

# Er Giò

Da un'idea di **Daniele Canestrelli** e **Stefano Gianfaldoni**.

Grafica e disegni di **Frédéric Henri Orsini**.

Regolamento a cura di **Daniele Canestrelli**, **Frédéric Henri Orsini** e **Carmine Pettina**.

Con il patrocinio dell'**Associazione Amici del Gioco del Ponte**

\*\*\*

## Introduzione

**Er Giò** è un gioco di carte che simula lo svolgimento del **Gioco del Ponte**, una manifestazione storico-rievocativa pisana che si svolge per consuetudine l'ultimo sabato di giugno. Questo evento, unico nel suo genere, richiama l'accesa sfida fra le due Parti (Tramontana e Mezzogiorno) in cui il fiume Arno divide la città. La sfida consiste in una prova di forza fisica, dove una squadra di 20 combattenti, ognuna per le rispettive parti, attraverso un carrello meccanico montato sul Ponte di Mezzo, esercitano una spinta contrapposta. Vince chi riesce a portare la squadra avversaria, all'estremità opposta del ponte.



La sfida consiste in sei scontri, poichè ogni parte è composta da 6 squadre chiamate "Magistrature", che corrispondono a rispettive porzioni di territorio pisano:

Tramontana: Santa Maria, San Francesco, San Michele, Mattaccini, Calci e Satiri

Mezzogiorno: Sant'Antonio, San Martino, San Marco, Leoni, Dragoni e Delfini.

Questo evento è famoso non solo per questo acceso combattimento tra uomini dall'eccezionale stazza fisica, ma anche per un lungo e maestoso Corteo Storico sui Lungarni, che precede la sfida sul carrello. Il Corteo Storico è composto da oltre 700 figuranti vestiti con sfarzosi costumi dell'epoca, accompagnati da tamburi, bandiere, alabarde, lance, spade...



Il Gioco del Ponte affonda le sue radici nell'antico Gioco del Mazzascudo, che consisteva in uno scontro fisico diretto in cui ogni combattente era equipaggiato con una speciale armatura, sormontata da uno speciale elmo detto "Morione" e dall'arma che era il "Targone", una sorta di scudo di legno utilizzato sia per l'offesa che per la difesa. Per altre informazioni sul Gioco Del Ponte visitate <http://www.amicidelgiocodelponte.it/> .

Er Giò è un gioco di carte strategico che oltre a raffigurare in modo dettagliato i costumi dell'epoca ( i costumi rappresentati sono quelli dell'antico Gioco del Mazzascudo) in modo da valorizzarli dal punto di vista grafico e artistico, fa sì che ogni giocatore possa rivivere lo spirito e l'atmosfera di questa grandiosa manifestazione storica.

## Composizione del Gioco

Er Giò si gioca con 2 mazzi, ognuno rappresenta una delle parti: Tramontana (Mazzo Blu) e Mezzogiorno (Mazzo Rosso).

Ogni mazzo è composto da 77 Carte: 72 sono per il Gioco Base, più 5 per il Gioco Avanzato.

I mazzi sono composti da:

**6 Magistrature per parte, composte rispettivamente da :**

- 1 Magistrato



-1 Capitano



-1 Caposchiera



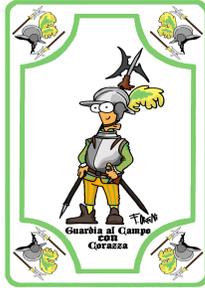
- 6 combattenti con un valore (Punti Forza) da 2 a 7



**3 Gruppi Armati per parte, composti rispettivamente da :**

- 6 Guardie al Campo Con Corazza
- 6 Guardie al Campo Senza Corazza
- 6 Celatini

(d'ora in poi GCCC)



(d'ora in poi GCSC)



**5 Carte Speciali per il Gioco Avanzato :**

- 1 Generale



-1 Maestro di Campo



-1 Tamburino



-1 Trombettiere



-1 Luogotenente Alfiere di Parte



## **Regolamento Base (per 2 Giocatori)**

Ogni Giocatore impersona una delle 2 parti, prendendo rispettivamente uno dei due mazzi.

**ATTENZIONE:** I giocatori possono prendere le carte solo ed esclusivamente dal mazzo della propria parte !

Per questo Regolamento, non sono necessarie le carte per il Gioco Avanzato.

Per essere fedeli il più possibile all'autentico Gioco del Ponte, Er Giòo presenta le 2 fasi sopracitate: 1) Corteo Storico sui Lungarni ; 2) Battaglia sul Ponte di Mezzo

### **Fase 1: Corteo Storico sui Lungarni**

Chi riesce a vincere in questa prima fase della partita, risulterà avvantaggiato nella seconda.

L'obiettivo è quello di comporre per primo il Corteo Storico della propria parte. Vince chi mette in mostra sul campo le 6 Magistrature e i 3 Gruppi Armati. Come ?

- All'inizio della partita entrambi i giocatori devono pescare 12 carte. Il giocatore che deve giocare per primo è quello che ha perso la partita precedente. Se è la prima volta che giocate, allora, comincerà quello che impersona la Parte che ha perso l'ultimo Gioco del Ponte (Per la cronaca nel 2016 ha perso Tramontana).
- All'inizio del proprio turno, ogni giocatore deve pescare 2 carte dalla cima del proprio mazzo.
- Alla fine del proprio turno, ogni giocatore può avere in mano un massimo di 12 carte in mano. Così non fosse è costretto a scartare delle carte (Vengono gettate in Arno). All'inizio del turno però, il giocatore può avere anche 13-14 carte, l'importante è che nel corso del proprio turno ne giochi almeno 2.

Come si mettono in mostra le carte ?

- Se ci si trova al primo turno bisogna porsi questa domanda: "Ho qualche TRIS in mano ?

"**ATTENZIONE:** Per TRIS si intendono 3 carte appartenenti ALLA STESSA MAGISTRATURA, ovvero le squadre che andranno a combattere, attraverso le seguenti combinazioni:

- **Combattente-Combattente-Combattente**



- **Combattente-Combattente-Caposciera**



- **Combattente-Combattente-Capitano**



- **Combattente-Combattente-Magistrato**



- **Combattente-Capitano-Caposchiera**



- **Combattente-Capitano-Magistrato**



- **Combattente-Magistrato-Caposchiera**



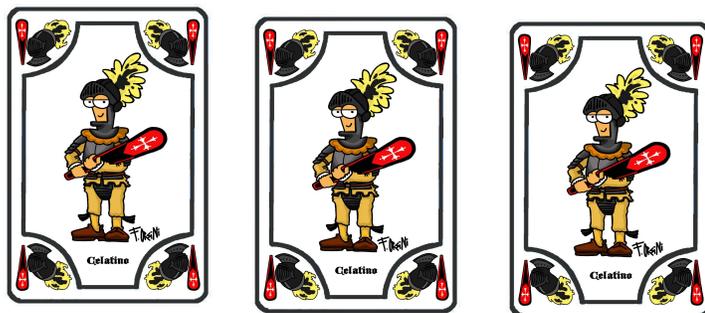
- **Capitano-Magistrato-Caposchiera**



Non è necessario che siano messi nell'ordine scritto, l'importante è che vengano rispettate le seguenti combinazioni. Il combattente può essere di qualsiasi numero.

Per TRIS si intendono pure 3 carte appartenenti ALLO STESSO GRUPPO ARMATO, ossia:

- **Celatino-Celatino-Celatino**



- GCCC-GCCC-GCCC



- GCSC-GCSC-GCSC



Se almeno una di tutte queste combinazioni si hanno in mano all'inizio della partita, bisogna metterle a terra !

**ATTENZIONE:** Se si è messo a terra un TRIS di una Magistratura o di un Gruppo Armato e se al turno successivo nella propria mano spunta un altro TRIS di quella stessa Magistratura o di quello stesso Gruppo Armato, non sarà possibile metterlo a terra !

(Ad Es. Non si possono avere a terra 2 TRIS di Dragoni o 2 TRIS di San Michele o 2 TRIS di GCCC ecc...)

Queste carte in più saranno utili in un secondo momento però...

Ovviamente se si hanno TRIS di altre Magistrature o altri Gruppi Armati vanno calati. Questa operazione finisce quando in mano non si hanno più TRIS di alcun genere.

- Nei turni successivi al primo bisogna porsi queste domande:

1. "Ho dei TRIS di qualche Magistratura o Gruppo Armato **NON IN MOSTRA** ? " Se è sì vale il discorso fatto prima.

2. "Ho in mano delle carte di qualche Magistratura o Gruppo Armato che però è già in mostra ?"

Alla domanda 2 rispondiamo così:

Ogni **MAGISTRATURA** può avere al **MASSIMO 4** carte. La **QUARTA CARTA** però non si cala insieme al **TRIS** di cui abbiamo parlato prima, ma si cala a un turno successivo. Questa **QUARTA CARTA** ovviamente dovrà appartenere alla **STESSA MAGISTRATURA**.

**ATTENZIONE:** Per le magistrature si possono avere tutte le combinazioni possibili di carte, **TRANNE** : Combattente-Combattente-Combattente-Combattente. Questa non la possiamo fare !

OK !



NO !



Ai **CORPI ARMATI** si possono aggiungere eventualmente altri componente, purchè siano dello stesso Gruppo.

**ATTENZIONE:** In questa Prima Fase e anche nella Seconda Fase **NON È CONSENTITO** sostituire una carta messa a terra con una di quelle che si ha in mano. Una carta una volta messa a terra, non può essere più cambiata.

Una volta capito questo, cerchiamo di capire come organizzare al meglio le Magistrature, cheessendo le squadre che vanno a sfidarsi sul Ponte, bisogna renderle forti il più possibile !

Come si può vedere i Combattenti hanno un NUMERO, che sono i Punti di Forza. Bisogna cercare di mettere in mostra Combattenti dal Numero più Alto, così da avere una potenza da attacco micidiale. Se in qualche squadra però non si riesce però a mettere in mostra dei combattenti dai numeri alti, non ci si deve disperare , perchè le carte Magistrato, Capitano e Caposchiera, aiuteranno ad aumentare i punti di forzi della squadra. Come ?

Eventuali chiarimenti sui RINFORZI saranno fatti quando verrà spiegato come si svolge la Seconda Fase d'Er Giò. Però possiamo dire che è conveniente:

- Mettere in mostra combattenti dal numero il più alto possibile.
- Magistrato, Capitano e Caposchiera è bene metterceli.

Una volta definite tutte le mosse possibili, risulta più chiaro cosa vuol dire completare il Corteo Storico, ovvero, avere in mostra tutte e 6 le Magistrature e i 3 Gruppi Armati.

**ATTENZIONE**: Abbiamo detto che le **MAGISTRATURE**, possono avere un massimo di 4 carte ciascuna. C'è da dire però, che affinché una Magistratura sia "**completa**", ovvero che può essere messa a terra e quindi "**idonea per il combattimento**", bastano solo 3 carte. La quarta carta non è necessaria ma è preferibile, poichè rende la squadra più forte. Per quanto riguarda i **GRUPPI ARMATI**, l'importante è che siano minimo 3 per poterli mettere in mostra.

**ATTENZIONE**: Quando uno dei due giocatori riesce a completare per primo il Corteo Storico, può accadere che il suo avversario non sia riuscito a schierare tutte e 6 le Magistrature. Cosa bisogna fare ? Nella Seconda Fase della partita, il giocatore con la Magistratura mancante, può "**crearla sul momento**" utilizzando 2 carte che ha in mano, non di più. Ulteriori dettagli verranno chiariti nelle spiegazioni della Seconda Fase.

## **Fase 2: Battaglia sul Ponte di Mezzo**

Giunti a questo punto, i due giocatori fanno "combattere" le Magistrature che hanno messo in mostra precedentemente. Il giocatore che ha vinto la fase del Corteo Storico ha il diritto di scegliere per primo con quale delle sue 6 Magistrature attaccare l'avversario. Questo è il vantaggio di cui si parlava all'inizio. Per ogni scontro successivo, questo vantaggio passa a chi ha vinto lo scontro precedente. (Ad Es. Chi vince il secondo scontro, attacca per primo al terzo e così via...). Come si articola uno scontro ? Lo sfidante (il giocatore con il "vantaggio" definito poc'anzi) manda una sua Magistratura sul Ponte di Mezzo, l'avversario sceglie con quale rispondere e qui avviene lo scontro. Ogni volta che si manda una Magistratura sul Ponte di Mezzo, bisogna tenere

conto innanzitutto della somma dei Punti di Forza dei combattenti messi in mostra e della presenza di Magistrato, Capitano e Caposchiera fra le sue carte in mostra, poichè come abbiamo detto prima possono fornirci dei rinforzi e dei punti extra. Che supporto ci danno queste 3 carte ?

- **Magistrato**: Dà la possibilità di aggiungere 2 carte di rinforzo alla propria Magistratura, che però devono essere di Magistrature diverse da quella sua.

(Es. Se nel San Francesco c'è il magistrato, i rinforzi che si possono accettare devono essere ad esempio 1 del San Michele e 1 dei dei Mattaccini, oppure 2 dei Satiri. L'importante è che non siano del San Francesco).

- **Capitano**: Aggiunge 5 Punti Forza alla tua Magistratura.
- **Caposchiera**: Dà la possibilità di aggiungere 1 carta di rinforzo alla propria Magistratura, che però deve essere della sua stessa Magistratura.

I rinforzi agiscono, incrementando il numero di punti di forza della Magistratura a cui vengono assegnati. L'obiettivo è quello di avere un numero di Punti di Forza il più grande possibile, poichè in ogni scontro vince il **giocatore con la Magistratura la cui somma dei rispettivi Punti di Forza è Maggiore**.

**ATTENZIONE**: Gli eventuali rinforzi che prendiamo dalle carte in mano, vanno messi coperti accanto alla Magistratura che mandiamo a combattere sul Ponte di Mezzo, così da non fare capire all'avversario la propria strategia. È importante dire che i rinforzi vanno messi solamente quando la squadra viene mandata a combattere e non prima !

- C'è da dire inoltre che affinché i rinforzi siano validi, devono rispettare le condizioni dettate dalle carte che ci danno la possibilità di metterli (Magistrato e Caposchiera), altrimenti il loro effetto è nullo. In generale, se utilizzassimo come rinforzo carte dei Gruppi Armati oppure Magistrati, Capitani e Caposchiera, il loro valore sarebbe nullo, in quanto non hanno Punti di Forza (sulla loro carta infatti non c'è il numero). Il fatto di utilizzare queste carte come rinforzo durante il combattimento, dà la possibilità di bluffare. Può essere utilizzato per lisciare una squadra forte dell'avversario.
- Nella fase del Combattimento sul Ponte di Mezzo non è consentito mettere in mostra le carte come nella Prima Fase. Quindi per eventuali Magistrature a cui manca la quarta carta di cui si è parlata in precedenza, non è possibile aggiungerla.
- Come si è detto prima, nel caso in cui uno dei Giocatori non sia riuscito a mettere a terra una Magistratura durante la Prima Fase, può crearne una sul momento, utilizzando un massimo di 2 carte di quelle che ha in mano. Queste qui vanno messe coperte. Affinchè queste carte abbiano effetto è necessario che rappresentino dei **COMBATTENTI** della Magistratura mancante, in modo da poter avere ,seppur pochi, Punti di Forza.

**ATTENZIONE: Come nella Prima Fase nella Seconda Fase NON È CONSENTITO sostituire una carta messa in mostra con una di quelle che si ha in mano. Una carta una volta messa a in mostra, non può essere più cambiata.**

Una volta scelte le Magistrature da mandare sul Ponte di Mezzo, e definiti eventuali Rinforzi, si procede alla Somma dei Punti di Forza delle 2 Magistrature antagoniste. Chi tra le due Magistrature totalizza la Somma più grande vince.

Può accadere che qualche volta lo scontro finisca in parità, ovvero che le 2 somme dei Punti di Forza delle squadre avversarie, siano uguali. Come si stabilisce chi vince ?

- Si vanno a vedere le figure delle rispettive Magistrature. Se una delle Magistrature ha il Caposchiera, allora vince quella col Caposchiera. Nel caso in cui entrambe le Magistrature avessero il Caposchiera, allora si vede se una delle 2 ha il Capitano. La Magistratura che ha il Capitano vince lo scontro. Nel caso in cui entrambe le Magistrature avessero entrambe il Capitano, allora si vede se una delle 2 ha il Magistrato. La Magistratura che ha il Magistrato vince. Per ordine di importanza, in questi casi di parità, si usa questa gerarchia: 1)Magistrato;2)Capitano;3)Caposchiera.
- Se dovesse esserci anche parità anche sul numero di Figure di Magistratura, vince chi lancia la Sfida (All'opposto del Risiko™ che vince la difesa !)

**ATTENZIONE: Alla fine di ogni scontro entrambi i giocatori devono pescare 2 carte dalla cima del mazzo. Nel caso in cui il mazzo sia finito non si pesca più.**

Ogni volta che un giocatore vince uno scontro guadagna 1 punto. Alla fine di ogni scontro il giocatore che ha vinto "conserva" la Magistratura vincente, mentre quello che ha perso la butta in Arno. Perché questo ? Può accadere che la Battaglia sul Ponte di Mezzo finisca 3-3, in parità. Quindi bisogna andare allo spareggio o come si dice nel Gioco del Ponte, alla Bella Nazionale. In cosa consiste ? I 2 giocatori prendono le carte delle rispettive Magistrature che hanno vinto lo scontro (quelle che abbiamo detto che andavano conservate) e fanno la somma dei Punti di Forza. Chi dei 2 ha la somma maggiore vince. Può esserci anche in questo caso parità, allora vince chi ha più Figure delle Magistrature (Magistrato, Capitano e Caposchiera). Se anche questa volta si ha parità, vince chi ha vinto la Fase del Corteo sui Lungarni.

## **Regolamento Avanzato (Per 2 Giocatori)**

La versione Avanzata rispetto a quella Base, rende Er Giò ancor più strategico e avvincente attraverso l'inserimento delle 5 Carte Speciali (Generale, Maestro di Campo, Trombettiere, Tamburi e Luogotenente Alfiere di Parte) e a un maggiore coinvolgimento dei Gruppi Armati (Celatini, GCCC, GCSC). Come nella versione Base, la partita si divide nelle 2 solite fasi Corteo Storico sui Lungarni e Combattimento sul Ponte di Mezzo. Per quanto riguarda su quale giocatore inizia per primo, il numero di carte da pescare all'inizio di ogni turno e il massimo numero di carte a fine turno, la versione Avanzata segue completamente quella Base.

### **Fase 1: Corteo Storico sui Lungarni(Avanzato)**

Come nel base qui valgono le famose domande sui "TRIS" e la "QUARTA CARTA", la prima differenza sostanziale è che le Carte Speciali e i Celatini vanno giocati uno ad uno. Che effetti avranno queste carte ?

I Celatini, siccome storicamente erano quelli che andavano nelle retrovie avversarie a catturare i nemici, nel gioco avanzato assumono il ruolo di "sabotatore", in quanto possono

- Gettare in Arno una carta dalla cima del mazzo dell'avversario.
- Gettare in Arno una carta messa in mostra a terra dall'avversario.(Un combattente che vale 7, un Caposchiera, un Capitano possono essere i suoi bersagli preferiti...)
- Gettare in Arno una carta a caso dalla mano dell'avversario.

C'è modo di difendersi dall'attacco dei Celatini ? Qui entrano in gioco le GCCC e le GCSC, che vanno calate secondo la regola dei TRIS vista nel regolamento Base.

Se si mettono in mostra sul campo le GCCC, le carte in mano sono protette dall'attacco dei Celatini.

Se si mettono in mostra sul campo le GCSC, le carte messe in mostra sul campo sono protette dall'attacco dei Celatini.

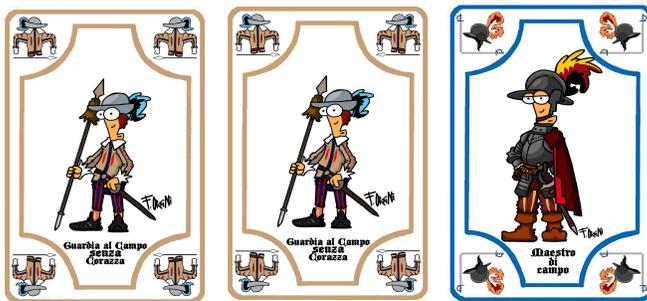
A questo punto l'unico punto debole rimane la cima del mazzo.

Quali sono invece gli effetti delle carte speciali ?

- **Generale:** Dà la possibilità di poter giocare un altro turno. Quindi si ripescano 2 carte e si rigioca un altro turno.
- **Maestro di Campo:** Dà la possibilità di poter avere una carta in mano in più.
- **Trombettiere:** Dà la possibilità di prendere una carta dal mazzo, a scelta. Dopo di che si rimescola il mazzo.
- **Tamburino:** Dà la possibilità di riprendere in mano una carta gettata negli scarti.
- **Luogotenente Alfiere di Parte:** Dà la possibilità di riprendere in mano una carta in mostra sul campo.

Oltre a questi effetti, queste carte possono essere utilizzate nei seguenti modi:

- **Generale** e **Maestro di Campo** posso essere utilizzate per completare uno dei Gruppi Armati, ossia GCCC e GCSC ad esclusione dei Celatini. Quando questi vengono messi in mostra sul campo per completare i Gruppi Armati, il loro "vero" effetto (vedi l'elenco di sopra) NON si attiva.



- **Trombettiere**, **Tamburino** e **Luogotenente Alfiere di Parte** possono essere utilizzati per completare le Magistrature. Quando questi vengono messi in mostra sul campo per completare le Magistrature, il loro "vero" effetto (vedi l'elenco di sopra) NON si attiva.



Per attivare quindi il “vero” effetto delle Carte Speciali, bisogna metterle in mostra singolarmente, mettendole per conto loro.

**ATTENZIONE:** Ad esclusione del Maestro di Campo, l'effetto vero delle carte si attiva per il turno in cui vengono messe in mostra sul campo.

Queste carte possono essere prese di mira dai Celatini come ogni carta del gioco, a meno che non sia messo in mostra sul campo il TRIS di GCSC.

Abbiamo detto che è possibile completare una Magistratura con un Trombettiere, Tamburino o Luogotenente Alfiere di Parte. Questo è utile nel caso in cui si volesse mettere in mostra sul campo una Magistratura, però non si hanno sufficienti carte per soddisfare la regola del TRIS. Nel caso in cui durante la prima fase capitassero in mano carte di quella Magistratura "rattoppata dalle Carte Speciali", è possibile sostituire una o più di quelle 3 Carte Speciali citate poc'anzi con una di quelle della Magistratura effettiva. A quel punto queste Carte Speciali ritornano in mano e possono essere riutilizzate in un secondo momento.

Come nella versione Base, vince la prima fase chi schiera tutte e 6 le Magistrature e tutti i 3 Gruppi Armati, secondo le regole dei TRIS e della QUARTA CARTA.

Il Giocatore che vince per primo questa fase, oltre ad avere il vantaggio di poter scegliere per primo quale squadra mandare al combattimento, può effettuare un ulteriore sabotaggio ai danni dell'avversario. Ovvero avendo messo in mostra sul campo almeno 3 Celatini, può decidere di mandare negli scarti le 3 carte in cima al mazzo dell'avversario.

## **Fase 2: Battaglia sul Ponte di Mezzo(Avanzato)**

Le regole per quanto riguarda i rinforzi che si sono viste nella versione Base valgono anche qui, l'unica novità è che Celatini, GCCC e GCSC hanno degli effetti anche se vengono utilizzati come rinforzi per le Magistrature che vanno a combattere sul Ponte di Mezzo. Che effetti avranno ?

- **Celatino:** Permette di eliminare il combattente più debole della squadra avversaria, ovvero quello con il numero inferiore
- **GCCC e GCSC:** Permettono di proteggere la Magistratura dall'attacco dei Celatini. Quindi proteggono i combattenti più deboli.

**ATTENZIONE:** Se io avessi un Magistrato come Figura di Magistratura in mostra a terra, si possono utilizzare 2 Celatini come rinforzo per la Magistratura, in modo tale che se l'avversario abbia messo come rinforzo una GCCC o GCSC, uno dei propri Celatini si perde, mentre l'altro mantiene ancora il suo effetto. Si possono anche usare come rinforzi 1 Celatino e 1 GCCC o GCSC, 2 GCCC o GCSC, 1 GCCC e 1 GCSC, vanno bene come combinazioni ed entrambe le carte mantengono il loro effetto.

## **Regolamento Per Ragazzi (Per 2 Giocatori)**

Tra gli obiettivi di **Er Giò** c'è quello di far conoscere e far rivivere lo spirito del Gioco del Ponte ai ragazzi e bambini. Oltre a essere un ottimo modo per conoscere un pò di Storia Italiana, può essere anche un modo divertente per i bambini per apprendere la matematica, dato che ci sono in mezzo le somme dei Punti Forza dei combattenti di ogni Magistratura. Come si dice "Unire l'utile al Dilettevole." Per i ragazzi si consiglia di utilizzare il Regolamento Base con le seguenti modifiche:

- **Si pescano 3 carte per turno.**
- **Non ci sono limiti di carte in mano.**

## **Regolamento per 4 e 6 Giocatori**

I Giocatori si suddividono in maniera uguale tra le 2 parti: 2 contro 2 oppure 3 contro 3. I Giocatori delle rispettive Parti condivideranno lo stesso mazzo. Come nel Regolamento per 2 Giocatori, Er Giò si suddividerà nelle fasi di 1) Corteo Storico sui Lungarni e 2) Battaglia sul Ponte di Mezzo.

Per questa modalità d' Er Giò saranno necessarie sia le carte del Gioco Base che di quello Avanzato.

**ATTENZIONE: Il Regolamento è lo stesso sia per 4 che per 6 Giocatori, l'unica differenza sta nel numero di carte in mano di ogni singolo Giocatore, 9 per la modalità a 4 e 7 per quella a 6. Questo numero di carte è quello che deve avere ogni singolo Giocatore all'inizio della partita e soprattutto il numero massimo di carte che può avere alla fine di ogni turno (nel regolamento a 2 giocatori invece erano 12).**

**Un'altra cosa importante è che i giocatori della stessa Parte devono mettersi uno di fianco all'altro (non come a Briscola che il proprio alleato è seduto di fronte a sé), in modo da avere gli avversari di fronte.**

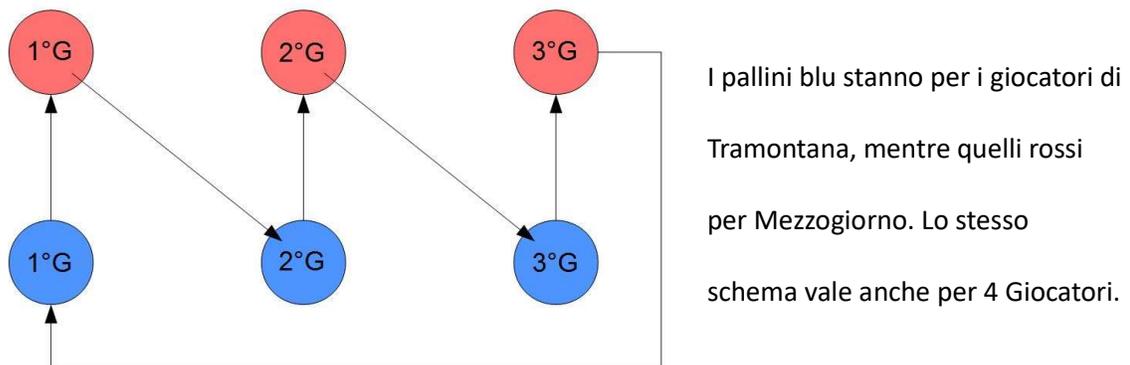
### **Fase 1: Corteo Storico sui Lungarni**

Come nel Regolamento a 2 Giocatori, in questa fase ogni parte dovrà allestire il proprio Corteo Storico. Vince questa prima fase la Parte che schiera per prima le 6 Magistrature complete e i 3 corpi armati. Adesso rimane da capire come sono regolati i turni se le parti sono composte da 2

o 3 giocatori e se questi ultimi possano interagire e cooperare tra loro. Ovviamente la parte che comincia è sempre quella che ha perso l'ultima edizione del Gioco del Ponte. Per la cronaca la parte che perso nel 2016 è stata Tramontana.

Una volta stabilita la parte che deve cominciare, gioca per primo il Giocatore che ha mescolato le carte. Una volta finito il turno, tocca all'avversario che si trova di fronte a sé. Quando è di nuovo il turno della Parte di prima, a partire dal giocatore del turno precedente, si passa a quello successivo in senso orario.

Schematizzando un esempio di turni:



Per quanto riguarda le dinamiche della messa in mostra delle carte valgono ancora le domande sui Tris che sono state esposte nel Regolamento per 2 Giocatori.

**ATTENZIONE:** Se uno dei 2 (o 3) Giocatori della Parte, dovesse mettere in mostra una Magistratura sul campo, gli altri non possono più metterla in mostra nel loro turno (Es. Se uno dei 3 schiera un TRIS di Dragoni, gli altri 2 non possono mettere altri TRIS si Dragoni ma di altre squadre. Lo stesso vale anche coi Gruppi Armati ovvero GCCC e GCSC.)

Gli effetti delle Carte Speciali (Generale, Maestro di Campo, Trombettiere, Tamburino e Alfieri) dei Celatini delle GCCC e delle GCSC, sono gli stessi del Regolamento Avanzato per 2

**Giocatori, solamente che per gli ultimi 3 gruppi, ci sarà un eventuale effetto aggiuntivo. Per capirlo però bisogna aver chiaro il Meccanismo di Cooperazione fra i Giocatori della stessa Parte.**

La Cooperazione fra Giocatori della stessa Parte può risultare molto utile durante l'allestimento del Corteo Storico sui Lungarni, poiché i giocatori riescono a scambiarsi le carte tra di loro in modo da riuscire a mettere in mostra Magistrature e Corpi Armati attraverso i criteri delle domande su Tris. Questo Meccanismo si basa sul fatto che per la modalità a 4 (o 6) Giocatori, sono previsti due mazzi per gli Scarti: uno per le carte che vengono gettate in Arno dai Giocatori se hanno superato il numero massimo di carte in mano o per effetto di uno dei Celatini dell'avversario, l'altro è per la Pila degli Scarti Comuni, ossia la pila di carte in cui un giocatore mette quelle che vuole passare al suo alleato. Ci sono però dei vincoli :

- La Pila degli Scarti Comuni, è la stessa per entrambe le Parti di Tramontana e Mezzogiorno, quindi è qualcosa che si condivide con l'avversario.
- Si possono passare un massimo di 2 carte attraverso la Pila degli Scarti Comuni e vanno messe coperte. Queste carte possono essere pescate dai propri alleati solo ed esclusivamente durante i loro turni.
- Una regola che resta immutata è che ogni Giocatore all'inizio del proprio turno deve pescare 2 carte. Nella modalità a 4 o a 6 Giocatori, queste 2 carte possono essere pescate o dal Mazzo o dalla pila degli Scarti Comuni oppure 1 dal Mazzo e 1 dalla Pila degli Scarti Comuni.

- Le carte che possono essere pescate dalla pila degli Scarti Comuni sono solo quelle in cima, quelle sottostanti non sono accessibili (per il momento...) e soprattutto affinché queste carte in cima possano essere pescate dal Giocatore durante il suo turno, devono essere della sua stessa Parte.

Quest'ultimo vincolo è molto interessante, poiché può essere utilizzato per sabotare il gioco degli avversari. In che senso ? Se ad esempio uno degli avversari volesse passare a un suo alleato delle carte attraverso la pila degli Scarti Comuni, è possibile impedirglielo mettendo sopra a queste ultime, alcune carte della propria Parte ( magari delle carte che vogliamo passare al nostro alleato, oppure delle carte che non possano servirci), bloccando la strategia di gioco avversaria. Se però non si riuscisse a fare quest'ultimo tipo di mossa, si possono sabotare i passaggi di carte avversari attraverso la pila degli Scarti Comuni scartando i Celatini. Scartando un Celatino è possibile prendere una carta avversaria dalla Pila degli Scarti e gettarla in Arno. Lo schieramento dei Celatini è quindi tale e quale a quello del Regolamento Avanzato per 2 Giocatori.

**ATTENZIONE:** Nel caso in cui si gioca un Celatino per gettare in Arno una carta avversaria dalla Pila degli Scarti Comuni, se queste ultime non si trovano in cima della Pila degli Scarti Comuni, ma sotto ad altre carte (che sono le proprie carte che si condividono con i propri alleati), possono essere eliminate comunque.

È possibile aggirare il vincolo di poter pescare le carte messe dai propri alleati solo ed esclusivamente dalla cima della Pila degli Scarti ? Sì, avendo schierate sia le GCCC che le GCSC. Quindi oltre a difendere la mano (GCCC) e il Campo(GCSC), se ho schierati questi 2 Gruppi Armati, posso pescare le carte alleate dalla Pila degli Scarti Comuni, anche se non sono in cima, ovvero che sono coperte dalle carte avversarie. Ovviamente bisogna pescare le carte secondo

l'ordine in cui sono disposte nella Pila degli Scarti Comuni.

**ATTENZIONE: Quest'ultimo effetto è valido solo per la Parte che ha schierato sia GCCC che GCSC. La Parte che invece non è riuscita ancora a farlo, deve sottostare alla regola di dover pescare le carte alleate dalla Pila degli Scarti Comuni solo dalla cima.**

**C'è anche da dire che nonostante una Parte abbia schierato GCCC e GCSC, la Pila degli Scarti Comuni e il Mazzo possono essere presi di mira dai Celatini.**

### **Fase 2: Battaglia sul Ponte di Mezzo(Per 4 e 6 Giocatori)**

Per la Battaglia sul ponte di Mezzo, la cooperazione tra i Giocatori della stessa Parte viene aumentata, poiché possono condividere le carte subito, in quanto la Pila degli Scarti è solo valida per la Prima Fase. Quindi è come se le carte in mano dei 2(o 3) Giocatori che formano la Parte, componessero un'unica grande mano, perciò le carte di tutti e 3 i giocatori sono idonee per rinforzare una squadra simultaneamente. Le modalità dei vari scontri sul Ponte di Mezzo, per quanto riguarda la Parte che sceglie per prima la Magistratura da mandare sul Ponte di Mezzo, i rinforzi delle squadre e i vari effetti di Capitano, Magistrato e Caposchiera, sono tali e quali a quelle del Regolamento Base per 2 Giocatori. Quindi Celatini, GCCC, GCSC e le carte speciali (Generale, Maestro di Campo, Trombettiere, Tamburino e Alfiere) hanno valore zero se usate come rinforzo. Alla fine di ogni scontro ogni Giocatore pesca una carta ciascuno dal Mazzo. Per quanto riguarda la Parte vincitrice, si seguono i criteri del Regolamento Base per 2 Giocatori.

---

Pisa, Gennaio 2017

## PISAE ITERUM VICTURAE

Se avete idee, proposte e miglioramenti saremo felici di interagire sulla pagina Facebook <https://www.facebook.com/er.gioo/>

