



4 Spielplanteile, 6 Charaktermarker, 6 Charakterkarten, 15 Charakterpaar-Plättchen, 7 Kalenderplättchen.



2



20 min



9-99

SPIELZIEL

Verona Twist ist ein Wettstreit zwischen Julius Vater, Capulet, und ihrer Amme. Die Amme gewinnt, wenn Romeo und Julias Identität über alle 7 Runden geheim bleibt. Capulet hingegen muss deren Identität vor Ablauf aufdecken.

SPIELVORBEREITUNG

Entscheidet euch, wer als Julius **Amme** und wer als **Capulet** spielt.

Legt den Spielplan zwischen euch aus. Die Amme verteilt alle 6 **Charaktermarker** mit ihrer aktiven Seite nach oben beliebig darauf, sodass jede Figur auf einem eigenen Feld liegt.

Die Amme nimmt die 6 Charakterkarten und wählt geheim 2 davon aus. Diese 2 Karten stellen Romeo und Julia in Verkleidung dar. Sie legt diese 2 Karten verdeckt vor sich ab und den Rest zurück in die Schachtel, sodass Capulet sie nicht sehen kann.

Legt die 15 Charakterpaar-Plättchen neben dem Spielplan aus. Dies wird **„Die Liste der 15“** genannt. Sie zeigt jede mögliche Charakterkombination als die Romeo und Julia getarnt sein könnten.

Legt die Kalenderplättchen als Stapel, absteigend sortiert, neben den Spielplan. Sie zeigen an, wie viele Runden noch zu spielen sind.

Capulet



Die Amme



SPIELABLAUF

Jede der 7 Runden besteht aus 2 Phasen: Die Bewegung der Charaktere und der Bericht der Amme.

I. DIE BEWEGUNG DER CHARAKTERE

In dieser Phase muss **jeder** Charakter genau **einmal** bewegt werden!

Charaktere haben eine **aktive** und eine **inaktive** Seite. Drehe zu Beginn der Phase alle Charaktere auf ihre aktive Seite. Sie zeigt die mögliche Bewegung des Charakters und eine kreisförmige Umrandung. Drehe den Charakter nach seiner Bewegung auf die inaktive Seite, um anzuzeigen, dass er in dieser Runde bereits bewegt wurde!



Capulet führt in jeder Runde **die erste Bewegung** durch. Bewegt danach abwechselnd je **1 aktiven** Charakter gemäß seinen Regeln auf ein **leeres Feld**, solange bis alle Charaktere bewegt wurden. Falls keine regelgerechten Züge mehr möglich sind, endet diese Phase sofort!

II. DER BERICHT DER AMME

In dieser Phase sagt die Amme an, wo die Charaktere sind, für die sich Romeo und Julia ausgeben. Dabei sagt sie nur deren relative Position zueinander. Entweder: **„Im selben Bereich“** oder **„in unterschiedlichen Bereichen“**.

Die Piazza Dei Signori - der Spielplan - ist in zwei Bereiche eingeteilt: das **Zentrum** (mit dunklem Pflaster) und den **Rand** (mit hellem Pflaster).

Capulet schließt nun, auf Basis dieser Information, Charakterpaare aus, als die sich Romeo und Julia nicht ausgeben. Dazu entfernt er die entsprechenden Charakterpaar-Plättchen aus dem Spiel:

- Wenn die Amme, **„im selben Bereich“** sagt, entfernt er alle Charakterpaar-Plättchen, deren Charaktere in unterschiedlichen Bereichen stehen (einer im Zentrum, der andere am Rand).
- Sagt sie **„in unterschiedlichen Bereichen“**, entfernt er alle Charakterpaar-Plättchen, deren Charaktere in gleichen Bereichen stehen (beide im Zentrum oder beide am Rand).

BEISPIEL



Sind die Liebenden im **selben Bereich**, kann Capulet die folgenden Karten entfernen (der Prinz steht in einem anderen Bereich als der Bischof und der Mönch.)



Sind sie in **unterschiedlichen Bereichen**, entfernt er die folgenden.



RUNDENENDE UND SPIELENDE

Wenn am Ende der Runde nur noch ein Charakterpaar-Plättchen ausliegt, hat Capulet **Romeo und Julia enttarnt** und gewinnt.

Wenn am Ende der Runde 2 oder mehr Charakterpaar-Plättchen ausliegen, legt das oberste Kalenderplättchen zurück in die Schachtel und beginnt die nächste Runde.

Nehmt ihr auf diese Weise das letzte Kalenderplättchen aus dem Spiel, gewinnt die Amme. **Sie hat Romeo und Julias Identität für 7 Tage erfolgreich geheim gehalten.**

Empfehlung: Spielt 2 Spiele hintereinander und tauscht im zweiten Spiel die Rollen!

MÖGLICHE BEWEGUNGEN DER CHARAKTERE



PRINZESSIN

Beliebig viele freie Felder in irgendeine Richtung. Kann niemanden überspringen.



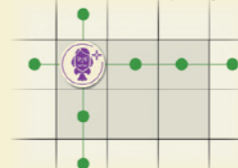
PRINZ

Ein Feld in irgendeine Richtung.



ADLIGER

Beliebig viele freie Felder in horizontaler oder vertikaler Richtung. Kann niemanden überspringen.



DIENER

Ein Feld in horizontaler oder vertikaler Richtung.



BISCHOF

Beliebig viele freie Felder in diagonaler Richtung. Kann niemanden überspringen.



MÖNCH

Springt auf das erste freie Feld hinter einem Charakter in einer beliebigen Richtung.



Kann nicht in eine Richtung springen, in der sich kein Charakter befindet.

***Die aktive Seite zeigt die möglichen Bewegungen des Charakters.**