

# Avalon

Kosmos, 2003  
di Leo Colovini  
traduzione a cura di Monica Bracco  
[www.GiochinScatola.it](http://www.GiochinScatola.it)

## ***Una faticosa battaglia di carte tra due potenti giocatori da 12 anni in su***

### **IDEA DEL GIOCO**

I due giocatori con loro cavalieri cercano di conquistare dei territori di diverso valore (da 1 a 3 "corone") e alcuni con funzioni speciali. In alcuni territori ci sono delle città che una volta conquistate rendono meglio difendibile il territorio. In aggiunta al potere terrestre dei cavalieri, le sacerdotesse con la loro magia hanno anche un'importante influenza sugli eventi. Con il loro aiuto, potete fare un incantesimo ai cavalieri o alle streghe del vostro avversario e ciò servirà a catturare le sue carte. La particolarità di questo gioco è che potete sempre giocare quante carte volete quando le avete in mano. Ma dovrete sempre riuscire a conservare la vostra potenza. Se vi esponete troppo al vostro turno, non riuscirete a difendervi durante gli attacchi del vostro avversario. Dovrete imparare a capire quando dovrete rinforzare il vostro lato per i futuri turni di gioco e quando potete osare un attacco.

### **SCOPO DEL GIOCO**

Vince la partita il giocatore che, alla fine del suo turno, riesce a possedere territori per un totale di 15 corone (=punti vittoria).

### **CONTENUTO DELLA SCATOLA**

- ▶ 80 carte personaggio (40 streghe e 40 cavalieri, 8 in ognuno dei 5 colori)
- ▶ 11 carte territorio (da 1 a 3 corone e alcune con funzioni speciali)
- ▶ 9 tessere rifornimento (5 di colore chiaro e 5 di colore scuro)
- ▶ 2 carte riepilogative (con una breve spiegazione del gioco)

### **PREPARAZIONE DEL GIOCO**

- Una volta aperta la scatola, togliete dalla cornice le 9 tessere rifornimento.
- Mescolate le 11 carte territorio e posizionatele a faccia in giù in fila tra i due giocatori.
- Separate le 9 tessere in base al colore e posizionatele a faccia in su in una fila vicino a quella delle carte territorio.
- Mescolate le 80 carte personaggio (streghe e cavalieri). Mettete una di queste carte a faccia in su su ogni lato delle carte territorio in modo tale che ogni giocatore abbia una fila di 11 carte personaggio davanti a sé posizionate a faccia in su. Non ha alcuna importanza se le carte sono streghe o cavalieri e non ha importanza neanche il colore di queste carte.
- Durante la prima mano, ogni giocatore prende 5 carte dal mazzo delle carte personaggio. Le carte personaggio rimanenti vengono riposte a faccia in giù nella pila del mazzo di carte.
- Infine, ogni giocatore prende una carta recante la descrizione.
- Inizia a giocare il giocatore che più di recente è stato in Inghilterra. Se questo non può essere determinato, inizia il giocatore più vecchio.

Dopo il set-up, il gioco dovrebbe apparire così:



Spazio per le carte scartate

### **SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

Al proprio turno, un giocatore può giocare quante carte vuole (anche tutte quelle che ha in mano). Le carte vengono sempre posizionate dal proprio lato, con lo scopo di conquistare o difendere le carte territorio. Alla fine del turno, il giocatore prende una tessera rifornimento che gli porta le sue nuove carte.

Le carte possono essere giocate in modi differenti ed è possibile:

- rinforzare il proprio lato con cavalieri o streghe;
- incantare un cavaliere o una strega dell'avversario usando una strega del colore corrispondente;
- attaccare un territorio con un cavaliere in modo da conquistarlo.

*Suggerimento: qualche volta è utile non giocare tutte le carte ma tenerle in mano per potersi difendere da un attacco nel turno successivo.*

### **RINFORZARE IL PROPRIO LATO CON CAVALIERI O STREGHE**

Il giocatore mette sul tavolo una delle carte che ha in mano (strega o cavaliere) a faccia in su vicino alla carta territorio sul proprio lato. Se egli ha già carte su quella carta territorio, dovrebbe giocare la nuova carta in modo che tutte le carte siano visibili.

*Suggerimento: Quando state per attaccare, dovrete sempre rinforzare il vostro lato se volete impedire al vostro avversario di attaccarvi. Se il vostro avversario ha un numero maggiore di carte dal suo lato, dovete per prima cosa fare il rinforzo prima che veniate attaccati.*

### **INCANTARE IL CAVALIERE O LA STREGA DEL VOSTRO AVVERSARIO**

Giocate una strega su una carta territorio del colore corrispondente alla carta del vostro avversario sull'altro lato di quella carta territorio. Non importa se la carta del vostro avversario è una strega o un cavaliere. A questo punto dovrete dire: "Faccio un incantesimo alla tua strega/cavaliere!".

Se non avviene il contro-incantesimo, la carta incantata viene presa dalla disposizione del vostro avversario e piazzata sulla strega che avete giocato.

*Importante: la carta incantesimo in questione deve essere la carta più alta del vostro avversario che su quel territorio e deve essere dello stesso colore della vostra strega.*

**Carta "Contro la Magia":** se il vostro avversario gioca su quel territorio una strega dello stesso colore della vostra carta, il vostro incantesimo viene contrastato. Se un giocatore vuole opporsi all'incantesimo, deve farlo immediatamente dopo che questo è stato annunciato.

La carta dell'incantesimo e quella per opporsi alla Magia rimangono piazzate sul lato del difensore. La carta della strega che sta attaccando viene presa dalle mani del giocatore il cui incantesimo è andato a buon fine.

*Importante: anche se il tentativo di fare l'incantesimo fallisce, è ancora il turno del giocatore che sta attaccando e quindi egli potrebbe giocare più carte se ne ha ancora in mano.*

*Suggerimento: dovrete provare a fare l'incantesimo quando il vostro avversario ha poche carte in mano. Le vostre probabilità di vittoria saranno migliori. Quando il vostro avversario ha un maggior numero di carte in mano, rischiate non solo di perdere le vostre carte strega ma allo stesso tempo gli date anche la possibilità di rinforzare il suo lato.*

### **ATTACCARE UN TERRITORIO CON UN CAVALIERE PER CONQUISTARLO**

Il giocatore piazza un suo cavaliere vicino ad una carta territorio dove egli ha un numero uguale o maggiore di carte (prima di giocare il cavaliere) rispetto all'avversario. Non importa se le carte già in gioco sono streghe o cavalieri. A questo punto egli dice: "Attacco questo territorio!" Se non c'è resistenza, il territorio è conquistato.

Comunque, l'attaccante deve ancora subire le perdite in seguito alla conquista (vedi il paragrafo "Perdite per la Conquista")

*Importante: Per conquistare un territorio, il cavaliere deve essere giocato dalle carte che ha in mano il giocatore. Non potete attaccare con un cavaliere che avete portato dal vostro lato sul tavolo tramite incantesimo.*

Se viene conquistato un territorio la cui tessera era a faccia in giù, essa ora viene girata e orientata in modo tale che il numero di corone (= punti vittoria) siano visibili al conquistatore.

Il tipo di paesaggio della carta (pianura, foresta, collina) viene applicato per lo scopo dei rifornimenti (vedi il paragrafo "Carte Rifornimento").

Tenete anche presente che, alcune carte hanno una speciale funzione alla quale bisogna prestare attenzione la prima volta che un territorio viene capovolto dopo una conquista (vedi paragrafo "Territori Speciali"). Ad eccezione delle tre carte che raffigurano il castello, la funzione speciale della carta territorio conquistata viene eseguita immediatamente. La funzione speciale della carta "Castello" viene eseguita solo quando in precedenza una carta castello scoperta viene nuovamente attaccata. Quando un territorio che appartiene al vostro avversario viene conquistato, dovete semplicemente girare la carta in modo tale che punti a voi che siete il nuovo proprietario.

**Resistenza:** se il vostro avversario gioca su un territorio un cavaliere dello stesso colore del vostro cavaliere, allora il vostro attacco è respinto. Entrambe le carte cavaliere restano posizionate nei rispettivi lati come le carte più alte sulla carta territorio. Se un giocatore decide di resistere all'attacco, deve farlo immediatamente dopo che l'attacco è stato annunciato. Il numero di carte sui entrambi i lati di quel territorio è irrilevante – la resistenza avverrà con successo fino a quando il cavaliere resisterà all'attacco e avrà lo stesso colore del cavaliere attaccante.

*Importante: Anche se un attacco fallisce, è ancora il turno del giocatore attaccante ed egli potrebbe decidere di giocare più carte se ancora ne ha in mano.*

*Un giocatore può attaccare quante volte desidera durante il suo turno, fino a quando egli ha conquistato un massimo di 2 territori. Dopo ogni conquista andata a buon fine, egli subirà le perdite.*

### **PERDITE PER LA CONQUISTA**

Tutte le carte che appartengono al perdente ad un territorio conquistato vengono riposte nella pila di scarto. Il conquistatore piazza un numero uguale di carte dal suo lato del territorio sulla pila di scarto, iniziando dalla carta più alta, poi la successiva e via così...

Il conquistatore scarta anche un numero supplementare di carte uguale al numero totale di carte in gioco (da entrambi i lati) sul territorio, incluso la carta di attacco.

*Esempio: un territorio è conquistato con un margine di 3: 1. Il conquistatore prima scarta una delle sue carte da quel territorio. Poi, deve scartare in aggiunta  $3 + 1 = 4$  carte. Un altro esempio: un territorio è conquistato con un margine di 1: 0. Il conquistatore non ha bisogno di scartare una delle sue carte su quel territorio e deve solo scartare  $1 + 0 = 1$  carta supplementare.*

Al giocatore è permesso di scartare queste carte supplementari dalla sua mano e/o da qualsiasi carta ha in gioco su uno o più territori (incluso il territorio già conquistato). La carta più alta in qualsiasi territorio deve sempre essere la prima carta da scartare da quel territorio.

*Suggerimento: con ogni attacco avvenuto con successo, dovete sempre stare attenti alle carte perse. Se perdetevi troppe carte – sia che siano in mano o in gioco – diventerete una facile preda per il vostro avversario durante il suo prossimo turno. Quindi, al vostro primo turno, non cercate di fare un attacco totale ma piuttosto, dovrete cercare di rinforzare la vostra mano (vedi il paragrafo "Carte Rifornimento").*

*I territori più facili da conquistare sono quelli dove il vostro avversario non ha carte o ne ha una sola.*

*Poi dovete cercare di giocare solo una o due carte dal vostro lato e in questo modo ne perderete al massimo tre. In generale, solo in questi casi è utile conquistare due territori in un solo turno.*

*I territori con un castello sono più facili da difendere dato che l'attaccante deve avere una carta in più rispetto al difensore e anche perdere una carta può andare bene se l'attacco ha successo (vedi paragrafo "Territori Speciali").*

#### **FINE DEL TURNO: CARTE RIFORNIMENTO**

I giocatori prendono delle nuove carte in mano tramite le tessere di rifornimento. Alla fine del proprio turno, un giocatore deve scegliere una delle tessere rifornimento posizionate a faccia in su. Alcune tessere danno un numero fisso di carte. Con altre tessere, dipende in base a quante carte territorio adiacenti o tipologie di paesaggi (pianura, collina o foresta) un giocatore possiede. La carta territorio "Avalon" e la "Palude" (Sumpf) non contano come ciascun territorio o tipologia di paesaggio. Le tessere di colore chiaro vi forniscono meno carte. Un giocatore che prende una di queste tessere, deve prendere dal mazzo tante carte quante ne sono indicate sulla tessera.

Le tessere di colore scuro generalmente vi permettono di ottenere più carte. Comunque, un giocatore che prende una tessera scura per prima cosa deve piazzarla dinanzi a sé a faccia in su. Non prenderà il numero corrispondente di carte indicate sulla tessera fino a quando non inizia il suo prossimo turno.

Una volta usate, le tessere rifornimento vengono rimesse nella riserva a faccia in giù. Non appena tutte e nove le tessere sono state usate, vengono girate a faccia in su di nuovo e i giocatori possono sceglierne ancora una qualsiasi di esse.

Se il mazzo è finito, dovete mescolare la pila di scarto per formare un nuovo mazzo.

*Importante: alla fine del proprio turno, cioè dopo che un giocatore ha preso le proprie carte, può avere non più di 5 carte in mano. Deve scartare tutte le carte che sono in eccesso.*

*Invece durante il proprio turno, un giocatore può avere in mano qualsiasi numero di carte.*

*Suggerimento: Dovreste prendere le tessere chiare se avete in mano almeno tre carte. Questo dovrebbe permettervi di rispondere adeguatamente all'attacco del vostro avversario per poter prendere carte nuove all'inizio del vostro turno. Comunque, permetterà al vostro avversario di tentare di ridurre il numero di carte che prenderete conquistando i territori che possedete durante il suo turno.*

*È consigliabile prendere le tessere chiare quando avete due o meno carte in mano. Altrimenti non riuscirete a sopravvivere all'attacco del vostro avversario durante il suo turno o a rispondere ai suoi attacchi ed incantesimi. Comunque, fate anche attenzione a non terminare il vostro turno con più di 5 carte in mano. Se non avete giocato molte carte durante il vostro primo turno, dovrete scegliere la tessera scura che vi consente di prendere "4 carte".*

## **FINE DEL GIOCO**

Alla fine del suo turno, non appena il giocatore possiede territori per un totale di punti vittoria di 15 o piu' corone (questo dopo aver pagato le perdite) il gioco finisce e questo giocatore sarà il vincitore.

## **LE TESSERE RIFORNIMENTO NEL DETTAGLIO**

Tessere di colore chiaro:

### **Nimm 2 Karten**

**(Prendete 2 carte)**

Il giocatore prende immediatamente 2 carte dal mazzo

### **Nimm 1 Karte für jedes Gebiet der Landschaftsart, von der du die meisten Gebiete hast**

**(Prendete 1 carta per ogni tipo di paesaggio per il quale possedete il maggior numero di territori)**

Il giocatore prende immediatamente 1 nuova carta dal mazzo per ogni tipo di paesaggio per il quale possiede il maggior numero di territori.

Esempio: un giocatore che possiede 2 foreste, 1 pianura e 1 collina, pesca 2 carte per le 2 foreste che possiede.

Avalon e la Palude non vengono conteggiate come uno di questi tre tipi di paesaggio.

### **Nimm 1 Karte für jedes Gebiet in deinem größten zusammenhängenden Landschaftsbereich**

**(Prendete 1 carta per ogni territorio nel vostro gruppo piu' esteso di territori collegati)**

I territori collegati sono quei territori che possedete che formano una catena continua e collegata. Il tipo di paesaggio è irrilevante. Avalon e la Palude non possono essere parte di un gruppo collegato e, infatti, rompono la catena.

Esempio: un giocatore che possiede 4 territori adiacenti e uno di questi è Avalon, avrà solamente un gruppo di 3 soli territori collegati.

Tessere di colore scuro:

### **Nimm 4 Karten**

**(Prendete 4 carte)**

Il giocatore prende 4 carte dal mazzo all'inizio del suo prossimo turno.

### **Nimm 2 Karten für jedes Gebiet der Landschaftsart, von der du die meisten Gebiete hast**

**(Prendete 2 carte per ogni tipo di paesaggio per il quale possedete il maggior numero di territori)**

Il giocatore prende 2 nuove carte dal mazzo per ogni tipo di paesaggio per il quale possiede il maggior numero di territori all'inizio del suo prossimo turno.

Esempio: un giocatore che possiede 2 foreste, 1 pianura e una collina scarta 2 carte per i 4 territori foresta che possiede.

Avalon e la Palude non contano come uno di questi tre tipi di paesaggio.

### **Nimm 1 Karte für jedes deiner Gebiete**

**(Prendete 1 carta per ognuno dei vostri territori)**

Il giocatore prende 1 carta nuova dal mazzo per ogni territorio che possiede all'inizio del suo turno successivo. Non prende carte per Avalon o per la Palude.

## **I TERRITORI SPECIALI**

Alcune carte territorio hanno delle funzioni speciali per il giocatore che le possiede. Esse devono essere controllate dopo la prima volta che il territorio viene conquistato.

## **LANDSCHAFTEN MIT BURGEN**

### **(Territori con i Castelli)**

Ci sono 3 carte territorio con i castelli. Ogni castello ha un bonus di difesa di +1 cioè viene conteggiato per il difensore come se egli avesse una carta in più in gioco su quel territorio. Chi attacca il territorio con un castello deve avere almeno 1 carta in più in gioco su quel territorio rispetto al proprietario del castello prima che egli giochi il suo cavaliere per iniziare ad attaccare. Inoltre, quando conquistate il castello di un vostro avversario, perdetevi una carta per le perdite per la conquista.

*Esempio: Prima di giocare un cavaliere per attaccare un territorio con un castello dove il difensore ha una carta in gioco, l'attaccante deve già avere almeno 2 carte in suo possesso da giocare in quel territorio. Se la conquista è andata a buon fine, ogni giocatore per prima cosa scarta una carta su quel territorio. Poi, comunque, il conquistatore deve scaricare 3 carte (che sono sul suo lato) + 1 sul lato dell'avversario + 1 (il castello) = 5 carte supplementari.*

## **AVALON**

Chi possiede questa carta può scartare 1 carta in meno rispetto alla norma dopo aver effettuato una conquista al suo turno.

*Esempio: un giocatore che di regola perde 3 carte supplementari dopo una conquista, ne perde solamente 2.*

*Importante: Avalon non viene applicata ad una seconda conquista nello stesso turno. Tuttavia, il giocatore potrebbe decidere se applicare questa regola alla prima o alla seconda conquista. Sebbene questo territorio vi fa guadagnare 1 solo punto vittoria, la carta Avalon è davvero potente. Di conseguenza, non vi darà nessun rifornimento.*

## **MAGISCHER STEINKREIS IM WALD (Cerchio della Pietra Magica nella Foresta)**

Chi possiede questo territorio può attaccare tutte le carte territorio con le proprie streghe come se fossero cavalieri. Cercando di resistere, il difensore deve giocare una carta cavaliere del colore corrispondente. Se una strega attacca un territorio per conquistarlo, potrebbe non incantare simultaneamente una carta avversaria.

## **SUMPF (Palude)**

Questa è la carta territorio più "debole" dato che vi fa ottenere 1 solo punto vittoria e non vi porta alcun rifornimento.

## IL COMMENTO DI ANDREA "LIGA" LIGABUE

Club TreEmme Modena

[www.treemme.org](http://www.treemme.org) [info@treemme.org](mailto:info@treemme.org)

Gioco di carte per due persone ambientato nel periodo arturiano. I due giocatori si contendono 13 territori (foreste, pianure, colline) di diverso valore (da 1 a 3 "corone"). il primo che controlla 15 "corone" vince. In alcuni territori ci sono delle citta' che una volta conquistate rendono meglio difendibile il territorio. Esistono tre territori speciali: avalon, stoneage e le paludi che conferiscono dei bonus/malus a chi li controlla.

Ogni giocatore dispone di carte divise in 5 colori e in due tipi (streghe e cavalieri). Giocare un cavaliere permette di eseguire un attacco per conquistare un territorio: l'attacco puo' essere effettuato solo in territori in cui l'avversario ha meno carte. Puo' essere bloccato giocando in difesa un cavaliere dello stesso colore di quello che ha iniziato l'attacco. Giocare una strega permette di catturare una carta dell'avversario presente nel territorio: la carta deve essere dello stesso colore della strega. L'unico modo di fermare una strega e' giocare un'altra strega dello stesso colore.

A seguito della conquista di un territorio il difensore perde tutte le sue carte su quel territorio. L'attaccante perde lo stesso numero di carte da quel territorio ed in piu' tante carte quanto il totale di quelle coinvolte nello scontro, prese da qualsiasi altro territorio e/o dalla propria mano. Questo fa si' che gli attacchi in zone popolate siano molto ma molto dispendiosi per l'attaccante.

A fine del proprio turno il giocatore deve scegliere uno dei 9 bonus che gli permettono di pescare un certo numero di carte dal mazzo a seconda dei territori controllati o di altri fattori. I bonus piu' potenti ti danno piu' carte ma solo all'inizio del tuo turno successivo (e quindi non utilizzabili per difenderti dagli attacchi o dalle streghe dell'avversario), quelli meno potenti te ne danno poche ma subito.

Il gioco funziona, e' divertente e coinvolgente. I territori speciali (avalon e stoneage) conferiscono dei vantaggi importanti ed il loro controllo diventa fondamentale per la vittoria. Decisamente un ottimo gioco, divertente e ben calato nell'ambientazione.

