

GRAND CONQUEST

di Donald Benge

**Regole per 4 giocatori
&**

per 2 giocatori





GRAND CONQUEST®

di Donald Benge



Regole per 4 giocatori

DESCRIZIONE

GRAND CONQUEST si svolge su una plancia raffigurante la mappa di una zona terracquea. Sulle quattro isole grandi ci sono gruppi di cinque caselle, collocati in strutture simili a fortezze. Queste rappresentano i castelli dei giocatori, che sono circondati da un fossato, con ponti levatoi a collegamento tra le caselle dei castelli e il resto del tabellone. Tra le caselle e le strade si trovano terreni di diversa natura. Alcuni terreni si collegano alle caselle attraverso tre scalini, o ad altri terreni attraverso ponti e sottopassi. Nell'isola centrale ci sono cinque caselle cerchiata in rosso, dette "Missioni". Le modalità di accesso all'isola centrale e alle Missioni sono le stesse per ogni versante.

Ogni giocatore inizia con dieci soldati, quattro elefanti, quattro cavalieri, due cammelli, quattro navi e due galeoni. Le navi (vele triangolari) e i galeoni (vele quadrate) sono detti in generale vascelli. Carri da guerra, catapulte e armi d'assedio sono unità aggiuntive che il giocatore può costruire durante la partita.

Tutte le unità e tutti i vascelli si muovono di casella in casella percorrendo strade e vie marittime. I cavalieri e i cammelli si possono spostare nei terreni dalle caselle contrassegnate con tre scalini. Con le eccezioni citate più avanti, le unità di terra si possono muovere da un'isola all'altra attraverso i ponti di collegamento, mentre i vascelli possono passarvi sotto. Le caselle marittime vicine alla costa e indicate dalle ancore sono collegate alle caselle di terra, e rappresentano porti da dove le unità terrestri possono imbarcarsi o sbarcare dai vascelli.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni giocatore sceglie un'isola e posiziona le sue unità all'interno del castello, intorno ad esso e nel porto, come indicato sulla plancia di gioco. Il giocatore a Sud inizia, effettuando 5 mosse. Quello a Ovest effettua poi dieci mosse, e quello a Nord segue con 15 mosse, dopodiché ogni giocatore, in senso orario, effettua venti mosse per turno. Quattro turni consecutivi sono definiti un round.

Per effettuare una mossa, il giocatore sposta una qualunque unità o vascello da una casella a un'altra adiacente, percorrendo le strade o le vie marittime. Ogni unità ha un limite di due, sei o otto mosse per turno, come descritto più avanti. È possibile spostare venti unità una volta, quattro unità cinque volte, o una qualunque combinazione di unità fino a un totale di venti mosse. Le unità non devono necessariamente muoversi in successione. È possibile passare il turno prima di aver effettuato tutte le mosse disponibili.

L'obiettivo del gioco è quello di catturare le ultime due unità terrestri di un avversario, o di muovere un'arma d'assedio nel castello di un altro giocatore. Ci sono altri tre modi di vincere, che sono spiegati più avanti. C'è un solo vincitore per partita: gli altri tre giocatori perdono in egual misura.

MOSSE

I **SOLDATI** si muovono di una o due caselle per turno. Possono salire su un elefante, un carro da guerra, un cammello, un'arma d'assedio, e venire così trasportati, oppure possono imbarcarsi su una nave o un galeone. Al momento della discesa, possono anche effettuare una cattura. Salire o scendere da un elefante, da un cammello, da un carro da guerra o da un'arma d'assedio è sempre una mossa del soldato, che deve effettuare un movimento per salire o scendere, mentre l'unità di trasporto rimane ferma. È possibile salire solo se non ci si trova già su un altro mezzo.

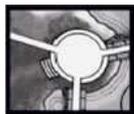
I soldati non possono catturare elefanti né armi d'assedio.

Un soldato può costruire un carro da guerra, una catapulta, un'arma d'assedio, una nave o un galeone come illustrato più avanti. Non è possibile costruire unità a bordo dei vascelli, sull'isola centrale, nel proprio castello, o nella posizione iniziale di un avversario. Dopo la costruzione di un'unità, né il soldato né l'unità appena costruita possono muoversi fino al turno successivo.

Gli **ELEFANTI** si muovono da una a sei caselle per turno. Gli elefanti possono trasportare uno o due soldati. Sono l'unità più potente perché non possono essere catturati dai soldati e sono le uniche unità che possono catturare le armi d'assedio.

I ponti di corda che connettono il Nord con l'Est e il Sud con l'Ovest, e il ponte di corda sull'isola centrale che conduce alle Missioni non possono sostenere il peso di un elefante che trasporti un soldato. Gli elefanti possono attraversarli solo senza equipaggio.

I **CAVALIERI** si muovono da una a sei caselle o terreni per turno e possono



muoversi attraverso caselle e terreni occupati dalle proprie unità, che vengono comunque contati. La casella di arrivo non deve essere occupata, oppure devono imbarcarsi su un vascello, o ancora effettuare una cattura come ultima mossa. I cavalieri non possono muoversi attraverso caselle occupate da un avversario.

Nove caselle su ognuna delle isole principali hanno tre scalini che indicano la via d'accesso ai terreni per cavalieri e cammelli. I terreni sono separati da ponti o sottopassi.

I **CAMMELLI** si muovono di otto caselle per turno e possono trasportare un soldato. Senza soldato, i cammelli non possono effettuare catture né requisire vascelli nemici. È possibile requisire un cammello nemico salendoci con un proprio soldato. Non è possibile requisire un cammello nemico se questo sta trasportando un soldato, ma è possibile catturarlo.

I cammelli possono spostarsi verso un terreno dalle caselle con tre scalini, e possono poi muoversi verso altri terreni percorrendo i sentieri, contando una mossa per ogni passaggio sopra o sotto un ponte. Un soldato può entrare o uscire da un terreno in groppa a un cammello, ma non può entrarvi a piedi né può scendervi dalla cavalcatura. Può smontare spostandosi da un terreno in una casella.

Se un soldato smonta da un cammello requisito, la cavalcatura tornerà immediatamente del proprietario originale. Un soldato non può smontare da un cammello requisito che si trovi a bordo di una nave o un galeone. È possibile scendere da un cammello requisito e poi catturarlo con lo stesso soldato o con un'altra unità. È un ottimo, subdolo modo per rigenerare le mosse.

Da creature ostinate e indisciplinate quali sono, i cammelli tendono a vagare se sono lasciati incustoditi. Un giocatore può usare due mosse del suo turno per muovere un cammello di un avversario che non sia cavalcato da un soldato.

Le **NAVI** si muovono da una a sei caselle per turno. In mare, le navi catturano altri vascelli allo stesso modo delle unità sulla terraferma. Le unità terrestri possono imbarcarsi o sbarcare dalle navi solo presso i porti. Una nave può trasportare un elefante, un cavaliere, un cammello, un carro da guerra o uno o due soldati. Elefanti, cammelli e carri da guerra possono trasportare il loro soldato a bordo della nave. Se si hanno meno di quattro navi in gioco, un soldato a piedi (non su un mezzo o a bordo di un vascello) sito presso un porto può costruirne una al costo di dieci mosse.

I **GALEONI** si muovono da una a otto caselle per turno e possono trasportare lo stesso carico delle navi. Inoltre, a differenza delle navi, possono trasportare una catapulta. Se si hanno meno di due galeoni in gioco, un soldato a piedi presso un porto può costruirne uno al costo di dieci mosse.

Quando uno o due soldati sono su un vascello, nessun'altra unità può salire a bordo fino a che i soldati non sono scesi. Un elefante può spostarsi verso un porto, due soldati su un vascello possono salire sull'elefante e quindi l'elefante che trasporta i soldati può salire sul vascello. Un vascello che trasporti un elefante e due soldati può giungere in un porto, e un soldato può sbarcare. Se l'elefante sbarca, anche i soldati si muovono con esso. Le unità di terra non possono nuotare né muoversi in acqua, né spostarsi da un vascello all'altro in mare.

UNITÀ AVANZATE

I **CARRI DA GUERRA** non iniziano il gioco sulla plancia. Al costo di dieci mosse un soldato a piedi sulla terraferma può costruirne uno, che verrà piazzato sotto il soldato. I carri si muovono da una a otto caselle per turno e possono trasportare un soldato. Non possono muoversi nel turno di costruzione. A differenza dei cammelli, un carro da guerra privo di soldato può effettuare una cattura, e un soldato nemico non può requisirlo. Non si possono avere più di due carri da guerra in gioco nello stesso momento.

Le **CATAPULTE** non iniziano il gioco sulla plancia. Possono essere costruite su una casella di terra adiacente a un soldato a piedi, al costo di dieci mosse. Non possono né muoversi né sparare nel turno di costruzione. Non si possono avere più di due catapulte in gioco nello stesso momento.

Le catapulte si muovono di una o due caselle per turno, ma non possono effettuare catture. Ogni catapulta può sparare un colpo per turno per colpire una o più unità nemiche che si trovino in una casella adiacente, connessa da una strada o da una via marittima. Una catapulta può anche sparare a qualunque unità in un terreno adiacente che non sia completamente ostruito dalle montagne. Un'unità o vascello colpito dalla propria catapulta viene preso prigioniero e viene messo tra le proprie catture. Una catapulta può salire su un galeone e sparare a un vascello nemico che si trovi in una casella collegata adiacente, o a qualunque unità di terra che si trovi su una casella adiacente. Le catapulte possono anche sparare tra i porti e gli spazi marittimi ad essi connessi.

Le catapulte possono requisire galeoni nemici non occupati.

Lo sparo di una catapulta si conta come una mossa nel novero delle venti mosse disponibili nel turno, ma non nel novero delle due mosse per turno della catapulta. Una catapulta può quindi effettuare due mosse e poi sparare.

Durante il turno dell'avversario, una catapulta può sparare un qualunque numero di colpi di rappresaglia in luogo di ricattura. Una catapulta può muoversi di una casella esclusivamente verso l'unità o il vascello bersaglio, e poi effettuare il suo colpo di rappresaglia, purché la mossa sia necessaria per portare la catapulta entro il raggio di fuoco.

Anche un galeone che trasporti una catapulta può muoversi di una casella verso il luogo della cattura, affinché la catapulta effettui un colpo di rappresaglia.

Non è possibile sparare un colpo di rappresaglia o effettuare una ricattura nei confronti di una catapulta che ha colpito una delle proprie unità. Se un giocatore cattura un'unità del giocatore alla sua sinistra nell'ultima mossa del suo turno, questi non ha diritto a un colpo di rappresaglia.

Un colpo di catapulta rivolto a un'arma d'assedio farà cadere a terra tutti i soldati presenti su di essa, ma non danneggerà l'arma d'assedio in sé. Queste sono le uniche unità che una catapulta non può distruggere.

Un colpo di catapulta che attraversi un fossato abatterà un ponte levatoio, ma non potrà colpire un'unità nel castello, se il ponte levatoio è alzato. Una catapulta in un castello può sparare a un'unità presente in una delle due caselle adiacenti del castello, e anche oltre un ponte levatoio alzato.

Le catapulte sono troppo ingombranti per attraversare i ponti di corda che collegano il Nord con l'Est e il Sud con l'Ovest, così come il ponte di corda che porta alle Missioni.

Le **ARMI D'ASSEDIO** non iniziano la partita sulla plancia. Al costo di dieci mosse un soldato a piedi può costruirne una, che verrà posizionata sotto al soldato. È possibile costruire di fianco al proprio castello, ma non dentro di esso. Non è possibile avere in gioco più di due armi d'assedio nello stesso momento.

Le armi d'assedio si muovono di due caselle per turno ma non possono catturare unità nemiche. La sola unità che può catturare un'arma d'assedio è l'elefante. Le armi d'assedio non possono salire a bordo delle navi né dei galeoni, e sono troppo pesanti per attraversare i ponti di corda che collegano il Nord con l'Est e il Sud con l'Ovest, così come il ponte di corda che porta alle Missioni. Non è possibile portare un'arma d'assedio dentro il proprio castello.

Un'arma d'assedio può trasportare uno, due o tre soldati. Per salire sull'arma d'assedio i soldati devono trovarsi a terra. Un soldato può effettuare una cattura durante la discesa da un'arma d'assedio. Un soldato può spostarsi direttamente da un'arma d'assedio in una casella di un castello avversario, anche se il ponte levatoio è alzato. Nel Medioevo le armi d'assedio avevano infatti lo scopo di far breccia nelle mura della città o del castello nemico. Le armi d'assedio non possono essere requisite.

CATTURA E RICATTURA

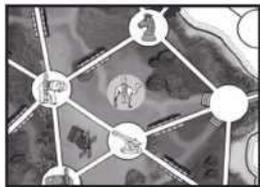
È possibile catturare un'unità nemica muovendo sulla sua casella una propria unità, che andrà a rimpiazzarla, come negli scacchi. Le catapulte e le armi d'assedio non possono effettuare catture, mentre i soldati non possono catturare gli elefanti. Le unità nemiche possono requisire i vascelli presso i porti, muovendosi a bordo e asservendoli alla propria fazione. Un soldato che cavalchi un cammello nemico ne detiene temporaneamente il controllo.

Una "ricattura" è una cattura difensiva di rappresaglia, effettuata durante il turno dell'avversario. Il giocatore che cattura o requisisce un'unità o un vascello avversario deve fermarsi, per permettergli di effettuare una cattura (ricattura) su quella casella, purché possa farlo in una o due mosse. Se effettua due mosse, entrambe devono essere necessarie per la ricattura. Non può né compiere un'ulteriore cattura lungo la strada, né muovere per riposizionare un'unità. Se ci sono più modi per ricattare, è l'avversario stesso a scegliere. Talvolta evitare una ricattura può rivelarsi la miglior difesa. I due esempi qui sotto illustrano differenti modi di effettuare una ricattura.

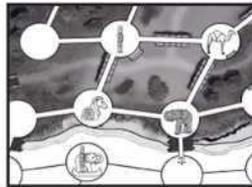
Dopo la ricattura, il giocatore prosegue con il resto delle venti mosse. Se si cattura un'unità appartenente al giocatore alla propria sinistra nell'ultima mossa del turno, questi non ha diritto alla ricattura, poiché il suo turno inizia immediatamente. Dovrà quindi iniziare a contare le sue mosse da subito, e permettere le eventuali ricatture.

Quando il vascello di un avversario si trova in porto, è possibile requisirlo con un'unità terrestre muovendola a bordo. Quel vascello viene immediatamente asservito alla fazione attaccante, e rimane tale anche dopo lo sbarco. Se un vascello nemico in porto è occupato, può comunque essere catturato da un'unità di terra: il suo carico viene rimosso dalla plancia e il vascello viene asservito alla fazione attaccante. L'unità che requisisce un vascello nemico viene rigenerata. I soldati non possono catturare elefanti a bordo di vascelli.

Esempio 1



Esempio 2



Il cavaliere Nero ha appena effettuato una cattura. Il cammello può uscire dal terreno per effettuare una ricattura. Il Bianco può anche ricattare con l'elefante o con il soldato sull'elefante. Il Bianco non

L'elefante Nero ha effettuato una cattura. Il Bianco può ancora ricattare con il carro da guerra, o può muovere la sua nave verso destra di una casella per ricattare con l'elefante. Può anche ricattare con il

può far scendere il soldato e poi muovere l'elefante per ricattare il cavaliere poiché la mossa del soldato non è rilevante per la ricattura. Il Bianco può anche muovere la catapulta a destra di una casella e sparare al cavaliere. Se l'elefante Nero ha una sola mossa disponibile, la difesa migliore del Bianco consiste nel ricattare il cavaliere con l'elefante. Molto spesso evitare la ricattura si rivela essere la miglior difesa. Dipende dalle mosse totali disponibili all'avversario e all'unità stessa che ha effettuato la cattura.

suo cammello facendoci prima salire il soldato (i cammelli non possono catturare a meno che non siano cavalcati da un soldato). Non può far salire un soldato sul carro da guerra poiché sarebbe una mossa superflua. Se il Nero avesse effettuato la cattura con un cavaliere piuttosto che con un elefante, il Bianco sarebbe potuto salire sul cammello o sul carro da guerra, per poi ridiscendere ed effettuare la cattura. Oppure il Bianco potrebbe muovere la nave a destra per catturare con il soldato o con l'elefante.

RIGENERAZIONE

Se si effettua una cattura e l'avversario non riesce a ricattare, è possibile continuare a muovere l'unità che ha catturato come se si muovesse ora per la prima volta, a condizione di rientrare nel limite di mosse consentite per turno. Quindi, una cattura rigenera le mosse di un'unità. È possibile che un'unità effettui tutte le venti mosse catturandone altre, purché non venga ricatturata a sua volta. Le catapulte non vengono rigenerate quando effettuano catture a distanza.

I CASTELLI E LE MISSIONI

Per ogni casella occupata da un avversario nel castello di un giocatore, questi perde quattro mosse per turno. Se l'unità occupante esce dal castello o se quell'unità viene catturata, il giocatore recupera immediatamente le quattro mosse.

Per ogni casella Missione occupata da un giocatore nell'isola centrale, tutti gli avversari vengono privati di quattro mosse per turno. Solo i soldati, i cammelli e i cavalieri possono occupare le Missioni.

Tre strade che conducono alle Missioni hanno disegnate delle frecce che vi puntano. Queste strade sono a senso unico per gli elefanti, i carri da guerra e i cammelli, che non possono muoversi in senso contrario alle frecce, neanche per effettuare una ricattura.

Se una qualunque combinazione di cinque caselle, tra le Missioni e quelle interne al castello, viene occupata da unità nemiche, il proprietario del castello è inattivo e non può muovere o ricattare. Non è fuori dal gioco, poiché qualcuno potrebbe uscire dal suo castello o da una casella Missione, permettendogli così di muovere. È possibile che un giocatore inattivo torni in gioco e vinca la partita.

PONTI LEVATOI

È possibile alzare un ponte levatoio usando due mosse, e impedire così alle unità nemiche l'accesso a quella casella del castello, fatta eccezione per un soldato su un'arma d'assedio. Questo può infatti oltrepassare un ponte levatoio ed entrare in un castello nemico. Il soldato può poi abbassare quel ponte al costo di un mossa.

Se si occupa una casella in un castello nemico, è possibile alzare il ponte levatoio corrispondente al costo di due mosse. Non si può alzare il ponte levatoio corrispondente a una casella del proprio castello se questa è occupata da un avversario. I ponti levatoi di ogni giocatore vengono automaticamente abbassati all'inizio del suo turno.

Non è possibile abbassare un ponte per effettuare una ricattura.



QUATTRO MODI PER VINCERE

1. Catturare le ultime due unità di terra di un avversario. Gli altri giocatori perderanno in egual misura.
2. Avere il valore più alto nel conteggio, nel momento in cui, alla fine di un turno qualsiasi, un qualunque giocatore ha una sola unità di terra. Nel conteggio si considera il numero totale di unità e vascelli che un giocatore ha sulla plancia, sommato al numero di unità e vascelli che ha catturato o requisito, a cui si aggiunge il numero di caselle che ha occupato nelle Missioni e nei castelli dei suoi avversari. Un giocatore inattivo non può essere il vincitore anche se ha il valore più alto nel conteggio.
3. Portare un'arma d'assedio nel castello di un avversario. Gli altri giocatori perderanno in egual misura.
4. Un giocatore vince se i tre avversari sono inattivi.

Se vengono giocati quattro round consecutivi senza che via sia una cattura, la partita termina e il giocatore con il valore più alto nel conteggio è il vincitore. È un'evenienza molto rara, poiché un giocatore che non sia in testa al conteggio sarà portato a effettuare una cattura.

Si noti come ciascuna condizione di vittoria richieda un gioco attivo e aggressivo. Per vincere non si deve

giocare in modo passivo. Se la partita sembra persa, bisogna comunque sforzarsi per sopravvivere: il suicidio è considerato maleducazione. Spesso un avversario con possibilità di vittoria scarse o inesistenti, andrà in cerca di un'alleanza. Le partite giocate fino in fondo sono ricche di sorprese!

VULNERABILITÀ

Un giocatore è detto vulnerabile quando ha solo due unità di terra sulla plancia. Se un giocatore vulnerabile perde una delle sue ultime due unità per una ricattura, la partita termina alla fine del suo turno e il conteggio determina il vincitore. Un giocatore non può effettuare una cattura che lo esponga a ricattura o a un colpo di rappresaglia di una catapulta, se questa lo lascia con una sola unità di terra, a meno che la cattura non lo porti alla vittoria alla fine del suo turno. Se un giocatore vulnerabile ha il conteggio più alto, può effettuare un qualunque numero di catture possibili, poiché poi può vincere la partita a seguito di una ricattura.

STRATEGIA TUTTI CONTRO TUTTI

Conviene mobilitarsi in fretta per occupare posizioni salde vicino al centro. È di importanza vitale riuscire a portare alcuni vascelli in mare nei primi tre round. Concentrarsi sulle manovre di terra offrirà agli avversari un largo vantaggio sulla mobilità marittima, che potrebbe essere difficile da colmare, soprattutto se un avversario ha una catapulta su un galeone.

Attaccare il giocatore più debole e lasciarlo con solo poche unità, porta con sé il rischio che un avversario vinca la partita con la cattura delle altre unità. Gli scenari possono cambiare rapidamente, e bisogna essere pronti a rivedere la propria strategia. Non importa quanto siano scarse le proprie speranze, non bisogna mai arrendersi. Nel finale di una partita, situazioni apparentemente disperate possono ribaltarsi in fretta se un avversario sbaglia.

Ritrovandosi con solo due o tre unità, è bene prendere in considerazione la costruzione di un'arma d'assedio, un carro da guerra o una catapulta. I soldati sono molto più importanti in questo gioco di quanto non lo fossero nel Conquest originale, perché possono costruire nuove unità. In particolare, un'arma d'assedio è pericolosa nei confronti di un giocatore che ha perso tutti i suoi elefanti. Costruire un'arma d'assedio può anche essere l'unico modo per salvare un soldato isolato messo in pericolo da unità nemiche. Il modo più veloce per portare un soldato in un castello avversario è costruire un carro da guerra.

Si possono evitare errori grossolani contando le proprie venti mosse prima di iniziare a muoversi. Trovarsi a una o due mosse dall'obiettivo una volta arrivati a venti non fa piacere. È opportuno pensare durante il turno degli avversari e concentrarsi sia su ciò che stanno facendo sia sulle proprie mosse. È bene tenere a mente l'ordine di turno e fare attenzione a possibili minacce alle Missioni. Chi ha il conteggio più alto deve cercare di allontanare le proprie unità dagli altri giocatori. È possibile accrescere il proprio valore nel conteggio costruendo nuove unità.

Talvolta può essere vantaggioso permettere a un giocatore inattivo di muoversi e ricattare, liberando la casella del suo castello o della Missione. Talvolta, due giocatori possono occupare la Missione allo stesso momento. Si possono formare alleanze contro il giocatore più forte (valore maggiore nel conteggio), ma è bene tenere a mente che il giocatore più forte o più pericoloso può cambiare molte volte in pochi turni. In generale, è opportuno che gli accordi tra giocatori restino validi per un determinato lasso di tempo e che avvenimenti specifici ne condizionino la validità. Poiché c'è solo un vincitore, nessun giocatore può permettersi di facilitare il gioco al giocatore più forte.

Gli accordi, come i trattati, possono essere rotti in qualunque momento. Come nel mondo reale, il bluff fa spesso parte dei piani strategici. Alle nazioni può non importare cosa pensano gli altri, ma in questo gioco, dove le amicizie reali possono risentirne, azioni sleali dovrebbero essere evitate.

GIOCO A SQUADRE

Il gioco a squadre funziona essenzialmente come il gioco base, ma in questa modalità sono due squadre di giocatori a scontrarsi per aggiudicarsi la vittoria. I due compagni di squadra siedono uno di fronte all'altro e non possono scambiarsi opinioni sulla partita, altrimenti il giocatore dominante giocherebbe per entrambi.

Il gioco a squadre termina con la vittoria di una squadra quando questa cattura l'ultima unità di terra appartenente a uno dei due avversari, a prescindere dall'incidenza in plancia dell'avversario superstita. La partita viene vinta anche se un avversario viene reso inattivo nel suo turno, o se un'arma d'assedio raggiunge il castello di uno dei due avversari.

Se non si effettuano catture per quattro round consecutivi, la squadra vincitrice sarà quella che occupa il maggior numero di caselle nei castelli avversari e nelle Missioni. Se le squadre occupano lo stesso numero di caselle, vince quella col valore più alto nel conteggio.

Non è possibile catturare un'unità o un vascello del proprio compagno di squadra.

È possibile usare un'unità o un vascello del proprio compagno di squadra per effettuare una ricattura, o usare la sua catapulta per sparare un colpo di rappresaglia contro un'unità che ha appena effettuato una cattura, ma non è possibile consultarsi a riguardo. È possibile imbarcarsi su un vascello alleato e muoverlo fintanto che la propria unità

rimane a bordo. Il vascello torna sotto il controllo del compagno di squadra una volta sbarcata la propria unità. Non è possibile muovere un proprio vascello che sia occupato da un'unità alleata. Imbarcarsi su un vascello alleato non è una cattura, e l'unità imbarcatasi non si rigenera. Se un vascello trasporta soldati di entrambi gli alleati, tutti e due possono muoverlo.

È possibile usare due mosse per muovere un cammello privo di cavaliere di un avversario, ma non uno del proprio compagno. Queste due mosse non vanno contate nel novero delle otto mosse che un cammello può effettuare prima o dopo la requisizione. È possibile requisire un cammello del proprio alleato, ma il soldato non si rigenera.

Un soldato può salire su un'arma d'assedio dell'alleato. Un qualunque membro della squadra può muovere un'arma d'assedio che trasporti soldati di entrambi gli alleati. Non è possibile muovere la propria arma d'assedio sulla quale si trovino solo soldati del proprio alleato.

I cavalieri possono saltare le unità del proprio alleato solo sulle cinque strade che conducono alle Missioni, e non in altri luoghi della plancia.

Un soldato può salire o scendere da un elefante o da un carro da guerra alleato solo nella casella centrale attigua alle Missioni.

Se nell'ultima mossa del proprio turno si cattura un'unità appartenente all'avversario alla propria sinistra, questi può effettuare una ricattura utilizzando un'unità del suo alleato, o sparare un colpo di rappresaglia con la catapulta dell'alleato. Poiché il suo turno sta per iniziare, non può ricattare con una delle sue unità. Può effettuare una cattura, ma deve cominciare a tenere il conto delle mosse.

STRATEGIA A SQUADRE

È consigliabile considerare le possibilità del proprio alleato tanto quanto le proprie mosse. Attaccare l'avversario alla propria destra e indebolirne le difese potrebbe aiutare il proprio alleato a portare avanti l'assalto per ottenere delle unità. Non si deve temere di sacrificare alcune unità se questo porterà il proprio alleato a un guadagno maggiore.

I primi due round sono cruciali, ancor più che nella modalità tutti contro tutti. Il giocatore a Sud farebbe bene a iniziare muovendo una nave o un galeone verso Est. Questo eviterà che il giocatore a Est, che sarà il primo ad avere venti mosse, muova un galeone carico verso una posizione più avanzata, dove potrebbe impedire al giocatore a Sud di avvicinarsi al centro nel secondo turno. Tutti i giocatori farebbero bene a tentare quanto più possibile di raggiungere le Missioni o di impedirne l'accesso agli avversari. Un passo di distanza in più o in meno dalle Missioni può spesso fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta. Se il proprio alleato può raggiungere le Missioni nel suo turno successivo, si può tentare di occupare caselle nei castelli avversari.

Se il proprio alleato è vulnerabile a un attacco da parte dell'avversario alla propria sinistra, può convenire compiere un gesto eroico per salvarlo. È opportuno attaccare o creare una minaccia impossibile da ignorare. Sacrificare un'unità da mandare al castello di un avversario può salvare il proprio compagno. Bisogna sempre tenere a mente che i propri avversari stanno tramando per eliminarci. Si può essere al sicuro da uno, ma non da entrambi se decidono di coalizzarsi. Spesso sarà necessario compiere delle mosse che richiedono coordinazione con il proprio alleato. Il vero fascino del gioco a squadre è escogitare mosse che rafforzino e completino quelle del proprio alleato.

È fondamentale che i compagni di squadra non comunichino durante la partita. Tutti i giocatori sono autorizzati a dare un calcio ai loro avversari sotto il tavolo se questa regola viene violata. Non si può gesticolare, digrignare i denti, gemere, fare smorfie, o alzare gli occhi al cielo se l'alleato sbaglia. Indirizzare il proprio alleato non solo va contro le regole, ma è addirittura immorale. Inoltre, nullifica la vera essenza del gioco a squadre. Mostrare contegno mentre il proprio compagno brancola nel buio e commette errori denota una grande forza d'animo. Perdere non è divertente, ma non è niente di insormontabile, e si può sempre fare un'altra partita. La guerra sarà anche un inferno, ma Grand Conquest in fin dei conti è solo un gioco.

Anche se non si può parlare col proprio compagno, è comunque possibile blandire o prendere in giro gli avversari. Commenti persuasivi volti a farsi ben volere dagli avversari sono permessi, sempre che non diano indicazioni al proprio alleato. Il sarcasmo appropriato e dalla giusta tempistica è apprezzato al tavolo da gioco, ma è bene evitare di esagerare quando si gioca con giocatori inesperti.

Giocare a due mani sulla plancia da quattro giocatori è l'allenamento migliore per il gioco a squadre. Un giocatore giocherà da Nord e Sud, mentre l'altro da Est e Ovest. Ogni giocatore sarà quindi il suo stesso alleato e dovrà riflettere per entrambi i versanti della plancia. Si esplorerà così il ventaglio di possibilità a disposizione degli alleati per sincronizzare le proprie mosse al fine di mettere a segno un attacco efficace. Se si gioca in tre, si può sfruttare il gioco a squadre per offrire al giocatore più debole il vantaggio di giocare da due versanti.

Si consiglia fortemente ai giocatori di riflettere sulle situazioni presenti nel Grand Conquest Puzzle Book (disponibile online), che sono state pensate per illustrare diverse tecniche per attaccare e ottenere unità. Gli scenari sono proposti in ordine di difficoltà e hanno una sola soluzione ottimale. Sarà possibile imparare a individuare le debolezze nelle difese dell'avversario e a riconoscere i vantaggi di una presenza bilanciata tra terra e mare.

Regole per 2 giocatori

Valgono tutte le regole base del gioco a 4 giocatori, con l'eccezione di quelle relative alle Missioni (dato che nella plancia per due giocatori non ci sono missioni). Anche le condizioni di vittoria sono leggermente diverse. Il giocatore a Sud inizia ed effettua dieci mosse. Poi ogni giocatore compie venti mosse per turno. Tutte le unità si muovono da una casella all'altra percorrendo le strade o le vie marittime, o da un terreno all'altro seguendo i sentieri. Due turni consecutivi si definiscono un round.

Lo scopo del gioco è catturare tutte le unità di terra dell'avversario, oppure occupare le cinque caselle nel suo castello. Se non ci sono catture per dieci round consecutivi, vince il giocatore che occupa più caselle nel castello avversario. Si può ottenere la vittoria anche muovendo un'arma d'assedio nella capitale avversaria. È molto raro che la partita si concluda in parità.

TRE MODI PER VINCERE

1. Occupare tutte le cinque caselle nel castello dell'avversario.
2. Catturare l'ultima unità di terra dell'avversario.
3. Portare un'arma d'assedio in una casella del castello avversario.

Se si giocano dieci round consecutivi senza effettuare catture, la partita termina, e il vincitore è il giocatore che ha occupato più caselle nel castello dell'avversario. In caso di parità, il vincitore è il giocatore che ha catturato il maggior numero di unità e vascelli.

STRATEGIA

È bene cercare di pianificare le proprie venti mosse prima di effettuare la prima. È opportuno contare direttamente da uno a venti senza ricominciare a contare da capo ogni volta che si muove un'unità diversa. È consigliabile approfondire il Puzzle Book (disponibile online) per prendere familiarità con le manovre base di attacco. Imparare ad attaccare e a catturare unità, così come a costruire una difesa salda, è un processo sorprendentemente rapido.

È consigliabile utilizzare i primi tre o quattro turni per mobilitare le forze. Conviene dispiegare galeoni e navi cariche di unità, e iniziare a far marciare elefanti equipaggiati verso l'avversario. È bene fare attenzione a non disperdere troppo le proprie unità. Se sono sparpagliate e poco protette, l'avversario potrà travolgerle velocemente, poiché ogni cattura gli permette di rigenerarsi e muoversi di nuovo. Tutti e dieci i soldati possono essere portati in battaglia, caricandoli sugli elefanti e i cammelli. È bene non lasciarli indietro, perché servirebbero molti turni per spostarli verso il luogo dell'azione: si muovono di due sole caselle per turno, e la marcia li stanca in fretta.

Per proteggere un vascello che trasporta un'unità importante, può essere conveniente farlo precedere da una nave vuota. La stessa strategia funziona anche sulla terraferma. Far scendere un soldato davanti al proprio elefante assicurerà che, in caso di attacco da parte dell'avversario, questi debba prima catturare il soldato, permettendo così una ricattura.

Conviene controllare la distanza dall'unità o vascello nemico più vicino, e contare quante unità l'avversario può trasportare per far breccia nel proprio punto debole. È bene contare il numero di mosse che gli servono a tale scopo e ricordare che talvolta evitare una ricattura può essere la difesa migliore.

Poiché i soldati possono costruire catapulte e armi d'assedio, sul finire della partita sono estremamente pericolosi. È opportuno conservare gli elefanti per proteggere la propria capitale dall'attacco delle armi d'assedio.

Riferimenti rapidi per giocare

Mosse Abilità e punti deboli

SOLDATI	2	Possono cavalcare elefanti, carri da guerra, armi d'assedio, navi e galeoni. Non possono catturare elefanti. Possono costruire un carro da guerra, una catapulta, un'arma d'assedio, una nave o un galeone al costo di dieci mosse.
CAVALIERI	6	Possono saltare le proprie unità.
ELEFANTI	6	Possono trasportare due soldati. Non possono venire catturati da soldati. Possono catturare armi d'assedio.
CAMMELLI	8	Trasportano un soldato. Non possono catturare senza soldato. Possono essere requisiti da un soldato nemico. Se incustodito, l'avversario può usare due mosse del suo turno per muoverlo.
NAVI	6	Possono portare qualunque unità eccetto armi d'assedio e catapulte.
GALEONI	8	Possono trasportare qualunque unità eccetto armi d'assedio.
CARRI DA GUERRA	8	Possono trasportare un soldato.

CATAPULTE	2	Possono sparare e distruggere qualunque unità, eccetto un'arma d'assedio, che si trovi in una casella adiacente. Possono sparare e abbassare un ponte levatoio. Possono far cadere i soldati a bordo di un'arma d'assedio. Possono effettuare una mossa e sparare in luogo di ricattura. Possono salire su un galeone e sparare. Non possono catturare, ma possono requisire un galeone avversario non occupato.
ARMI D'ASSEDIO	2	Possono trasportare tre soldati. Possono fare breccia in un ponte levatoio con un soldato. Non possono essere catturate se non da un elefante. Non possono essere costruite in una posizione iniziale dell'avversario. Possono far vincere la partita entrando nel castello dell'avversario.
PONTI LEVATOI	2	Tutti i ponti levatoi devono essere abbassati all'inizio del proprio turno.

Ci addolora comunicare che Donald Bengè è stato ucciso da un guidatore in stato di ubriachezza nell'Aprile 2007 all'età di 72 anni. Ci manca moltissimo e siamo fieri di portare avanti la sua tradizione. Abbiamo avuto il piacere di lavorare insieme su Grand Conquest dall'inizio alla fine, ed eravamo impazienti di collaborare ancora con lui. Cercheremo di implementare alcuni dei suoi progetti nelle prossime uscite.



NUMBSKULL GAMES © 2010

tutti i diritti riservati

5900 MERIDIAN STREET

LOS ANGELES CA. 90042

WWW.NUMBSKULLGAMES.COM



Traduzione: Elena Entradi (Blada)

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



www.goblins.net