



Anno
Domini

INTRODUZIONE

“Anno Domini” è un gioco di strategia e conquista ambientato nel medioevo.

Il miglior modo per imparare a giocare è quello di leggere attentamente il regolamento, passo dopo passo, facendo molta attenzione agli esempi di gioco riportati.

Dopo una prima lettura, provate a giocare alcuni turni e, se avete ancora dei dubbi su qualche regola, consultate l'appendice, nella quale sono elencate le risposte ad alcune delle domande più frequenti, soprattutto per quanto concerne le regole della fase più complessa, quella militare.

COMPONENTI

1 plancia di gioco raffigurante l'Europa
in epoca medioevale



1 mazzo di carte



2 fustellati di monete



6 dadi rossi e 6 dadi blu



4 serie di castelli in plastica di diverso colore



1 serie di cattedrali in plastica



1 regolamento

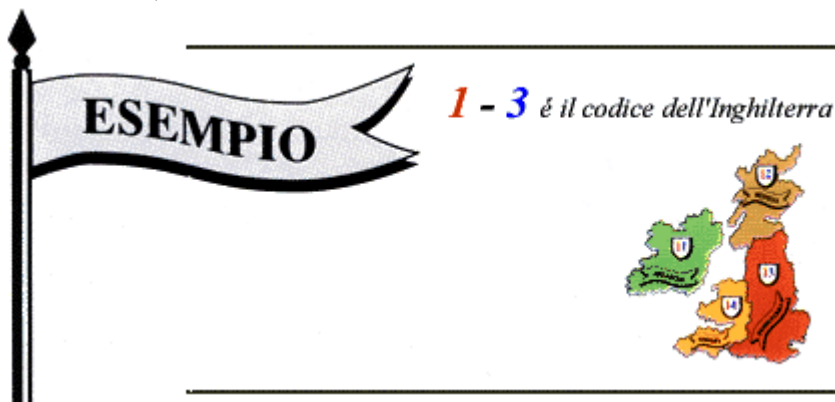


SCOPO DEL GIOCO

Entrare in possesso di 8 cattedrali.

LA PLANCIA DI GIOCO

La plancia raffigura l'Europa in epoca medioevale ed è suddivisa in 36 territori, contrassegnati da un nome e da un codice di due cifre (una rossa e l'altra blu). Il codice serve in alcuni particolari momenti del gioco a determinare casualmente un territorio, lanciando due dadi: uno rosso e l'altro blu.



Sulla plancia sono, inoltre, raffigurate 7 aree di mare:

Mare del Nord - Mar Baltico - Atlantico - Mediterraneo Occidentale - Mediterraneo Centrale - Mediterraneo Orientale - Mar Nero.

Sempre sulla plancia, è riprodotta la “Tabella degli eventi casuali” il cui uso è spiegato più avanti.

PREPARAZIONE

Prendete 16 cattedrali e ponetele a portata di mano. Le rimanenti servono come scorta e non si utilizzano durante la partita.

Prendete i 12 dadi e teneteli a portata di mano.

Staccate le monete dal loro supporto e ponetele a portata di mano in modo da formare il Banco. E' consigliabile che uno dei giocatori si occupi di gestire il denaro del Banco durante la partita: incarico che non dà alcun tipo di vantaggio.

Prendete il mazzo di carte e distribuitele, una alla volta e scoperte, fino a che non esce quella raffigurante il "Papa". Lasciate questa carta scoperta di fronte a chi l'ha ricevuta e rimischiate tutte le altre, ponendo il mazzo coperto di fianco alla plancia di gioco.

Il "Papa" (termine convenzionale con il quale, d'ora in avanti, chiameremo il giocatore che ha ricevuto la carta raffigurante il Papa") decide con quale colore giocare e prende una dotazione di 80 castelli del colore prescelto. Gli altri giocatori, a turno (in senso orario), eseguono la medesima operazione. I castelli in eccesso servono come scorta e possono essere riposti in uno degli appositi sacchetti.

A partire dal "Papa", tutti i giocatori a turno selezionano casualmente un territorio (lanciando un dado rosso e uno blu) e lo occupano con una cattedrale e uno dei loro castelli. Qualora il territorio selezionato fosse già occupato, chi è di turno può sceglierne un altro libero senza dover lanciare i dadi. L'operazione viene ripetuta fino a che tutti i territori siano stati occupati (terminate le cattedrali, si prosegue occupando i territori con i soli castelli). Con questa operazione si conclude la fase di preparazione e si può iniziare il gioco vero e proprio.

C O M E S I G I O C A

Il gioco è suddiviso in due fasi distinte, che vengono ripetute alternativamente sino a che uno dei giocatori non abbia raggiunto l'obiettivo finale:
il possesso di 8 cattedrali.

La due fasi di gioco sono:

- ① Amministrativa
- ② Militare

FASE AMMINISTRATIVA

In questa fase, tutti i giocatori, contemporaneamente, percepiscono il denaro derivante dalla tassazione ordinaria dei loro territori. Ciascuno può facilmente calcolare da solo quanto gli spetta, applicando la seguente formula: (n° cattedrali) x (n° territori) x 10



Al primo turno, ogni giocatore possiede 4 cattedrali e 9 territori per un totale di 360 fiorini
(9x4 = 36 x 10 = 360).

La fase amministrativa si conclude quando tutti i giocatori hanno percepito i soldi dal Banco.

FASE MILITARE

Contrariamente a quella amministrativa, la fase militare si svolge a turno, partendo dal primo di mano e proseguendo in senso orario. Inizia la partita il giocatore seduto alla sinistra del "Papa". La fase militare si conclude con il turno del quarto giocatore e tutte le azioni in essa previste sono facoltative, ciascuno è libero di eseguirle o meno come preferisce.

Durante la fase militare, al vostro turno, potete:

- A) Consultare la "Tabella degli eventi casuali"
- B) Costruire nuovi castelli
- C) Attaccare i territori nemici.

COME CONSULTARE LA TABELLA DEGLI EVENTI CASUALI

Lanciate due dadi, sommatene i punteggi ed eseguite immediatamente le istruzioni relative al punteggio ottenuto, indicate sulla tabella posta sulla plancia di gioco.

COME COSTRUIRE NUOVI CASTELLI

I castelli possono essere costruiti al costo di 100 fiorini l'uno, prendendoli dalla vostra dotazione e ponendoli a piacere sui vostri territori con un sola limitazione: su ogni territorio non vi possono mai essere più di 6 castelli. Questa operazione può essere svolta in qualunque istante della vostra fase militare, sia prima che dopo aver sferrato i vostri attacchi. Il denaro speso deve essere consegnato al Banco.

COME ATTACCARE I TERRITORI NEMICI

Al vostro turno, potete attaccare i territori nemici, con lo scopo di eliminare i castelli che li difendono ed occuparli, rispettando le limitazioni indicate in seguito.

Da un territorio in vostro possesso potete attaccare un territorio nemico adiacente o confinante con la stessa area di mare.



Dall'Inghilterra si può attaccare il Galles o la Scozia, ma anche le Fiandre, la Normandia, l'Irlanda o qualsiasi altro territorio confinante con il Mare del Nord.

Ogni attacco avviene in questo modo:

Il giocatore di turno dichiara da quale territorio intende attaccare, prende tanti dadi quanti sono i castelli in esso contenuti, annuncia l'obiettivo dell'attacco e conta, se ne possiede, i propri "punti attacco" (vedere "Punti attacco/difesa").

Il giocatore attaccato prende tanti dadi quanti sono i castelli contenuti nel suo territorio e conta a sua volta i propri "punti difesa" (vedere "Punti attacco/difesa").

I due giocatori lanciano i dadi contemporaneamente e sommano ad ogni punteggio i propri punti di attacco o di difesa.

L'attaccante elimina al difensore un castello per ogni risultato uguale o superiore al 6 ottenuto con il proprio lancio di dadi (vedere esempio).

Il difensore, a sua volta, elimina all'attaccante un castello per ogni risultato uguale o superiore al 6 ottenuto con il proprio lancio di dadi (vedere esempio).

PUNTI ATTACCO/DIFESA

I “punti attacco/difesa” si ottengono grazie ad alcune carte speciali (vedere “Le carte”). Inoltre, se sul territorio attaccato è presente una cattedrale, il difensore guadagna 1 “punto difesa”.



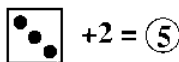
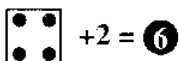
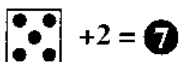
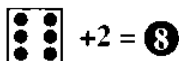
Supponete di essere il giocatore di turno e di voler invadere le Fiandre (difese da 3 castelli e 1 cattedrale), attaccando dall’Inghilterra (dove possedete 4 castelli e 1 cattedrale).

Supponete anche di possedere 1 carta “Templare” (“Vale 2 punti attacco, ma solo contro territori occupati da una cattedra/e”), mentre il vostro avversario possiede un’altra carta. “La Reliquia” (“Vale 1 punto difesa, se il territorio attaccato contiene una cattedra/e”),

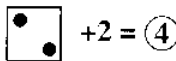
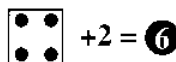
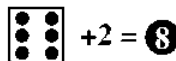
Voi avrete 2 “punti attacco” (per il “Templare”) e il vostro avversario 2 “punti difesa” (1 per la cattedra/e e 1 per la “Reliquia”).

Lanciate i dadi ed ottenete i seguenti punteggi:

Attaccante:



Difensore:



Esito: l’attaccante, avendo ottenuto 3 risultati uguali o superiori al 6, elimina al difensore 3 castelli, mentre il difensore ne elimina 2 all’attaccante.

I castelli eliminati vengono restituiti al legittimo proprietario che li rimette nella sua dotazione.

OCCUPAZIONE DI UN TERRITORIO

Se tutti i castelli del territorio attaccato vengono eliminati (come nell'esempio che avete appena letto), l'attaccante può occuparlo con un castello preso gratuitamente dalla sua dotazione.

Nota: le cattedrali, non vengono mai eliminate a causa di un combattimento. Ogni cattedrale è parte integrante del territorio su cui si trova ed appartiene al giocatore che occupa tale territorio.

LIMITAZIONI

Ad ogni turno potete sferrare un massimo di 3 attacchi, a meno che non possediate qualche speciale carta che vi consenta di aumentarne il numero. Tenete conto del fatto che ogni lancio di dadi costituisce un singolo attacco.

Il difensore non può eliminare tutti i castelli dell'attaccante (l'ultimo sopravvive sempre, indipendentemente dal risultato dei dadi).

Nessuno può entrare in possesso dell'ottava cattedrale prima del **quarto** turno di gioco.

Non si può sferrare un attacco da un territorio occupato da un solo castello.

Non si possono utilizzare più di 4 punti di attacco o di difesa per combattimento.

LE CARTE

Se al termine della vostra fase militare siete riusciti a conquistare almeno un territorio, pescate una carta dal mazzo e seguitene immediatamente le indicazioni. Alcune consentono di guadagnare denaro, altre forniscono "punti attacco/difesa", altre ancora vi mettono nella condizione di svolgere azioni particolari. Le carte i cui benefici sono prolungati nel tempo devono essere tenute di fronte a voi scoperte, in modo che tutti le possano vedere, le altre, da usare immediatamente, devono essere subito scartate e riposte in fondo al mazzo.

Ad ogni turno, indipendentemente dai territori conquistati, non si può guadagnare più di una carta.

TERRITORI LIBERI

Può capitare, a causa di un evento casuale, che un territorio venga a trovarsi totalmente privo di castelli e, quindi, libero. I territori liberi possono essere occupati dal giocatore di turno semplicemente costruendovi sopra uno o più castelli al costo di 100 fiorini l'uno.

PROSEGUIMENTO DEL GIOCO

Al termine della fase militare, si passa ad una nuova fase amministrativa, poi ad una nuova fase militare a sua volta seguita da una fase amministrativa e così via fino al termine della partita. Ricordate che ogni fase militare si conclude solo dopo il turno del quarto giocatore, mentre quella amministrativa viene svolta da tutti contemporaneamente.

ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE

Un giocatore viene eliminato dal gioco nel momento in cui perde il suo ultimo territorio sulla plancia di gioco. Tutto il denaro in suo possesso passa al giocatore che ne ha provocato l'eliminazione, mentre le carte vengono riposte coperte in fondo al mazzo. Nessun giocatore può essere eliminato prima del 4° turno.

DOTAZIONE DI CASTELLI

La dotazione iniziale costituisce un limite invalicabile al numero di castelli utilizzabili da ogni giocatore durante la partita. Quando un castello viene eliminato, torna nella dotazione e potrà essere riutilizzato in seguito.

**VINCE IL PRIMO GIOCATORE
CHE SI VIENE A TROVARE
IN POSSESSO DI 8 CATTEDRALI.**

VARIANTE

Se volete giocare una partita più lunga, potete decidere di aumentare il numero di cattedrali da conquistare. La scelta deve essere fatta, di comune accordo, all'inizio del gioco.

Per uno schieramento più "realistico", potete decidere che il primo territorio assegnato al "Papa" sia automaticamente lo Stato Pontificio.

DOMANDE E RISPOSTE

Domanda: Se un giocatore non dispone del denaro necessario a pagare una somma dovuta ad un altro) giocatore, che cosa succede?

Risposta: Il debitore dovrà cercare di saldare tale debito al più presto possibile nei turni successivi. Non si può vincere la partita se si ha un debito nei confronti di un avversario.

Domanda: E' possibile effettuare scambi di carte o prestiti di denaro, oppure regalare o prestare le proprie carte ad un avversario?

Risposta: No!

Domanda: Conquisto un territorio e, dopo averlo occupato con il castello preso gratuitamente, decido di rafforzarlo con altri 3 castelli (che pago regolarmente al Banco 300 fiorini). Posso sferrare un nuovo attacco dal territorio appena conquistato?

Risposta: Sì, purché non si superi il limite massimo di attacchi a disposizione per il turno in corso.

Domanda: Ho terminato gli attacchi a disposizione per il turno in corso e, avendo conquistato un territorio, pesco una carta dal mazzo. Mi capita la carta del "Condottiero" che consente di aggiungere un attacco extra a quelli a disposizione. Posso sfruttare subito questo "bonus" per sferrare un nuovo attacco?

Risposta: Sì .

Domanda: Attacco un territorio avversario, ma, dopo il lancio dei dadi, su tale territorio rimangono ancora alcuni castelli. Posso ripetere l'attacco?

- Risposta:** Sì , ma ogni lancio di dadi deve essere considerato come un nuovo attacco, da scalare dal totale a disposizione.
- Domanda:** Posso attaccare lo stesso territorio da due o più territori adiacenti, sommando i castelli in essi presenti?
- Risposta:** No! Ogni attacco può partire da un solo territorio.
- Domanda:** Durante il mio turno, a causa di un evento casuale, si libera un territorio che occupo con un castello, regolarmente pagato 100 fiorini. L'occupazione di questo territorio mi dà diritto ad una carta al termine della mia fase militare, nel caso non riesca a conquistare altri territori?
- Risposta:** Sì .
- Domanda:** Se si libera un territorio, sono costretto ad occuparlo? E, in caso negativo, che cosa succede?
- Risposta:** No, l'occupazione di un territorio liberatosi a causa di un evento casuale non è obbligatoria. Se il giocatore di turno non vuole, non è costretto a farlo. Il territorio rimane libero e potrà essere occupato dal giocatore successivo (sempre pagando il costo del castello).
- Domanda:** Ho terminato i castelli della mia dotazione, ma voglio rafforzare un territorio costruendovi sopra uno o più castelli. Posso eliminare da un altro territorio i castelli che mi servono, pagando la cifra necessaria alla loro costruzione'?
- Risposta:** No. I castelli, una volta disposti sulla plancia di gioco, non possono mai essere eliminati volontariamente o spostati in un altro territorio.

Domanda: Può capitare, anche se si tratta di una situazione al limite del possibile, che un giocatore perda il suo ultimo castello sulla plancia a causa di un evento casuale. Il giocatore risulta, così, eliminato dal gioco. A chi va il suo denaro?

Risposta: In questo caso limite, il denaro viene restituito al Banco. Le sue carte, invece, tornano come di consueto nel mazzo.

Domanda: Possiedo 2 carte “Il Templare” e un “Mercenario”, per un totale di 5 punti attacco. Questo significa che qualsiasi punteggio è valido per eliminare un castello ad un avversario’?

Risposta: No! Il regolamento prevede che si possano utilizzare al massimo 4 punti d attacco (o di difesa). Questo significa che quando lancio i dadi, il punteggio 1 non può mai essere “vincente”.



© copyright 1995 EDITRICE GIOCHI S.P.A.
Via Bergamo 12 - 20135 Milano

Per qualsiasi ulteriore chiarimento
circa le istruzioni del gioco, scrivete a:

EDITRICE GIOCHI S.P.A.
Ufficio Consulenza giochi
Via Bergamo 12 - 20135 Milano