



PEACE

IS ON THE

TABLE



Gioco di ruole sulla pace per 8 o più giocatori.

Uno dei giocatori non prenderà direttamente parte al gioco ma sarà il narratore. Il gioco è diviso in due fasi: una diurna e una notturna.

Il mazzo di carte comprende: i tiranni, i cittadini, una spia, un ONU, un alleato. Se il numero di giocatori è 8, dovranno esserci 4 cittadini, 2 tiranni, 1 ONU/1 Spia e 1 alleato. Se i giocatori sono di più aumentare i tiranni e i cittadini e introdurre la SPIA/ONU.



1° LEGGERE I RUOLI DELLE CARTE

TIRANNI: il loro scopo è sottomettere i cittadini imprigionandoli e dare il via alla guerra

CITTADINI: il loro scopo è cacciare i tiranni, evitando la guerra

SPIA: durante la notte indicherà un personaggio per sapere se è un tiranno o meno.

ONU: ha il ruolo di proteggere un personaggio. Durante la notte l'ONU indicherà una persona, questa non potrà essere fatta prigioniera dai tiranni. Se la persona che indicherà sarà un tiranno, il suo potere non avrà effetto. L'ONU non può essere protetto da nessuno.

ALLEATO: durante la notte sceglie un personaggio con cui allearsi. Se il giocatore prescelto è fatto prigioniero dai tiranni, il potere dell'alleanza lo salva. Se però i tiranni indicano proprio lui, gli effetti verranno trasferiti anche al personaggio alleato. Inoltre, l'alleato deve scegliere un personaggio diverso ogni notte, e se indica un tiranno, l'alleato muore - anche qualora sia protetta dall'ONU.

2° SCEGLIERE IL NARRATORE E DISTRIBUIRE LE CARTE

Per prima cosa scegliere chi sarà il narratore. Lui non farà parte di nessuna fazione.

Il narratore avrà il compito di:

- annunciare la notte (facendo chiudere gli occhi a tutti);
- annunciare il giorno (facendo riaprire gli occhi a tutti);
- far svegliare i personaggi di notte (chiamandoli uno ad uno secondo i ruoli presenti nel mazzo);
- annunciare chi è stato imprigionato.

In base al numero di giocatori componete un mazzo comprendente i diversi personaggi. Infine, distribuire una carta ad ogni giocatore, che non dovrà mostrarla a nessuno.



3° IL NARRATORE ANNUNCIA LA NOTTE

Quando il narratore annuncerà la notte tutti i giocatori chiuderanno gli occhi; il narratore poi dirà di aprire gli occhi solo ai tiranni.

I tiranni decidono insieme chi sottomettere, lo indicheranno al narratore, senza parlare e senza fare rumore per non farsi scoprire.

Durante la prima notte il narratore chiamerà tutti i personaggi per scoprirne l'identità. Per evitare che i giocatori capiscano chi è la vittima dei tiranni di notte verranno sempre chiamati tutti dal narratore.

4° IL NARRATORE ANNUNCIA IL GIORNO E SI VOTA PER ELIMINARE UN TIRANNO



Una volta fatto giorno, il narratore dirà chi è stato sottomesso dai tiranni. La persona sottomessa diventa prigioniera e non ha più alcun ruolo nel gioco.

Una volta rivelato chi è il prigioniero iniziano 3 minuti circa di dibattito su chi possa essere il tiranno. Vale bluffare, vale tradire, vale rivelare ciò che si è scoperto di notte, purché si sia convincenti e salvare la propria posizione.

Il prigioniero non può parlare, può solo votare e non in caso di pareggio. Il primo a votare è il giocatore fatto prigioniero. Il giro proseguirà in senso orario.

Si arriva ad una votazione, chi avrà ricevuto più voti verrà fatto prigioniero. Se c'è pareggio tra due giocatori si farà nuovamente la votazione tra i due.

Il gioco continuerà alternando giorno e notte.

5° CONTARE I TIRANNI E I CITTADINI



I cittadini vincono quando riescono a battere tutti i tiranni. I tiranni vincono se il numero è pari a quello dei cittadini.

Il narratore, che conosce le identità di ciascuno, ha il compito di tenere il conto di quanti cittadini o quanti tiranni ci siano ancora in gioco e decretare la vittoria di una fazione piuttosto che dell'altra.