

## BUT DU JEU

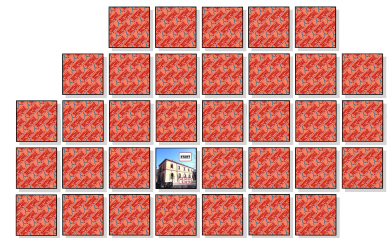
Un jeu qui peut également servir de guide touristique pour découvrir 35 des endroits fascinants dans la commune de Mandello del Lario: qui sera le premier à récupérer et reconstruire sur son tableau toutes les composantes nécessaires pour composer le blason (trois aigles, une tour, un ornement à rayures rouges et un cadre) et les porter à l'Hôtel de Ville? Explorez les nombreux coins qui caractérisent la ville, mais faites attention à ne pas rencontrer le villageois violet en colère et surtout à ne pas finir au cimetière...

2 à 5 joueurs âgés de 6 à 99 ans peuvent participer à chaque partie.

## PRÉPARATION

La boîte contient 6 pièces de couleurs différentes (une pour chaque joueur et une violette pour la colère "partagée"), 35 tuiles "Mandello", 24 cartes "événement", 44 jetons répartis en quatre types (20 aigles, 8 tours, 8 ornements à rayures rouges et 8 cadres), 5 dossiers "blason" pour ranger vos jetons (6 à des positions obligatoires avec des jetons spécifiques, jusqu'à 2 de n'importe quel type dans d'autres positions libres), un dé et ces instructions.

Mélangez les tuiles "Mandello", puis placez-les face cachée (c'est-à-dire avec le logo tourné vers le haut, à l'exception de celui du départ "start" qui doit rester toujours visible) en forme de "damier" (ou formez une figure de votre choix du moment que chaque tuile est adjacente à au moins deux autres) pour reconstruire idéalement le plan de Mandello del Lario, et placez les pièces des joueurs et la pièce violette du villageois en colère sur la tuile "start", donnez à chaque joueur un dossier "blason" et 2 cartes "événement", et formez un paquet avec les cartes non distribuées, en regroupant enfin les jetons par type sur le comptoir.



## COMMENT JOUER

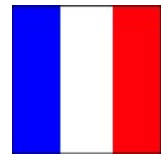
À tour de rôle, chaque joueur peut choisir d'utiliser l'une de ses cartes "événement" choisies (que l'autre joueur impliqué peut annuler s'il possède une carte joker - les cartes utilisées doivent ensuite être placées en bas du deck respectif) ou lancer le dé et:

- s'ils obtiennent 1, ils doivent recouvrir une tuile "Mandello" de leur choix parmi celles déjà révélées, à condition qu'elle ne soit pas occupée par une pièce (à l'exception de la tuile "start"). S'il n'y a pas de tuiles à recouvrir, ils peuvent choisir de déplacer leur pièce ou la pièce violette du villageois en colère vers une tuile "Mandello" comme spécifié ci-dessous;
- s'ils obtiennent 3, ils doivent déplacer la pièce violette du villageois en colère de 3 tuiles "Mandello" (chaque déplacement est autorisé uniquement s'il est effectué horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale, et jamais en passant plus d'une fois dans le même mouvement sur la même tuile "Mandello"), mais sans révéler la tuile finale possible. Si, pendant le déplacement (ou également à la suite d'une carte "événement" ou si un joueur en mouvement les fait se rencontrer), ils se trouvent sur une tuile "Mandello" (à l'exception de celle de départ) avec une ou plusieurs pièces de joueurs, chacun d'eux doit rendre au comptoir un jeton de son choix, et le mouvement s'arrête;
- s'ils obtiennent 2 ou 4 ou 5, ils doivent déplacer leur pièce de 2 ou 4 ou 5 tuiles "Mandello" (chaque déplacement est autorisé uniquement s'il est effectué horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale, et jamais en passant plus d'une fois dans le même mouvement sur la même tuile "Mandello"), et à la fin du mouvement, mais seulement s'ils se trouvent sur une tuile "Mandello" non encore révélée, ils doivent la révéler et se comporter comme indiqué dessus (si cela spécifie quelque chose): prendre (+) du comptoir (si disponible) et le conserver sur leur dossier "blason" (mais pas au-delà des espaces encore libres présents) ou rendre (-) au comptoir (s'ils le possèdent) un jeton comme celui représenté. S'ils trouvent la tuile "Mandello" représentant le cimetière et un crâne, ils perdent tout et recommencent le jeu depuis la tuile "start" avec seulement 2 nouvelles cartes "événement" tirées du deck respectif (si disponibles). De plus, si un cercle de la couleur de leur pièce est représenté sur la tuile, leur tour reste avec eux, mais tout cela ne s'applique pas s'ils s'arrêtent sur une tuile "Mandello" déjà révélée auparavant ou s'ils rencontrent la pièce violette du villageois en colère (voir le point précédent);



**GIOCHI  
DI SOCIETA'**

**giochi.ita.zone**  
Sandro Panzeri (2024)



- s'ils obtiennent 6 et ne possède pas déjà 4 cartes "Événement" ou plus, il doit piocher la première dans le paquet correspondant (si disponible) et choisir de l'utiliser immédiatement ou de la conserver (il pourra l'utiliser lors d'un tour ultérieur, toujours en alternative au lancer du dé), comme précédemment décrit. Sinon, il passe son tour.

Le joueur qui parvient en premier à posséder au moins trois aigles, une tour, un ornement à rayures rouges et un cadre remporte la partie (indépendamment du fait d'avoir d'autres jetons dans les deux positions libres sur son tableau). De plus, si vous souhaitez rendre la victoire plus difficile ou prolonger davantage la durée du défi, il devra gagner en s'arrêtant à la fin de son tour exactement sur la tuile "Mandello" représentant l'Hôtel de Ville (celle avec deux drapeaux à damiers), après avoir préalablement découvert son emplacement (peu importe le joueur qui l'a révélé).

Amusez-vous bien.

### TRADUCTION DE CARTES A JOUER

1. Inversez la position de 2 exemplaires de tuiles "Mandello" de votre choix, à condition qu'elles ne soient pas occupées par un pion
2. Déplacez un pion de votre choix sur une tuile "Mandello" déjà révélée
3. Échangez tous vos jetons avec ceux d'un autre joueur de votre choix, même si vous n'en avez pas
4. Échangez toutes vos cartes "Événement" avec celles d'un autre joueur de votre choix, même si vous n'en avez plus maintenant
5. Faites restituer à la banque par un joueur de votre choix l'un de ses jetons, mais c'est lui qui choisit lequel rendre
6. Prenez 2 cartes "Événement" d'un autre joueur en les tirant au hasard parmi celles qu'il possède
7. Recevez un jeton de votre choix de la banque ou de la possession d'un autre joueur
8. Couvrez ou découvrez jusqu'à 2 tuiles "Mandello" non occupées par un pion. Si vous les découvrez, ignorez ce qu'elles spécifient
9. Couvrez ou découvrez jusqu'à 4 tuiles "Mandello" non occupées par un pion. Si vous les découvrez, ignorez ce qu'elles spécifient
10. Faites remettre par un joueur de votre choix l'un de ses jetons de votre choix que vous pouvez conserver
11. Remettez 2 de vos jetons à la banque et recevez-en un de votre choix en retour
12. Carte joker: annulez l'effet d'une carte "Événement"