



VBI MAIOR

VBI MAIOR È UN GIOCO DI CARTE COOPERATIVO DI ABILITÀ, MEMORIA E CONNESSIONE MENTALE, PER 3-6 GIOCATORI.

IL GIOCO È STATO CREATO DA ROME GUIDES, UNA ASSOCIAZIONE DI GUIDE TURISTICHE DI ROMA: L'OBBIETTIVO È DI REGALARE UNA GENERALE COMPrensIONE DI FATTI, LUOGHI E PERSONAGGI CHE HANNO CARATTERIZZATO LA STORIA DELLA CITTÀ ETERNA, DIVISA IN 90 MOMENTI ESSENZIALI.

TENTATE DI AGIRE COME PSICOLOGI, DECIFRANDO I GESTI E LE AZIONI DEGLI ALTRI GIOCATORI. MEMORIZZATE LE VOSTRE CARTE. RISPETTATE L'ORDINE CRONOLOGICO DEI PRINCIPALI EVENTI AVVENUTI NELLA STORIA DI ROMA. NEL FRATTEMPO, ASPETTI POSITIVI (BENEDIZIONI) E FORZE NEGATIVE (MALEDIZIONI) CERCHERANNO DI INFLUENZARE IL CORSO DEGLI EVENTI.

L'OBBIETTIVO È QUELLO DI OTTENERE IL NUMERO DI PUNTI VITTORIA INDICATO DAL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ PRESCELTO, CHE DIPENDERÀ ANCHE DAL NUMERO DI GIOCATORI.

COMPONENTI

NELLA SCATOLA DI VBI MAIOR TROVERETE:

- 90 **CARTE ROMA** NUMERATE DA 1 A 90 (COLORE GIALLO);
- 14 **CARTE BENEDIZIONE** (COLORE BLU);
- 3 **CARTE MALEDIZIONE** (COLORE ROSSO);
- 1 CARTA DI ROME GUIDES;
- IL PRESENTE LIBRETTO DELLE REGOLE.

LE CARTE BENEDIZIONE E MALEDIZIONE SARANNO D'ORA IN POI CUMULATIVAMENTE DEFINITE COME **CARTE SPECIALI**.

PRIMA DI INIZIARE, PRENDETE CARTA E PENNA, UTILI PER CALCOLARE IL PUNTEGGIO.



LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

VBI MAIOR PUÒ ESSERE GIOCATO CON **3 LIVELLI DI DIFFICOLTÀ**: FACILE, MEDIO O DIFFICILE.

IL LIVELLO FACILE RICHIEDE **10 PUNTI VITTORIA PER GIOCATORE** AL FINE DI VINCERE LA PARTITA.

IL LIVELLO MEDIO RICHIEDE **12 PUNTI VITTORIA PER GIOCATORE** AL FINE DI VINCERE LA PARTITA.

IL LIVELLO DIFFICILE RICHIEDE **15 PUNTI VITTORIA PER GIOCATORE** AL FINE DI VINCERE LA PARTITA.

ESEMPIO: SE CI SONO 4 GIOCATORI, LA VITTORIA VERRÀ OTTENUTA AL RAGGIUNGIMENTO DI 40 PUNTI VITTORIA AL LIVELLO FACILE, 48 PUNTI VITTORIA AL LIVELLO MEDIO E 60 PUNTI VITTORIA AL LIVELLO DIFFICILE.

RICORDATE DI SCEGLIERE IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ ALL'INIZIO DELLA PARTITA.

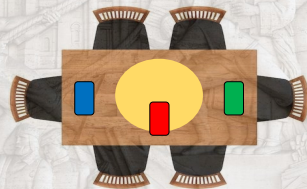
IL SETUP DEL GIOCO

MISCHIALE ASSIEME LE CARTE ROMA E LE CARTE SPECIALI, COMPONENDO IL **MAZZO COMUNE**, CHE POSIZIONERETE AL CENTRO DEL TAVOLO (*COLORE ROSSO*). LO SPAZIO ATTORNO AD ESSO SARÀ L'**AREA DI GIOCO**, DOVE I GIOCATORI POSIZIONERANNO LE LORO CARTE (*COLORE GIALLO*).

SUI DUE LATI DEL TAVOLO CI SARANNO A QUESTO PUNTO DUE AREE DIVERSE.

LA PRIMA È DEDICATA AL **MAZZO DEGLI SCARTI**, DOVE I GIOCATORI POSIZIONERANNO LE CARTE CHE, UNA VOLTA GIOCATE, DEVONO ESSERE SCARTATE DAL GIOCO. LA SCATOLA DI VBI MAIOR PUÒ ESSERE UTILIZZATA COME PERFETTO MAZZO DEGLI SCARTI (*COLORE VERDE*).

SUL LATO OPPOSTO C'È IL **MAZZO DI RITORNO**, DOVE I GIOCATORI PIAZZANO LE CARTE CHE, ALLA FINE DEL TURNO, DEVONO ESSERE RIMISCHIALE NEL MAZZO COMUNE (*COLORE BLÙ*).



I TURNI DI GIOCO

VBI MAIOR È DIVISO IN **TURNI DI GIOCO**.

ALL'INIZIO DI OGNI TURNO, OGNI GIOCATORE PESCA DAL MAZZO COMUNE UN NUMERO DI CARTE PARI AL NUMERO DEL TURNO DI GIOCO. NEL PRIMO TURNO, OGNI GIOCATORE PESCA UNA CARTA, NEL SECONDO DUE CARTE, NEL TERZO TRE, E COSÌ VIA.

LE CARTE, DOPO ESSERE STATE STUDIATE E MEMORIZZATE PER TUTTO IL TEMPO NECESSARIO, DEVONO ESSERE PIAZZATE A FACCIA IN GIÙ DI FRONTE AL GIOCATORE, CHE CREA COSÌ IL SUO **MAZZO PERSONALE**.

UNA VOLTA CHE IL GIOCATORE HA POSIZIONATO LE SUE CARTE SUL TAVOLO, NON È PIÙ POSSIBILE GUARDARLE FINO ALLA FINE DEL TURNO DI GIOCO (A MENO CHE QUALCHE CARTA SPECIALE NON DEROGHI A QUESTA REGOLA): SARÀ QUINDI FONDAMENTALE MEMORIZZARE IL NUMERO NELL'ANGOLO DELLA CARTA ED I POSSIBILI BONUS SCATURENTI DALLE CARTE BENEDIZIONE.

LE CARTE CHE COMPONGONO IL MAZZO PERSONALE DEVONO ESSERE DISPOSTE IN UNO SPECIFICO ORDINE, COME DETTAGLIATO NELLA PAGINA SEGUENTE:

IL MAZZO PERSONALE

- **CARTE MALEDIZIONE IN ALTO.** SE UN GIOCATORE HA PESCATO PIÙ DI UNA CARTA MALEDIZIONE, ESSERE POSSONO ESSERE PIAZZATE NELL'ORDINE PREFERITO.

- **SOTTO LE CARTE MALEDIZIONE DEVONO ESSERE PIAZZATE LE CARTE ROMA, IN ORDINE ASCENDENTE,** OSSIA CON IL NUMERO PIÙ BASSO SULLA SOMMITÀ E CON IL NUMERO PIÙ ALTO IN FONDO AL MAZZO.

- **SOTTO LA CARTA ROMA AVENTE IL NUMERO PIÙ ALTO VANNO PIAZZATE LE CARTE BENEDIZIONE,** NELL'ORDINE PREFERITO DAL GIOCATORE.

ESEMPIO: SE UN GIOCATORE PESCA 6 CARTE, ED ESSE SONO 1 MALEDIZIONE, 2 BENEDIZIONI E LE CARTE ROMA 17, 41 E 83, L'ORDINE DEL MAZZO PERSONALE (DALLA CIME FINO ALLA BASE) SARÀ: MALEDIZIONE, CARTA 17, CARTA 41, CARTA 83, PRIMA BENEDIZIONE E SECONDA BENEDIZIONE 2.

NON GUARDATE PIÙ LE VOSTRE CARTE!

COME GIÀ CHIARITO IN PRECEDENZA, UNA VOLTA CHE I GIOCATORI AVRANNO COSTRUITO I PROPRI MAZZI PERSONALI, PIAZZANDO LE CARTE A FACCIA IN GIÙ DINANZI A LORO, NON POTRANNO PIÙ GUARDARLE A MENO CHE QUALCHE CARTA SPECIALE NON PREVEDA ALTRIMENTI.

LE FASI DI GIOCO

UNA VOLTA CHE I MAZZI PERSONALI SONO STATI COSTRUITI, IL TURNO DI GIOCO PROSEGUE COSÌ:

I - LE CARTE MALEDIZIONE

LA PRIMA AZIONE CHE DEVE ESSERE OBBLIGATORIAMENTE ESEGUITA È DI **GIOCARE IMMEDIATAMENTE LE CARTE MALEDIZIONE POSSEDUTE DAI GIOCATORI**, SEGUENDONE GLI EFFETTI INDICATI NEL TESTO. **LA CARTA MALEDIZIONE DEVE ESSERE GIOCATA PRIMA DI QUALSIASI CARTA ROMA**, E SVILUPPA Istantaneamente I SUOI EFFETTI.

SE DUE O PIÙ CARTE MALEDIZIONE VENGONO GIOCATE SIMULTANEAMENTE (DALLO STESSO GIOCATORE O DA DUE GIOCATORI DIVERSI), I GIOCATORI DECIDONO A MAGGIORANZA QUALE DEI DUE EFFETTI AGISCA PER PRIMO.

UNA VOLTA GIOCATA, E DOPO AVER SVILUPPATO I PROPRI EFFETTI, **LA CARTA MALEDIZIONE VIENE PIAZZATA NEL MAZZO DI RITORNO**: CIÒ SIGNIFICA CHE, SALVO CHE IN RARI CASI, LE CARTE MALEDIZIONE NON VENGONO MAI SCARTATE, MA CHE INVECE ESSE RITORNANO SEMPRE NEL MAZZO COMUNE, RENDENDO LA VITA DEI GIOCATORI SEMPRE PIÙ DIFFICILE.

LE FASI DI GIOCO

II - LE CARTE ROMA

UNA VOLTA SVILUPPATI GLI EFFETTI DELLE CARTE MALEDIZIONE (O NEL CASO IN CUI NON SIANO STATE PESCATE MALEDIZIONI), I GIOCATORI DOVRANNO RIUSCIRE **SENZA COMUNICARE IN ALCUN MODO FRA LORO**, A PIAZZARE LE CARTE ROMA NELL'AREA DI GIOCO, L'UNA SOPRA L'ALTRA **SEGUENDO UN ORDINE ASCENDENTE**, DALLA PIÙ BASSA ALLA PIÙ ALTA, FINO A QUANDO NESSUNO AVRÀ CARTE ROMA NEL MAZZO PERSONALE.

L'OBBIETTIVO È DI SEGUIRE SIMBOLICAMENTE LA CRONOLOGIA DEGLI EVENTI STORICI DI ROMA, PARTENDO DAL PIÙ ANTICO E GIUNGENDO CRONOLOGICAMENTE AL PIÙ RECENTE.

LE CARTE DEVONO SEMPRE ESSERE SOVRAPPOSTE, E NON SEMPLICEMENTE PIAZZATE L'UNA ACCANTO ALL'ALTRA: UNA PORZIONE DELLA CARTA PRECEDENTE DEVE SEMPRE ESSERE COPERTA DALLA CARTA APPENA GIOCATO.

VI È PERMESSO FARE SMORFIE, PICCOLI GESTI ED IN GENERALE ASSUMERE QUALSIASI ATTEGGIAMENTO CHE POSSA INDICARE INDIRETTAMENTE IL TUO STILE DI GIOCO: **È IN OGNI CASO VIETATO COMPIERE AZIONI ESPLICITE** (MIMARE UN NUMERO, SCRIVERLO SU UN FOGLIO, ECC) PER SUGGERIRE LE CARTE ROMA IN PROPRIO POSSESSO.

VIII

LE FASI DI GIOCO

ESEMPIO: NELL'AREA DI GIOCO SONO STATE POSIZIONATE LE CARTE ROMA 7, 15 E 33. UN GIOCATORE CHE ABBA NEL SUO MAZZO PERSONALE LA CARTA ROMA 88 POTREBBE AGIRE COME SE FOSSE TOTALMENTE DISINTERESSATO/A, PER FAR PERCEPIRE AGLI ALTRI GIOCATORI COME ESSI POSSANO GIOCARE LE LORO CARTE ROMA, PROBABILMENTE DI NUMERO PIÙ BASSO.

NEL CASO IN CUI PIÙ DI UNA CARTA ROMA VENGA GIOCATA NELLO STESSO MOMENTO, SI OSSERVA LA SOVRAPPOSIZIONE DELLE CARTE PER DETERMINARE QUALE CARTA SIA STATA GIOCATA PRIMA.

III - LE CARTE BENEDIZIONE

IN QUALSIASI MOMENTO DEL GIOCO (MA SEMPRE DOPO AVER RIVELATO LE CARTE MALEDIZIONE), UN GIOCATORE PUÒ GIOCARE UNA O PIÙ CARTE BENEDIZIONE PRESENTI NEL SUO MAZZO PERSONALE, SVILUPPANDONE GLI EFFETTI.

UNA VOLTA GIOCATE, LE CARTE BENEDIZIONE DEVONO ESSERE PIAZZATE NELLA PILA DEGLI SCARTI, E NON NEL MAZZO DI RITORNO: ESSE SONO DA CONSIDERARSI SCARTATE.

UNA VOLTA SVILUPPATI GLI EFFETTI DELLE CARTE BENEDIZIONE, IL GIOCO RIPRENDE NORMALMENTE.

LE CARTE SPECIALI

SITUAZIONE SPECIALE I

SE UNA CARTA SPECIALE TI OBBLIGA A PESCARE CARTE ADDIZIONALI, ED UNA DI QUESTE CARTE È UNA MALEDIZIONE, ESSA DEVE ESSERE GIOCATA IMMEDIATAMENTE (SVILUPPANDO I SUOI EFFETTI) PRIMA DI RIPRENDERE IL GIOCO.

SITUAZIONE SPECIALE II

SE UNA CARTA SPECIALE TI OBBLIGA A RIVELARE CARTE DAL MAZZO COMUNE, TALI CARTE DEVONO POI ESSERE REINSERITE NEL MAZZO COMUNE, CHE VA IMMEDIATAMENTE MESCOLOTO.

SITUAZIONE SPECIALE III

SE UNA CARTA SPECIALE OBBLIGA UN GIOCATORE A PESCARE UNA O PIÙ CARTE DAL MAZZO COMUNE E QUINDI AD INSERIRLE NEL PROPRIO MAZZO PERSONALE, QUEL GIOCATORE PUÒ AFFERRARE LE CARTE CHE COMPONGONO IL PROPRIO MAZZO E RIGUARDARLE, PRIMA DI INSERIRE E MEMORIZZARE LE NUOVE CARTE.

DICHIARARSI "OUT"!

SE UN GIOCATORE TERMINA LE CARTE ROMA DEL PROPRIO MAZZO PERSONALE, MA POSSIEDE ANCORA CARTE BENEDIZIONE, PUÒ DECIDERE DI NON BENEFICIARE PER QUESTO TURNO DEGLI EFFETTI DI TALI CARTE E DICHIARARSI "OUT!", MOSTRANDO AGLI ALTRI GIOCATORI LE PROPRIE CARTE RESIDUE E POSIZIONANDOLE NEL MAZZO DI RITORNO.

PER OGNI CARTA BENEDIZIONE PRESENTE NEL MAZZO DI RITORNO ALLA FINE DEL TURNO DI GIOCO, IL GRUPPO GUADAGNA 1 PUNTO VITTORIA.

ALLA FINE DEL TURNO, LE CARTE BENEDIZIONE NEL MAZZO DI RITORNO VERRANNO MESCOLOTE NEL MAZZO COMUNE, RIENTRANDO IN GIOCO.

ATTENZIONE!!

SE UN GIOCATORE SI DICHIARA "OUT!" E RIVELA PER ERRORE UNA O PIÙ CARTE ROMA, LA PARTITA VIENE IMMEDIATAMENTE PERSA!



BONUS E MALUS

SE NON RISULTA POSSIBILE GIOCARE UNA CARTA ROMA RISPETTANDO IL CORRETTO ORDINE ASCENDENTE DEI NUMERI, QUESTA CARTA (IMPOSSIBILE DA GIOCARE) VIENE POSIZIONATA NEL MAZZO DI RITORNO. ALLA FINE DEL TURNO, **IL GRUPPO OTTIENE UN MALUS PER OGNI CARTA ROMA PRESENTE NEL MAZZO DI RITORNO:**

LIVELLO FACILE: **1 PUNTO** PER OGNI CARTA ROMA

LIVELLO MEDIO/DIFFICILE: **2 PUNTI** PER OGNI CARTA ROMA

ESEMPIO: IN UNA PARTITA CON 3 GIOCATORI, VINCENZO HA NEL SUO MAZZO PERSONALE LE CARTE 13 E 41, RAFFAELLO LE CARTE 22 E 77, E MARTINA LA CARTA 83. VINCENZO GIOCA IMMEDIATAMENTE LA CARTA 13, RAFFAELLO LA COPRE CON LA CARTA 22 MA GIOCA CON TROPPIA FRETTA ANCHE LA CARTA 77. A QUESTO PUNTO, LA CARTA 41 NEL MAZZO PERSONALE DI VINCENZO NON PUÒ ESSERE VALIDAMENTE GIOCATA, E VIENE QUINDI PIAZZATA NEL MAZZO DI RITORNO. MARTINA PUÒ ANCORA VALIDAMENTE GIOCARE LA CARTA 83.

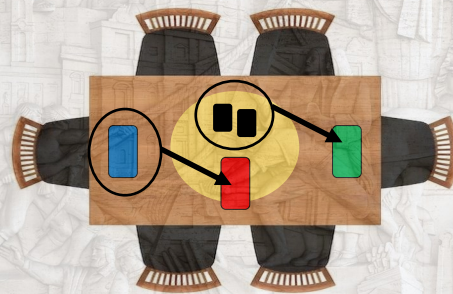
ALLA FINE DEL TURNO, **IL GRUPPO GUADAGNA 1 PUNTO VITTORIA PER OGNI CARTA ROMA PRESENTE NELL'AREA DI GIOCO E PER OGNI BENEDIZIONE DEL MAZZO DI RITORNO**, MA PERDE PUNTI PER LE CARTE ROMA PRESENTI NEL MAZZO DI RITORNO.

FINE DEL TURNO

IL TURNO TERMINA QUANDO TUTTI I GIOCATORI HANNO RIVELATO OGNI CARTA ROMA NEL PROPRIO MAZZO PERSONALE.

ALLA FINE DEL TURNO, LE CARTE ROMA PRESENTI NELL'AREA DI GIOCO VENGONO SPOSTATE NEL MAZZO DEGLI SCARTI, ASSIEME CON LE BENEDIZIONI USATE DAI GIOCATORI.

TUTTE LE CARTE PRESENTI NEL MAZZO DI RITORNO (MALEDIZIONI, CARTE ROMA GIOCATE IN MODO ERRATO E BENEDIZIONI NON ADOPERATE) VENGONO RIMISCHIATE ALL'INTERNO DEL MAZZO COMUNE, PRIMA DI INIZIARE IL NUOVO TURNO DI GIOCO.



XIII

VITTORIA O SCONFITTA

LA PARTITA È VINTA SE I GIOCATORI RAGGIUNGONO IL PUNTEGGIO STABILITO A INIZIO PARTITA.

LA PARTITA È PERSA SE:

- NON CI SONO SUFFICIENTI CARTE NEL MAZZO COMUNE PER DISTRIBUIRLE CORRETTAMENTE AI GIOCATORI ALL'INIZIO DEL TURNO DI GIOCO;
- UN GIOCATORE SI DICHIARA "OUT!" MOSTRANDO PER ERRORE UNA CARTA ROMA;
- IL GRUPPO RICEVE **10 OR PIÙ PUNTI MALUS NELLO STESSO TURNO DI GIOCO.**

IL QR-CODE

OGNI CARTA MOSTRA SUL RETRO UN QR-CODE.

SCANSIONANDOLO, VERRETE INDIRIZZATI AD UNA PAGINA WEB CHE FORNIRÀ UNA DETTAGLIATA SPIEGAZIONE DELL'EVENTO DESCRITTO SULLA CARTA. IN QUESTO MODO, POTRETE GIOCARE ED IMPARARE AL TEMPO STESSO!

CREDITS

VBI MAIOR È STATO PUBBLICATO DA ROME GUIDES, IDEATO DA MARTINA SORRENTI E VINCENZO SPINA. COMPARTO GRAFICO DI MARTINA SORRENTI E RAFFAELLO PADELLETTI.

