



IL SIGNORE DEI TORTELLI

LE DUE TORRI

REGOLAMENTO





IL SIGNORE DEI TORTELLI

LE DUE TORRI

Nella placida **Terra dei Tortelli**, dove il sole sorge a Imola e tramonta tra le verdi alture della Valsamoggia, per la prima volta soffiano venti di guerra. Il suo **Re**, che da anni difende strenuamente la ricetta del tortellino, ormai stanco e anziano non può più governare. Privo di discendenti, cederà il suo trono solo a chi con astuzia e strategia dimostrerà di sapere destreggiarsi nella vasta provincia, raggiungere Bologna e preservare il suo bene più prezioso: **Al Turtlén!** I territori vanno solcati, i regni conquistati, le fortezze assediate: la Terra dei Tortelli attende il suo Signore.

Mentre i ferraresi si annidano tra stormi di zanzare, i romagnoli rivendicano in ciabatte l'invenzione della piadina e i modenesi imprecano all'origine del tortellino, **otto regni** dai fragili confini aspettano di essere segretamente presi.

Armate le truppe e preparatele alla battaglia: tra reclutamenti, combattimenti e trasferimenti, vi seguiranno alla conquista di **San Giovanni in Persiceto**, vi affiancheranno nell'assalto alla **Rocca Sforzesca di Imola**, si batteranno per la **Valsamoggia** e si contenderanno **Baricella**. Ma espugnerete **Camugnano**?

Bologna vi guarda fiduciosa dalle sue porte e i suoi umarèl, inermi e un po' imbolsiti, aspettano trepidanti di commentare le vostre mosse. Non abbiate dubbi: per loro non ne farete mai una giusta. Cimentatevi tra 48 territori bolognesi, inerpicatevi sui colli e perdetevi tra le nebbie della bassa: un Re è pronto a lasciarvi il suo trono. Non fate gli umarèl, scendete in battaglia e conquistate il titolo di **Signore dei Tortelli!**

SCOPO DEL GIOCO

Completare prima degli altri il proprio obiettivo per diventare il Signore dei Tortelli.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

- * Un **tabellone** rappresentante la Provincia di Bologna suddivisa in 48 territori, appartenenti ad 8 Regni, e il centro di Bologna diviso in 6 quartieri.
- * **6 eserciti** di diverso colore composti da piccoli cubi di legno (del valore di una truppa ciascuno).
- * **30 Dischi** con le facciate di due colori diversi del valore di 5 o 10 truppe. Un disco dal colore rosso con la truppa al centro, varrà 5; se del colore blu, varrà 10.
- * **3 dadi** di colore verde e 3 dadi di colore rosso.
- * Un mazzo di **56 carte** così suddiviso:
 - 14 carte Obiettivi (di cui 8 recano sul fronte il simbolo di un tortellino e 6 il nome di un territorio)
 - 20 carte Fortezze
 - 22 carte Bazza?

- * **13 fortezze** da costruire, più 5 di riserva:





LA TERRA DEL SIGNORE DEI TORTELLI

- Regno delle Terre di Mezzo** composto da: San Pietro in Casale, Pieve di Cento, Castello d'Argile, San Giorgio di Piano, Argelato, Bentivoglio, Castel Maggiore.
- Regno delle Terre Basse** composto da: Malalbergo, Baricella, Molinella, Minerbio, Budrio, Granarolo, Castenaso.
- Regno di Levante** composto da: Medicina, Castel Guelfo, Imola, Dozza, Castel del Rio, Castel San Pietro Terme.
- Regno del Valico** composto da: San Lazzaro di Savena, Pianoro, Ozzano dell'Emilia, Loiano, Montereenzio, Monghidoro.
- Regno delle Alture** composto da: Lizzano in Belvedere, Porretta, Camugnano, Castiglione dei Pepoli.
- Regno dell'Appennino** composto da: Castel d'Aiano, Vergato, Marzabotto, Grizzana Morandi, Gaggio Montano, Monzuno, San Benedetto Val di Sambro.
- Regno delle Valli del Re(No)** composto da: Valsamoggia, Zola Predosa, Monte San Pietro, Casalecchio di Reno, Sasso Marconi.
- Regno delle Terre d'Acqua** composto da: Crevalcore, Sant'Agata Bolognese, San Giovanni in Persiceto, Sala Bolognese, Anzola dell'Emilia, Calderara di Reno.

Il Centro

Il Centro di Bologna è diviso in 6 quartieri:

- | | |
|--|---|
|  Borgo-Reno |  San Vitale |
|  Navile |  Santo Stefano |
|  San Donato |  Porto-Saragozza |

Le Fortezze

Dopo aver costruito le fortezze, posizionatele sulla mappa in corrispondenza dei disegni dei castelli:



Crevalcore, **Castello Di Galeazza**



San Giovanni in Persiceto, **Castello della Giovannina**



Bentivoglio, **Castello di Bentivoglio**



Minerbio, **Castello dei Manzoli**



Molinella, **Rocca di Selva Malvezzi**



Imola, **Rocca Sforzesca**



Dozza, **Rocca di Dozza**



Castel San Pietro Terme
Fortezza di Castel San Pietro Terme



Pianoro, **Castello di Zena**



Grizzana Morandi, **Rocchetta Mattei**



Porretta, **Castello Manservisi**



Sasso Marconi, **Palazzo De Rossi**



Valsamoggia, **Castello Di Serravalle**

I Porti

Sui fiumi e canali ci sono i porti, riconoscibili dal galeone:



Porto di **Medicina**, porto di **Pieve di Cento**,
porto di **Lizzano in Belvedere**,
porto di **San Benedetto Val di Sambro**

FASE PREPARATORIA

Prima di iniziare, scegliete il vostro colore di riferimento (uno per giocatore) e contate 30 truppe per cominciare la partita. Conservate le altre per un secondo momento. Togliete poi dal mazzo delle carte **Obiettivi**, le carte contrassegnate dal tortellino che non servono in questa prima fase. Mescolate tutte le carte rimanenti insieme alle carte **Bazza?** e le carte **Fortezze**, e posizionate il mazzo così composto sul tavolo.



POSIZIONAMENTO DELLE TRUPPE

Dovrete tutti lanciare un dado, chi farà il tiro più alto sarà il primo a giocare e gli altri seguiranno in senso orario. In caso di parità, chi ha ottenuto lo stesso risultato dovrà tirare di nuovo.

Il primo inizierà a pescare una carta dal mazzo e a disporre una truppa sul territorio indicato dalla carta pescata; scarterà poi la carta appena usata. Così faranno tutti i giocatori a turno, finché non saranno esaurite le carte. Tutti i territori dovranno essere assegnati e occupati da una truppa **tranne**

quartieri del centro e fortezze che andranno occupati successivamente in fase di trasferimento (vedi pag. 14).

Vi avvanzeranno delle truppe: usatele per rinforzare i territori già occupati, a turno con la stessa modalità finchè tutti non avrete esaurito le truppe di rinforzo.

Dividete poi le carte nei tre mazzi:

* **Fortezze**

* **Obiettivi** (dovete ora ricomporre il mazzo completo, reinserendo anche le carte con il tortellino precedentemente scartate)

* **Bazza?**

Mescolate ogni singolo mazzo accuratamente. I mazzi **Bazza?** e **Fortezze** serviranno più tardi durante il gioco.

Dal mazzo **Obiettivi** pescate un obiettivo per giocatore, senza rivelarlo agli altri. Lo conserverete fino a fine partita.

Se volete aggiungere un po' di pepe alla partita, potete decidere di comune accordo di darvi anche un obiettivo noto a tutti: conquistare tutti i quartieri del centro di Bologna (vedi pag. 12).

In questo caso vincerà il giocatore che per primo raggiungerà il proprio obiettivo segreto oppure prenderà il controllo del centro.

Le carte **Obiettivi** restanti non dovranno più essere usate.

FASI DI GIOCO

Ogni turno di gioco si divide in tre fasi che dovete eseguire sempre nell'ordine: **Reclutamento, Combattimento, Trasferimento.**

Fase di Reclutamento

Va eseguita all'inizio di ogni turno di gioco. In questa fase, dovete aggiungere al vostro esercito delle truppe in base ai seguenti criteri:

1) **Truppe da Regni controllati interamente.**

Se controllate tutti i territori di un regno, posizionate nei territori il numero di truppe che vi deriva dai regni controllati interamente:

- Regno delle Terre di Mezzo: **5 truppe**
- Regno delle terre Basse: **6 truppe**
- Regno del Levante: **5 truppe**
- Regno del Valico: **4 truppe**
- Regno delle Alture: **2 truppe**
- Regno dell'Appennino: **5 truppe**
- Regno delle Valli del Re(No): **3 truppe**
- Regno delle Terre d'Acqua: **4 truppe**

2) **Truppe da fortezze controllate.**

A queste, si aggiunge una truppa per ogni regno in cui il giocatore controlla almeno una fortezza.

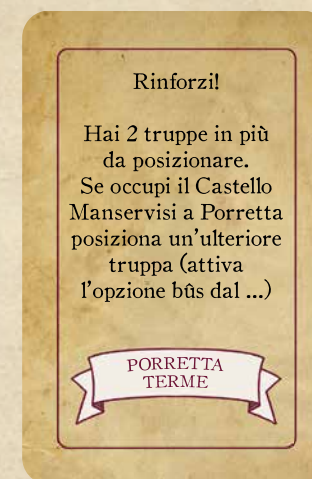
Esempio: se il giocatore controlla le fortezze di Imola, Dozza e Pianoro, aggiungerà solo 2 truppe perché controlla fortezze in 2 regni diversi anche se controlla 3 fortezze in totale.

3) **Truppe da carta Fortezze.**

Se controllate almeno una fortezza, avete diritto a pescare una carta Fortezze a inizio turno e a posizionare le relative truppe che la carta pescata vi indicherà.



Carta Fortezze



Fase di Combattimento

Non è obbligatorio che attacchiate, potete anche passare direttamente alla fase successiva, avete però l'obbligo di lasciare sempre almeno una truppa di presidio su ogni territorio in vostro possesso.

In altre parole, non potete attaccare partendo da un territorio presidiato da una sola truppa.

Potete attaccare solamente un territorio confinante o che comunica tramite un porto. Ad esempio da Medicina potete attaccare San Benedetto Val di Sambro come Budrio. Se decidete di attaccare, dovrete dichiarare quale territorio sarà il vostro obiettivo, da dove volete lanciare l'attacco e con quante truppe (fino a un massimo di 3). Lanciate tanti dadi quante sono le truppe con cui attaccherete.

Se attaccando vincerete la battaglia, dovrete occupare il territorio conquistato con il numero di truppe con cui avete attaccato nell'assalto vincente.

Esempio: se attaccate con due truppe lanciate 2 dadi, con una 1 dado e con tre dadi. In caso di vittoria, spostate altrettante truppe nel territorio conquistato.

Chi difende lo farà con al massimo 2 truppe (dadi) per volta, anche se ci sono più truppe presenti in quel territorio.

Esempio: un giocatore ha un territorio con 9 truppe e decide di attaccare con il massimo delle truppe possibili, cioè 3. Lancia quindi 3 dadi, ma avrebbe potuto decidere di attaccare con 2, lanciando 2 dadi, oppure solo con una lanciando 1 dado. Anche il difensore deve tuttavia dichiarare con quante truppe intende difendersi, massimo 2.

Se attaccate, potete continuare ad attaccare finché lo desiderate, ripetendo i lanci di dadi in base alle truppe che volete impiegare di volta in volta, ricordando però che una truppa deve sempre rimanere a difesa del territorio da cui partono gli attacchi e quindi non può essere impiegata in battaglia. Questo vale sia per gli attacchi via terra, via fiume, sulle fortezze e sui quartieri del centro.

Attacco e Difesa dei Territori

- * Va confrontato il dado col risultato più alto di chi attacca con quello più alto di chi difende.
- * Se chi attacca ha un punteggio più alto, chi difende perde una truppa (e la ripone tra quelle in dotazione fuori dal tabellone).
- * In caso contrario sarà l'attaccante a perdere una truppa dal territorio da cui ha lanciato l'attacco.
- * In caso di pareggio la difesa vince sempre.
- * In caso di più dadi, si confrontano i rispettivi secondi punteggi più alti secondo la stessa procedura
- * I punteggi non vanno mai sommati, ma confrontati in ordine di grandezza.

Esempio 1

attaccante difensore



Risultato:

entrambi perdono una truppa

Esempio 2

attaccante difensore



Risultato:

il difensore perde una truppa

Esempio 3

attaccante difensore



Risultato:

l'attaccante perde una truppa

Esempio 4

attaccante difensore



Risultato:

entrambi perdono una truppa

Attacco e Difesa delle Fortezze

- * Le fortezze hanno uno scopo prettamente difensivo e danno diritto a delle truppe aggiuntive a inizio di ogni turno (vedi pag. 9).
- * Le fortezze sono separate dai territori in cui sorgono: se si conquista un territorio NON si conquista automaticamente anche la fortezza: se è libera va occupata in fase di trasferimento, se è occupata va assediata con un attacco dedicato.
- * Le fortezze libere vanno prese in fase di trasferimento muovendo una truppa dal territorio in cui sorge la fortezza e inserendola in cima al castello. Quando deciderete di abbandonare una fortezza, (in fase di trasferimento) dovrete rimuovere la truppa a presidio del castello.
- * Se una fortezza è già occupata da una truppa avversaria, per conquistarla va attaccata lanciando l'attacco dal territorio in cui sorge la fortezza.
- * La fortezza si difende con un dado soltanto, ma allo stesso modo si può attaccare solamente con una truppa.
- * Come per gli altri combattimenti, in caso di parità vince chi difende. Inoltre, la protezione del castello fa sì che chi difende aggiunga +1 al risultato del suo dado.

Esempio: chi attacca ottiene 4 dal lancio del dado, chi difende 3. Chi attacca perde poiché 3+1=4 e in caso di parità vince la difesa.

Attacco e Difesa del centro di Bologna

- * I quartieri del centro non vengono assegnati come gli altri territori. Un quartiere libero può essere occupato durante una fase di trasferimento tramite una porta di accesso alla città o da un altro quartiere.
- * Nei vicoli stretti del centro città è difficile far manovrare gli eserciti, perciò in ogni quartiere possono essere dislocate al massimo 3 truppe.
- * Come chi è asserragliato dentro una fortezza riesce a difendersi meglio, così lo fa anche chi si trova all'interno di una città fortificata. Infatti gli

attacchi dall'esterno possono avvenire solo attraverso le porte e chi si difende deve aggiungere +1 al suo dado con punteggio più alto.

Esempio: chi attacca ottiene 4, 3 e 2, chi difende 3 e 2. Chi attacca perde una truppa poiché 3+1=4 e in caso di parità vince la difesa, ma anche chi difende perde una truppa poiché il +1 si applica solo al dado più alto quindi il 2 della difesa perde contro il 3 dell'attacco.

Questo vantaggio difensivo ovviamente viene a mancare se il nemico è già dentro le mura e attacca da un altro quartiere del Centro. In questo caso, i punteggi dei dadi vanno confrontati come in un combattimento tra due territori normali.

Ricordatevi però che un quartiere può ospitare al massimo 3 truppe e che una deve sempre obbligatoriamente rimanere a difesa del territorio. In altre parole, chi attacca partendo da un quartiere del Centro, lo potrà fare al massimo con 2 truppe.

Se volete potrete fare un nuovo attacco, con una nuova dichiarazione, anche verso un altro giocatore. Quando deciderete di fermarvi, se avrete conquistato almeno un territorio, pescate una carta **Bazza?** e, salvo alcune carte che vanno conservate per un secondo momento, ne eseguirete immediatamente le indicazioni. Se per eseguire le indicazioni dovete eliminare o spostare delle truppe, queste si potranno eseguire solo se non tolgono l'ultima truppa a presidio di un territorio.

Rinforzil

Hai 2 truppe
in più da posizionare.
Piotòst che gnint
l'è mèi piotòst

SALA
BOLOGNESE

Esempio: vi potrebbe essere richiesto di aggiungere truppe anche se non è la fase di Reclutamento.

Fase di Trasferimento delle truppe

Terminate le battaglie, procederete poi alla fase di Trasferimento.

Potete redistribuire come meglio credete, le vostre truppe nei territori che controllate, purché questi siano contigui o collegati da porti. In altre parole, potrete spostare tutte le truppe che vorrete senza limiti di distanza, a patto che non debbano attraversare territori nemici.

Ricordate che ogni territorio deve mantenere almeno una truppa di presidio.

Le truppe all'interno delle fortezze non contano come presidio del territorio.

Anche l'ingresso e l'uscita dalle fortezze sono considerati spostamenti e vanno fatti in questa fase. Potreste decidere di occupare la fortezza di un territorio che controllate e che fino a quel momento era rimasta libera, posizionando in cima al castello una truppa presa da quel territorio. Al contrario potreste decidere che vi serve una truppa in più disponibile e quindi farla uscire dalla fortezza posizionandola nel territorio in cui si trova la fortezza stessa.

Se un quartiere del centro è ancora libero, in questa fase può essere occupato spostando una o più truppe (max 3) attraverso una porta nelle mura oppure da un altro quartiere (max2).

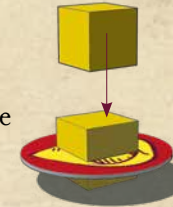


Terminate le tre fasi, inizia il turno del giocatore successivo.

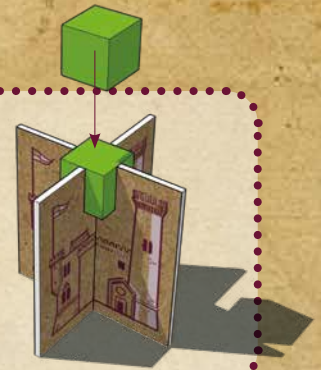
Se l'attaccante sconfigge l'ultima truppa dell'ultimo territorio di un avversario, il perdente è allora definitivamente eliminato dalla partita.

TIPS

Moltiplica
le tue armate



Conquista
la fortezza



Le Due Torri che troverete tra i componenti di gioco, sono solo un elemento decorativo. Non sono utili ai fini del gioco ma sono un omaggio a Bologna.

Non rivelare
questa carta
finché non la usi.

Bôna lé!
Se giochi questa carta
(a inizio turno)
puoi terminare
la partita... ma anche
qualche amicizia!

CASTEL D'AJANO

Potete giocare questa carta a inizio del vostro turno.

Se dite ad alta voce "**Bôna lé!**", ogni giocatore dovrà fare la somma del numero delle proprie armate, territori, fortezze e quartieri.

Chi avrà il numero più alto diventerà **Il Signore dei Tortelli**.

Per condividere le vostre esperienze di gioco, varianti che vi siete inventati, commenti e segnalazioni, scrivete su Facebook o Instagram



bohedizioni



boh_edizioni

© BOH! Edizioni è un marchio editoriale della società Zurov Srl.
© Illustrazioni a cura di Jacopo Camagni
© Impaginazione a cura di Salvatore Maugeri
© Testi a cura di Valentina Preti
© Supporto Federico Chiari
© Si ringrazia Freak & Chic





BOH!
EDIZIONI

Già
Già
2013
D. SERRANO
P. M. P. P.