



4 tuiles plateau de jeu, 6 jetons Personnage, 6 tuiles Personnage,  
15 tuiles Couple de Personnages, 7 tuiles Calendrier.

# Verona Twist

Six personnages bien connus de Vérone font quotidiennement leur apparition sur la Piazza Dei Signori. Mais deux d'entre eux ne sont pas ceux qu'ils semblent être ! En effet, Roméo et Juliette, avec la complicité de la Nourrice, se cachent parmi les protagonistes afin d'échapper à Capulet.

## BUT DU JEU

Verona Twist est un affrontement entre la **Nourrice** de Juliette et **Capulet**, le père de Juliette. La Nourrice gagne si Roméo et Juliette sont toujours cachés à la fin de la 7<sup>e</sup> manche. En revanche, Capulet l'emporte s'il découvre leurs identités secrètes dans ce temps imparti.

## MISE EN PLACE

Un joueur incarne la **Nourrice**, l'autre joueur prend le rôle de **Capulet**.

Placez le plateau entre les deux joueurs. La Nourrice prend les **6 jetons Personnage** et les place à sa libre convenance sur le plateau, côté actif visible. À tout moment, il ne peut y avoir qu'un seul jeton Personnage par case.

La Nourrice prend les **6 tuiles Personnage** et en choisit **2**, qu'elle place face cachée devant elle. Ces 2 tuiles Personnage représentent Roméo et Juliette déguisés. Les 4 autres tuiles Personnage sont rangées dans la boîte, sans que Capulet les voie, bien évidemment.

Prenez les 15 tuiles Couple de Personnages, appelées « **La liste des Quinze** », et placez-les près du plateau de jeu. Cette liste représente les 15 combinaisons possibles sous lesquelles Roméo et Juliette peuvent être déguisés.

Prenez les **7 tuiles Calendrier** ; organisez-les par ordre décroissant (avec le 7 au-dessus) et mettez-les en pile près de Capulet. Cette pile indique le nombre de manches restantes avant la fin de la partie.



Capulet

La liste des  
Quinze



Nourrice

## DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Chaque manche se compose toujours de deux phases. Une phase de déplacement des 6 personnages, puis une phase de rapport.

### I. DÉPLACER TOUS LES PERSONNAGES

Chaque personnage doit être déplacé, **chacun une seule fois !**

Tous les personnages ont un côté **actif** et un côté **passif**. Au début de la manche, retournez-les côté actif visible. Lorsqu'un personnage est déplacé, retournez-le côté passif visible – ce qui rappelle que le personnage **ne peut plus être déplacé** au cours de cette manche !



À chaque manche, **Capulet joue en premier**, puis les joueurs jouent en alternance pour déplacer chacun un personnage **actif** (qui n'a donc pas été déplacé pendant la manche) sur une **case vide**. Il arrive que des personnages actifs n'aient aucun déplacement autorisé : s'ils sont les derniers encore actifs, le tour se termine immédiatement et ces personnages restent dans leur position initiale !

### II. LE RAPPORT DE LA NOURRICE

Après la phase de déplacement, la Nourrice donne à Capulet un indice sur la position des amoureux (les deux personnages représentant Roméo et Juliette qu'elle a choisis en début de partie). En tant que complice, la Nourrice indique seulement une position relative, en disant s'ils sont **dans la même zone** ou **dans des zones différentes**.

Le plateau représente la Piazza Dei Signori divisée en deux zones distinctes : la **zone centrale** (6 pavés foncés) et la **zone extérieure** (14 pavés clairs).

De cette façon, Capulet peut éliminer certains couples :

- Si la Nourrice dit « **même zone** », Capulet élimine tous les couples dont les personnages se trouvent dans des zones différentes (un personnage est dans la zone centrale, l'autre dans la zone extérieure).
- Si la Nourrice dit « **zones différentes** », il élimine tous les couples dont les personnages sont dans la même zone (les deux personnages sont tous les deux dans la zone centrale ou dans la zone extérieure).

## ÉLIMINATION DE COUPLES DE PERSONNAGES



Exemple : si les amoureux sont dans la **même zone**, Capulet élimine les tuiles suivantes et les remet dans la boîte. (*Le Prince se trouve dans une zone différente de celle de l'Evêque et du Moine*).



S'ils se trouvent dans des **zones différentes**, il élimine les tuiles suivantes.



## FIN DE LA MANCHE OU FIN DE LA PARTIE

Si, à la fin de la manche, il n'y a qu'une seule tuile Couple de Personnages à côté du plateau, alors le jeu se termine et Capulet remporte la partie ; il a **révélé les véritables identités de Roméo et Juliette**.

En revanche, s'il reste plusieurs tuiles à côté du plateau, alors la tuile Calendrier du dessus de la pile est remise dans la boîte. Une nouvelle manche commence. Si c'était la dernière tuile Calendrier (la 1), alors la partie se termine et la Nourrice gagne la partie ; elle a **réussi à cacher les identités des amoureux pendant sept jours**.

**Conseil :** Jouez deux parties d'affilée en échangeant les rôles !



## DÉPLACEMENTS DES PERSONNAGES



### PRINCESSE

N'importe quelle case libre dans les 8 directions sans sauter par-dessus un autre personnage.



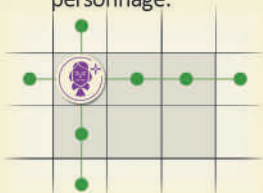
### PRINCE

Une seule case libre dans les 8 directions.



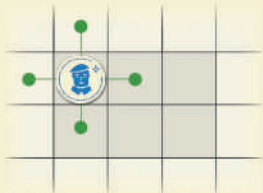
### NOBLE

N'importe quelle case libre horizontalement ou verticalement sans sauter par-dessus un autre personnage.



### SERVITEUR

Une seule case libre horizontalement ou verticalement.



### ÉVÊQUE

N'importe quelle case libre en diagonale sans sauter par-dessus un autre personnage.



### MOINE

Il saute sur la première case vide derrière un personnage sur son chemin.



Il ne peut pas sauter dans une direction où il n'y a pas de personnage.

**\*Le côté actif des jetons indique le mouvement du personnage !**



4 board tiles, 6 character tokens, 6 character tiles,  
15 character-pair tiles, 7 calendar tiles.

# Verona Twist

Every day, six well-known Veronese figures make an appearance on the Piazza Dei Signori square. But two of them are not who they appear to be. Indeed, Romeo and Juliet, with the help of her Nurse, are hidden in the crowd to escape from Capulet.

## HOW TO WIN

Verona Twist is a battle of wits between Juliet's **Nurse** and Father, **Capulet**. The Nurse wins if Romeo and Juliet's identity remains hidden for 7 rounds. Capulet wins if he finds out their secret identities before time runs out.

## PREPARING THE GAME

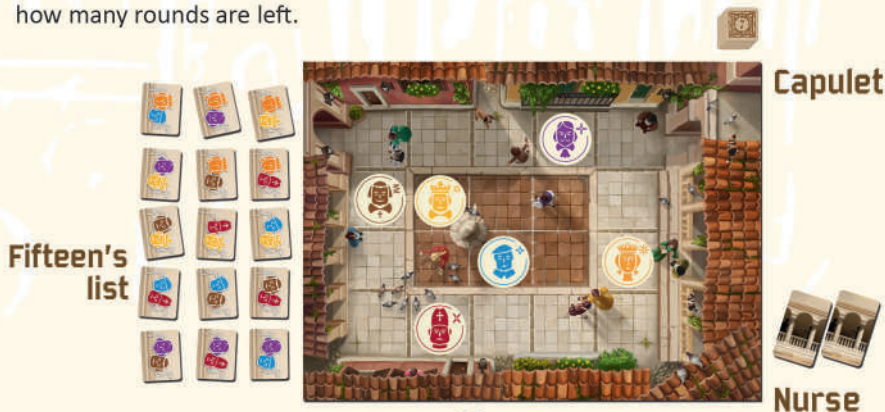
One player takes the role of the **Nurse** and the other player plays **Capulet**.

Place the board between the players. The Nurse takes all 6 character tokens (hereinafter **characters**) and places them anywhere on the board, only one per square and on its active side.

The Nurse then takes the 6 character cards, choosing 2 of them. These 2 cards represent the disguised Romeo and Juliet, and are placed face down in front of the Nurse. The rest of the character cards are placed back in the box, without being shown to Capulet!

Take the 15 pair tiles (called "**the Fifteen's list**") and place them next to the board. This list represents every possible combination of pairs that Romeo and Juliet may be disguised as.

Place the calendar tiles next to the board, in number order with 7 on top, showing how many rounds are left.



## FLOW OF A ROUND

Each round has two phases. First the players move all the characters (phase I), followed by the Nurse's report (phase II).

### I. MOVING THE CHARACTERS

Each character must be moved, each **only once!**



All characters have an **active** (circled) and a **passive** side. At the beginning of the round, flip them over to their active side (showing the character's movement symbol). Once one of them is moved, flip it over to its passive side - showing that the character was **already moved** this round!

In each round **Capulet moves first**, then players take turns at moving an **active** character (one that hasn't been moved in the round) onto an **empty square** until all characters have moved. In the event that there are no legal moves left for active characters, the round ends immediately and these characters are not moved!

### II. THE NURSE'S REPORT

After moving all the characters, the Nurse reports to Capulet where the lovers are (the two characters in whose clothes she disguised Romeo and Juliet). She only reports the two hidden characters' position relative to each other by saying whether they are in the **'same area'** or in **'different areas'**.

The board represents the Piazza Dei Signori divided into two distinct areas: **the central area** (6 dark pavements) and **the edge area** (14 light pavements).

Capulet then uses this information to eliminate the relevant pairs:

- If the Nurse says **"same area"**, Capulet can eliminate all the pairs whose members are in different areas (one character is in the centre, the other on the edge).
- If the Nurse says **"different areas"**, he can eliminate all the pairs whose members are in the same area (both characters are in the centre or both on the edge).



## ELIMINATION OF THE CHARACTER PAIRS



In this case, if the lovers are in the **same area**, Capulet can eliminate the following cards, and put them back in the box. (*The Prince is in a different area than the Bishop and the Friar.*)



If they are in **different areas**, then he eliminates these.



## END OF THE ROUND OR END OF THE GAME

If at the end of the round there is only one pair tile left next to the board, Capulet has identified Romeo and Juliet and wins the game.

If there are two or more pairs next to the board, then the topmost calendar tile is returned to the box. If the last calendar tile (the 1) is also returned to the box, then the game ends with the Nurse winning the game (**she successfully kept the lovers' identities hidden for seven days**), else a new round begins.

**Recommendation:** Play two consecutive games, in the second change the roles!

## MOVING THE CHARACTERS



### PRINCESS

Any number of free squares in any direction.  
Can't jump over others.



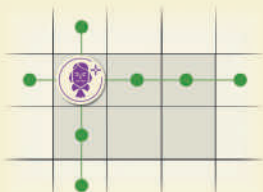
### PRINCE

One square in any direction.



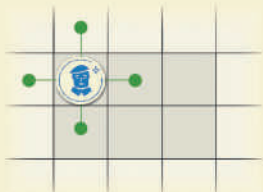
### NOBLE

Any number of free squares horizontally or vertically.  
Can't jump over others.



### SERVANT

A single square horizontally or vertically.



### BISHOP

Any number of free squares diagonally.  
Can't jump over others.



### FRIAR

Jumps to the first free square behind a character in his path.



He can't jump in a direction where there is no character.

\*The active side shows the character's movement.