inviare il Funzionario (*nel primo caso, per inviare il vostro Funzionario dovete prima scartare un Asset politico, nel secondo caso dovete prima indietreggiare di uno spazio nel tracciato Militare e nel terzo dovete prima perdere un punto Status*).



Dopo aver inviato il vostro Funzionario **ottenete immediatamente il guadagno**, se presente, indicato **sotto** allo spazio Funzionario (*nel primo caso, prendete un Asset Consenso dalla riserva, nel secondo caso prendetene uno a vostra scelta tra [icona di una mano che guadagna], [icona di un personaggio] o [icona di una bandiera] e nel terzo avanzate di uno spazio nel tracciato Militare*).



Se il costo o il guadagno è preceduto da questo simbolo, **moltiplicatelo** per il valore del vostro Funzionario (*vedi esempio qui sotto*).

Esempi - Inviare i Funzionari



La Mano, dopo aver inviato il , avanza di 1 spazio nel tracciato Militare.



Il Pugno, per inviare il , deve scartare 2 Asset Economia. Se non li ha, non può inviare il .



La Ragione, per inviare il , deve perdere 1 punto Status. Dopo averlo fatto, prende 3 Asset a sua scelta dalla riserva, anche diversi tra loro.



La Milizia, per inviare il , deve indietreggiare di 2 spazi nel tracciato Militare. Dopo averlo fatto, prende 4 Asset Politica dalla riserva.

Esempi - Attivazione degli effetti ⚡



Dopo aver inviato il suo ,
la Mano attiva immediatamente
l'effetto ⚡: davanti al suo schermo
ha già  e , quindi prende
dalla riserva  e .



Dopo aver inviato il suo ,
la Milizia attiva immediatamente
l'effetto ⚡: sceglie di prendere 2 
dalla riserva, poi tutte le altre Fazioni
in gioco prendono  dalla riserva.



Dopo aver inviato il suo ,
la Ragione attiva immediatamente
l'effetto ⚡: lancia la Moneta
ed esce , quindi prende 4 
dalla riserva.

FASE III - Risolvere gli Eventi

Girate a faccia in su tutti i Funzionari, rivelandone il valore. Poi, dov'è presente almeno un Funzionario, **attivate** gli effetti con il simbolo .

Nota: iniziate dagli spazi Giornale sul tabellone, da sinistra a destra, e proseguite allo stesso modo con le carte Evento sul Monitor.

Dopodiché, **per ogni** carta Evento sul Monitor con almeno un Funzionario, iniziando da quella più a sinistra e proseguendo verso destra:

1. Sommate i valori dei Funzionari di ogni Fazione.
2. La Fazione con la somma maggiore ottiene la **Ricompensa** indicata in alto a destra, se presente (*punti Status o segnalini Rendita*).
3. La Fazione con la somma maggiore **prende** la carta e la posiziona a faccia in giù vicino al proprio schermo (*vedi Fine della Partita, pag. 11*). Potete **sempre** riguardare le vostre carte.

Nota: risolvete le eventuali parità come al solito (*la Fazione con più Potenza Militare vince lo spareggio, poi indietreggia di 1 spazio nel tracciato Militare*).

Se una carta Evento **non** ha sopra almeno un Funzionario, rimettetela nella scatola.

Infine, ogni Fazione riprende **tutti** i propri Funzionari, li mescola a faccia in giù e li impila fuori dal proprio schermo, poi prende quello in cima alla propria pila e lo sposta dietro al proprio schermo.



Esempi - Risolvere gli Eventi

Il primo effetto  da attivare è sempre quello sullo spazio Giornale in alto a sinistra. La Milizia e la Ragione avevano già ottenuto molti Asset durante la fase "Inviare i Funzionari", ma ora devono ripagare parte del debito con la banca. La Milizia deve scartare 2 Asset a sua scelta (perché ha inviato 2 ) e la Ragione 1. In caso non avessero abbastanza Asset da scartare, perderebbero  per ogni loro .



1 Dopo aver rivelato i , i valori dei due schieramenti sono 5 VS 4 (4+1 a sinistra VS 2+2 a destra).

Ora bisogna attivare l'effetto : una qualsiasi Fazione lancia la Moneta e ottiene . Lo schieramento nel lato destro ottiene +3 che porta il suo valore totale a 7: sia la Ragione che la Mano ottengono .

Infine la Milizia, che è la Fazione con la somma maggiore (il suo unico  ha valore 4), avanza di uno spazio nel tracciato Status (ha ottenuto , la Ricompensa in alto a destra), poi prende la carta e la posiziona a faccia in giù vicino al suo schermo.

2 Il Pugno e la Ragione hanno i  con lo stesso valore.

Per decidere chi prenderà la carta bisogna risolvere questa parità. La Ragione è più avanti nel tracciato Militare, vince lo spareggio e deve spostare il suo indicatore Militare indietro di 1 spazio. Tuttavia lo spazio 6 è già occupato dall'indicatore della Mano: i due indicatori Militari si scambiano di posizione.



Infine la Ragione prende sia il segnalino Rendita Jolly () la Ricompensa in alto a destra) sia la carta, posizionandola a faccia in giù vicino al suo schermo.

FASE IV - Riscuotere la Rendita

Ogni Fazione **riscuote** la rendita da tutti i suoi segnalini Rendita, cioè prende segnalini Asset dalla riserva oppure avanza sul tracciato Militare (vedi Segnalini Rendita, pag. 2).



Esempi - Riscuotere la Rendita



Il Pugno prende ,  e  (come Rendita Jolly) dalla riserva, poi li posiziona dietro al suo schermo.



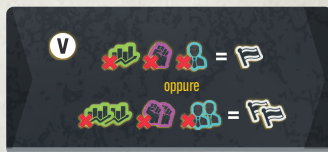
La Milizia prende   dalla riserva e li posiziona dietro al suo schermo, poi sposta il suo indicatore Militare di 1 spazio verso destra nel tracciato Militare.

FASE V - Aumentare lo Status

A partire da chi possiede il segnalino Priorità, e proseguendo in senso orario, ogni Fazione **può** ottenere punti Status scartando:

 +  +  per ottenere **1** punto Status **oppure**

  +   +  per ottenere **2** punti Status.

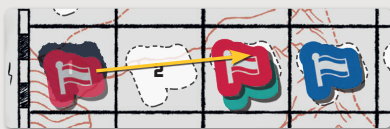


Ogni volta che ottenete un punto Status, spostate il vostro indicatore Status di uno spazio verso destra nel tracciato Status.

Nota: in questa fase potete ottenere **al massimo 2** punti Status, anche se avete più Asset da scartare.

Esempio - Aumentare lo Status

La Milizia ha 3 , 3  e 3  dietro al suo schermo: scarta 2 Asset di ogni tipo per ottenere 2 punti Status e avanza di 2 spazi nel tracciato Status, raggiungendo così la Ragione. Anche se ha un altro Asset per tipo, non può scartarli per ottenere un altro punto Status, dovrà aspettare la prossima fase "Aumentare lo Status" oppure attivare l'effetto  dello spazio Giornale nella prossima fase "Inviare i Funzionari".



FASE VI - Stabilire la Priorità

La Fazione con **meno** punti Status prende il segnalino Priorità. In caso di parità, il segnalino Priorità passa alla Fazione **più indietro** nel tracciato Militare.

Nota: questo è l'**unico** caso in cui, se si verifica una parità, **non** dovete spostare gli indicatori Militari nel tracciato Militare (vedi Potenza Militare, pag. 2).



Esempio - Stabilire la Priorità



La Milizia e la Ragione hanno lo stesso numero di punti Status (A). In caso di parità, bisogna controllare quale Fazione tra quelle in parità è più indietro nel tracciato Militare (B). Il segnalino Priorità passa quindi alla Ragione, che sarà la prima a giocare nel prossimo round (C).

FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine del quarto round, quando **non ci sono più carte** nel mazzo Eventi.

Ora calcolate il punteggio finale, come segue:

1. La Fazione con più segnalini Asset dietro al proprio schermo ottiene 1 punto Status.
2. Rivelate le carte Evento che avete preso durante la partita, poi:
 - a. **Per ogni** Continente, la Fazione con la maggioranza di simboli ottiene 1 punto Status.
Conteggate le maggioranze in questo ordine: **AM** **EU** **AF** **AS**.
 - b. Ottenete 1 punto Status **per ogni** set completo di 4 Continenti (**AM** **EU** **AF** **AS**).

Nota: risolvete le eventuali parità come al solito (la Fazione con più Potenza Militare vince lo spareggio, poi indietreggia di 1 spazio nel tracciato Militare).

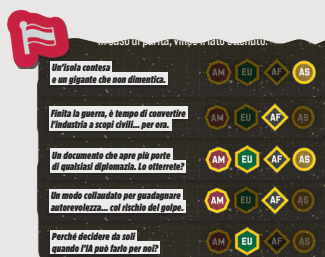
La Fazione con più punti Status vince la partita!

In caso di parità, vince la partita la Fazione con la Potenza Militare più alta.

Esempio - Conteggio dei Continenti in una partita con 2 Fazioni



La Ragione ha 3 **AM**, 1 **EU**, 1 **AF**, 1 **AS**.
Ottiene 2 punti Status: 1 per il set di 4 Continenti e 1 perché ha più simboli **AM** rispetto alla Milizia.



La Milizia ha 2 **AM**, 2 **EU**, 3 **AF**, 2 **AS**.
Ottiene 5 punti Status: 2 per i due set di 4 Continenti e 3 perché ha più simboli **EU**, **AF** e **AS** rispetto alla Ragione.

"Chi controlla i mercati controlla il mondo".

Venera il Dio Denaro.

Crede che tutto abbia un prezzo: influenza politica, armi, perfino le persone.

Si schiera sempre con chi paga di più, fingendo neutralità.

Ma anche le macchinazioni più fredde hanno un punto debole... le fluttuazioni del mercato.

RAGIONE DI STATO**"Il potere si costruisce con le alleanze".**

Crede nella diplomazia come arma suprema.

Tratta con tutti, anche con chi non dovrebbe, pur di mantenere l'equilibrio.

Ogni mossa è calcolata per non scontentare nessuno, ma il rischio è sempre lo stesso: scontentare tutti.

NUOVA MILIZIA**"Ogni confine si riscrive con l'acciaio".**

Parla un solo linguaggio: la violenza.

Preferisce carri armati, bombe, gas tossici e missili balistici.

Crede che la diplomazia sia una perdita di tempo. Chi non è d'accordo, viene silurato.

La domanda però è un'altra: cosa resterà da governare, una volta vinta la guerra? E con quali risorse?

PUGNO DEL POPOLO**"Contro il sistema, per la nazione".**

Vuole restituire il potere al popolo. Far crollare le élite.

Promette ascolto, giustizia, riscatto per chi non ha voce.

Si presenta come l'unica verità in un mondo di inganni.

Ma dietro ogni slogan gridato a gran voce si nasconde la stessa tentazione di sempre: quella del potere.

**COSA RAPPRESENTA IL TABELLONE?**

L'interno di una redazione che monitora costantemente le fazioni, riportando ogni aggiornamento alla comunità internazionale che osserva con crescente inquietudine l'evolversi di una crisi che potrebbe superare i confini della nazione.



Impara con le **videoregole** e scopri gli **approfondimenti!**

RICONOSCIMENTI

Autore: Paolo Mori

Illustrazioni: Alan D'Amico

Testi: Simone Guida

Responsabile del progetto: Paolo Veronica

Sviluppo: Francesco Rugerfred Sedda

Grafica: Paolo Veronica, Matteo Ceresa

Playtest: Ariele Agostini, Luca Appolloni, Maria Chiara Bagli, Manuel Busi, Davide Cavalli, Alessia Caviglia, Marta Ciaccasassi, Christian Costanzo, Giulia Cursi, Davide Di Guida, Daniele D'Orefice, Luigi Ferrini, Matteo Iugal Franceschet, Noemi Frulio, Carlo Alberto Iocco, Marco Mantoanelli, Emanuele Mazzoni, Daniele Molinari, Luigi Mori, Stefano Moscardini, Marco Oliva, Giorgio Pomettini, Simone Prex, Luca Ricci, Carlo A. Rossi, Andrea Sbragia, Luca Scalzotto, Ivano Scoppetta, Francesco Sirocchi, Cape Taun, Luca Tonetti, Alessandro Zucchini.