



All'insaputa degli elettori, due fazioni trasversali lottano per il controllo dell'Italia: gli onesti e i disonesti. *Honesti e disonesti* è un divertente gioco di strategia che prende spunto da vizi e virtù della nostra Italia per creare una ironica sfida tra la parte onesta e la parte disonesta che è in ognuno di noi.

Contenuto della scatola: 1 tabellone • 5 tessere personaggio neutrali • 5 gettoni personaggio double-face (ciascun gettone è caratterizzato da un colore e rappresenta un personaggio nei suoi due aspetti: onesto e disonesto) • 55 carte.

Preparazione al gioco. Si dispongono le tessere personaggio neutrali (politico, giornalista, imprenditore, banchiere e magistrato) coperte sul tavolo. Ciascun giocatore pesca una delle tessere e assume l'identità del personaggio rappresentato. Le identità devono assolutamente rimanere segrete • Dopo aver mescolato le carte, se ne distribuiscono 6 per ciascun giocatore • Si lanciano in aria i gettoni dei personaggi e si dispongono sul tabellone nelle caselle di partenza corrispondenti, avendo cura che sia visibile la faccia risultante dal lancio: alcuni, dunque, partiranno come "onesti", altri come "disonesti" • Si estrae a sorte chi dovrà giocare per primo.

Come si gioca: ciascun giocatore, all'inizio del gioco, ha in mano 6 carte. Le carte possono essere di tre diverse tipologie:

- *carte personaggio* (in 5 diversi colori, uno per ogni personaggio, appunto). Queste carte vengono utilizzate per far avanzare i gettoni personaggio sul tabellone.
- *carte morale*, vanno utilizzate per capovolgere l'allineamento morale di uno dei personaggi: per ogni carta morale giocata, un onesto diventa disonesto o viceversa.
- *carte jolly*, chi le possiede può utilizzarle come quelle di un qualsiasi personaggio (ad es. 2 carte rosse e un jolly equivalgono a 3 carte rosse).

Il giocatore che inizia a giocare scarta il numero di carte che desidera, purché, siano tutte dello stesso colore (ad esempio, due carte rosse). Per ogni carta giocata il gettone del personaggio corrispondente dovrà avanzare di una casella, seguendo la direzione delle frecce sul tabellone (nel caso di 2 carte rosse sarà dunque il giornalista ad avanzare di due caselle).

Ognuno dei giocatori, quindi, può far muovere tutti i personaggi. Dopo aver mosso, il giocatore prende dal mazzo lo stesso numero di carte che ha scartato.

Durante il movimento i gettoni possono transitare sopra gli altri, ma possono fermarsi su una casella già occupata da un altro gettone solo se i due personaggi hanno lo stesso allineamento morale (onesti con onesti, disonesti con disonesti). In questo caso i gettoni vanno a formare una pila in cui l'ultimo arrivato viene posto al di sopra degli altri. Le pile si muovono in un modo particolare:

- se viene mosso un gettone sopra al quale si trovano altri gettoni, anche questi ultimi vengono trasportati, mentre gli eventuali gettoni sottostanti restano fermi.
- se si gioca una carta morale su una pila di gettoni, si provoca il ribaltamento morale dell'intera pila (e, quindi, anche della posizione della pila: il gettone che prima si trovava sotto a tutti ora diviene il primo della pila e viceversa).

Nel tabellone si trovano anche diverse caselle speciali che influiscono in modo determinante sullo svolgimento del gioco. Le caselle speciali valgono, però, solo se sono libere; se già vi sosta un altro gettone il loro effetto è annullato. Le caselle sono di tre tipologie:

- *i luoghi di lavoro* dei personaggi (contraddistinti sempre dal colore corrispondente), e cioè *la redazione, il tribunale, il cantiere, la banca, il parlamento*. Se un personaggio giunge nella casella corrispondente al proprio luogo di lavoro, il giocatore che ha effettuato la mossa può scartare una delle carte in suo possesso e pescarne un'altra dal mazzo. Nel caso di una pila di pedine si terrà conto solo del personaggio il cui gettone è stato mosso.
- *le caselle mazzette*. Se un personaggio onesto si ferma su una di queste caselle diventa automaticamente disonesto (nel caso di una pila, l'intera pila viene capovolta).
- *le caselle carabinieri*. Se un personaggio disonesto capita su una di queste caselle diventa onesto (nel caso di una pila, l'intera pila viene capovolta).

Se, viceversa, un onesto finisce su una casella carabiniere o un disonesto su una casella mazzetta, non avviene nulla.

Scopo del gioco. Quando uno dei personaggi giunge a Roma, il percorso è concluso. Tutti i giocatori rivelano la loro identità, scoprendo le tessere personaggio. Si contano gli onesti e i disonesti, tenendo conto dell'allineamento morale di ciascun personaggio al momento in cui il gioco è stato interrotto. La fazione che ha il maggior numero di personaggi dalla sua parte sarà la vincitrice delle "elezioni". Il vincitore del gioco sarà, invece, il personaggio della fazione vincitrice che si trova più avanti nel percorso (non necessariamente, quindi, colui che è giunto a Roma. Nel caso di una pila si considera più avanti il personaggio in cima alla pila stessa.

