

VICTORY & HONOR

Presentazione

Victory & Honor si gioca in round, ed ogni round è diviso in tre fasi.

I giocatori possono giocare da soli oppure in coppia, piazzando strategicamente i loro reggimenti nelle posizioni sul campo di battaglia come loro campagna, contro i loro avversari, per la vittoria e per l'onore. Sebbene una partita può essere giocata da tre a quattro giocatori, tutti contro tutti, come situazione ottimale si consiglia di giocare con quattro giocatori in coppia.

Componenti

Carte Reggimento: Il mazzo di carte Reggimento contiene 40 carte, divise in quattro reggimenti. Ogni reggimento è identificato per colore: Rosso, blu, nero e giallo. Ogni reggimento contiene le seguenti carte, elencate per valore, in ordine discendente:

- 3 Generali: Tre stelle; due stelle; ed una stella.
- 1 Cavalleria: #7
- 2 Fanteria: #6, #5
- 1 Artiglieria: #4
- 2 Fanteria: #3, e #2
- 1 Esploratore: #1

Campi di battaglia: I campi di battaglia sono usati per determinare la posizione ed il piazzamento di ogni carta reggimento del giocatore. Ogni plancia è divisa in tre campi di battaglia con relative posizioni: *fianco sinistro*, *centro* e *fianco destro*.

Cubi Reggimento: Ci sono sedici cubi reggimento (quattro per reggimento), che possono essere usati dai giocatori per aiutarsi nel gioco. I cubi aiutano i giocatori a visualizzare con facilità quali posizioni sono state aperte sul campo di battaglia, e quali colori (o reggimenti), sono stati aperti in quella posizione. I giocatori piazzano i cubi sul loro campo di battaglia dopo che un altro giocatore ha aperto un nuovo colore in un campo libero. Ogni giocatore riceve un set di (4) cubi reggimento.

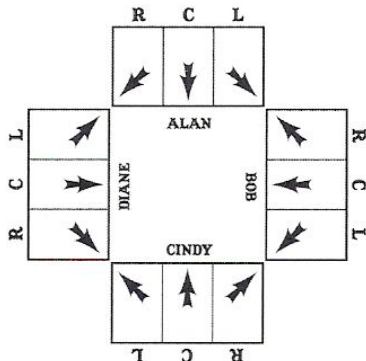
Foglio Appunti: Al termine di ogni round i giocatori segnano i loro punteggi su un foglio appunti.

Preparazione

Ogni giocatore riceve un campo di battaglia e lo piazza sul tavolo direttamente di fronte a sé, con le frecce che puntano verso gli altri giocatori (la freccia del Fianco sinistro, verso il giocatore a sinistra, la freccia del Fianco destro verso il giocatore seduto a destra, e la freccia del Centro che punta il giocatore seduto davanti al giocatore dall'altra parte del tavolo). In una partita con quattro giocatori a coppie, ogni giocatore siede direttamente davanti al proprio compagno. La plancia viene messa al centro dei quattro campo di battaglia, ed i quattro cubi reggimento sono messi da una parte.

- Ogni round inizia mescolando il mazzo delle carte reggimento per poi distribuirne dieci ad ogni giocatore. Dato che ci sono quattro round di gioco, la prima giocata di ogni round

sarà fatta ogni volta da un giocatore diverso. Per il primo round il primo giocatore è scelto a caso, e gli altri giocatori apriranno i round seguenti in senso orario.



- Quando un giocatore si ritrova con una mano di carte che non include almeno un generale, egli può far vedere le carte e dichiarare di volere una nuova distribuzione di carte (*Un giocatore non è obbligato a farlo se non lo desidera*).

Infine, ogni giocatore si prepara alla battaglia!

Regole di combattimento

Dopo che ogni giocatore ha ricevuto e guardato le proprie carte reggimento, la campagna è pronta ad iniziare.

Passaggio: Ogni giocatore sceglie tre delle proprie carte e le passa agli altri giocatori. Le carte che si passano in questo modo vanno passate coperte, con una carta che va in ognuna delle tre posizioni su ogni campo di battaglia di ogni giocatore.

Dopo che tutti i giocatori hanno riempito le loro plance di gioco, ogni giocatore fa il suo turno passando le sue carte agli altri giocatori.

- La carta nella posizione di fianco sinistro va al giocatore a sinistra. La carta nella posizione di fianco destro

va al giocatore a destra e la carta giocata nella posizione centrale del campo di battaglia va al giocatore seduto direttamente davanti a se.

Ordine di Gioco: Nel suo turno un giocatore deve giocare una carta in una posizione aperta sul proprio campo di battaglia. Un giocatore non deve giocare nello stesso campo del giocatore che ha giocato prima di lui, a meno che non sia forzato a farlo da una carta esploratore (*vedere: Manovre Speciali*), oppure se non ci sono altre posizioni sui campi liberi nel suo campo di battaglia

- Ogni volta che può, un giocatore dovrebbe giocare una carta in una posizione che passerebbe il turno ad un giocatore che ha almeno una posizione aperta (vuota) nel suo campo di battaglia. Quando una mossa simile non è possibile, e la sola scelta del giocatore è giocare verso un giocatore che ha tutte e tre le posizioni sul campo di battaglia coperte, l'ordine di gioco normale finisce.

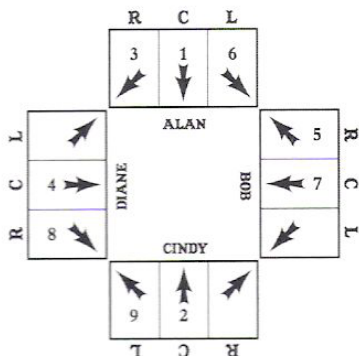
Fine dell'Ordine di Gioco Regolare:

Partendo dal giocatore che non ha avuto modo di completare l'ordine regolare di gioco, e continuando in senso orario, ogni giocatore riempie le posizioni sul campo di battaglia non coperte attualmente. Sono ancora valide le regole normali di gioco (I giocatori seguono ancora il colore se possibile; le briscole e le carte sacrificate sono piazzate al rovescio, etc.)

Ordine del Turno: Quando un giocatore gioca una carta, la sua azione determina inoltre quale giocatore sarà il prossimo di turno.

- Quando un giocatore gioca una carta nella posizione centrale nel suo campo di battaglia, il prossimo turno passa al giocatore seduto direttamente dall'altra parte del tavolo di quel giocatore. Una carta giocata nel fianco

sinistro di un giocatore, stabilisce che il giocatore alla sua sinistra sarà il prossimo giocatore nell'ordine di turno. Similmente, una carta giocata sul fianco destro di un giocatore stabilirà che il giocatore alla sua destra sarà il prossimo giocatore in ordine di turno.



Carte d'Apertura: La prima carta giocata in una delle tre posizioni del campo di battaglia è chiamata "carta d'apertura" in quella posizione. Le carte d'apertura stabiliscono i differenti reggimenti in gioco, ad ogni posizione per ogni fase di gioco.

Una volta che un giocatore ha giocato una carta d'apertura, gli altri giocatori devono seguire il colore nella stessa posizione sul loro campo di battaglia, fin quando è possibile.

- Finché una posizione rimane aperta, su tutti e quattro i campi di battaglia dei giocatori, e nessun giocatore ha ancora giocato una carta in quella posizione, un giocatore, nel suo turno, può aprire una carta di un reggimento in quella posizione aperta. Comunque, un giocatore deve sempre scegliere una carta di un colore che non è stato ancora aperto, dato che soltanto un reggimento può essere aperto in una posizione del campo di battaglia in ogni fase di gioco.

Cubi Reggimento: Ogni volta che un giocatore gioca una carta d'apertura, e

stabilisce il reggimento in gioco in una particolare posizione, ognuno degli altri giocatori piazza un cubo reggimento dello stesso colore della carta giocata, nella stessa posizione sul proprio campo di battaglia. Il piazzamento di questi cubi aiuta i giocatori istantaneamente a vedere quali colori devono essere giocati in ogni posizione sul proprio campo di battaglia ogni fase.

- Quando tutti e tre i campi sono completi con un cubo reggimento, il cubo rimanente rappresenta il colore della briscola.

Bottini di Guerra: Al termine di ogni fase di gioco viene risolto il risultato della battaglia per ogni posizione del campo di battaglia.

Ogni giocatore piazza le carte che ha catturato, il suo "bottino di guerra", in un punto dedicato direttamente dietro la posizione centrale del suo campo di battaglia. I giocatori possono vedere i loro bottini di guerra in ogni momento durante la partita.

Vincere il Centro: Il giocatore che vince la posizione centrale sul campo di battaglia in ogni fase, fa la giocata d'apertura all'inizio della prossima fase.

Sacrifici

Un giocatore è costretto a sacrificare una carta in una posizione quando egli non può seguire il colore giocando una carta dello stesso reggimento della carta d'apertura stabilita in quella posizione. *

- Le carte sacrificate sono sempre piazzate a faccia in giù nella posizione di campo, e rimangono così fino al termine di ogni fase.
- Sacrificando una carta cavalleria, artiglieria o esploratore, la manovra speciale di quella carta non è consentita.

* **Nota:** Un sacrificio forzato può essere evitato giocando una carta di briscola, se il colore di briscola è già stato determinato a questo punto nella fase di gioco.

Sacrificio dell'Apertura: Un giocatore non può mai giocare una carta come sacrificio in una posizione di campo aperto come carta d'apertura, a meno che egli non sia forzato a farlo e non ha altre possibilità. Eccezioni a questa regola sono spiegate più sotto:

- Una situazione si può verificare quando la sola opzione del giocatore è dover giocare in una posizione che non è ancora stata aperta, e non è in grado di aprire in quella posizione un nuovo colore. Questo è possibile quando le sole carte rimaste in mano al giocatore, sono carte di reggimenti che sono già stati aperti in altri campi. In questa situazione il giocatore non può seguire il colore d'apertura, e perciò non ha altra scelta che sacrificare una carta (sacrificare l'apertura) in quella posizione sul campo.
- Un giocatore inoltre può dover sacrificare l'apertura dopo che è stato costretto a giocare una carta in un campo libero a causa di un avversario che gli ha giocato una carta esploratore contro di lui. In questa situazione il giocatore è costretto a sacrificare una carta, se egli non può aprire un nuovo colore in quella posizione.
- **Nota Speciale:** Se un giocatore gioca una carta come sacrificio in una posizione sul suo campo di battaglia, di un reggimento che non è ancora stato aperto in una delle altre due posizioni di campo, è possibile che la carta sacrificata possa diventare una briscola più avanti nel gioco. (Vedere: *Stabilire la Briscola*)

Sacrificio Volontario: Un giocatore può sacrificare una carta volontariamente, in una posizione che è già stata aperta, allo scopo di evitare di essere costretti ad aprire un nuovo colore* in un altro campo. (*Un colore che il giocatore preferirebbe fosse trasformato più avanti nel colore di briscola!)

Nota: E' sempre importante ricordare che un giocatore non può mai sacrificare volontariamente una carta giocandola in una posizione di campo che non è ancora stata aperta. (Questo è consentito soltanto quando un giocatore è costretto a farlo e non ha altre possibilità!). Ed è anche importante ricordare che un giocatore deve sempre seguire il colore, quando possibile.

Carte Sconfitte: Reggimenti che sono stati sacrificati, sono considerati sconfitti. Tutte le carte sconfitte sono automaticamente battute, senza tener conto del valore della carta (la sola eccezione si ha quando una carta sacrificata diviene una carta di briscola).

Sconfitta Totale: Nelle fasi più avanti nel gioco, verso la fine di ogni round, è possibile che tutte le carte nella stessa posizione del campo di battaglia possono diventare sconfitte. Una sconfitta totale può avvenire quando una fase termina con l'assenza di una carta d'apertura in una delle tre posizioni sul campo di battaglia.

- L'assenza di una carta d'apertura in una posizione di campo può essere causata dall'atto della relativa rimozione dal fuoco di artiglieria, oppure dovuta al fatto che una carta d'apertura non era ancora mai stata piazzata in una particolare posizione su uno dei campi di battaglia dei giocatori (es. vi sono state giocate soltanto carte sacrificate). In questa situazione, se nessuna delle carte giocate come sacrificio sono diventate una carta briscola, (Vedere: *Stabilire*

la *Briscola*, più avanti) tutte le carte sono sconfitte e battute.

- Tutte le carte sconfitte sono perse e nessuno dei giocatori cattura e conteggia questi carte.

Stabilire la *Briscola*

Quando tutte e tre le posizioni del campo di battaglia sono state aperte, ed i tre reggimenti in gioco sono stati stabiliti, il reggimento che rimane, il quarto colore non aperto nei campi di battaglia ad ogni fase, automaticamente diventano il colore di *briscola* per quella fase. Le carte che sono state giocate come sacrificio, prima che il colore di *briscola* sia stato stabilito, automaticamente diventano carte di *briscola* adesso, se loro fanno parte del colore del reggimento di *briscola*.

- Una carta del reggimento di *briscola* può essere giocata in una posizione di campo, soltanto quando un giocatore non può seguire il colore in quella posizione.
- Le carte di *briscola* vengono sempre giocate a faccia in giù, per confonderle con le carte sacrificate.
- Le carte cavalleria, artiglieria ed esploratore, del colore di *briscola*, non possono eseguire manovre speciali.
- Le manovre speciali della cavalleria e dell'artiglieria, *di tutti i colori tranne quello di briscola*, non hanno effetto sulle carte di *briscola*.

Manovre Speciali

Cavalleria: Quando una carta cavalleria è l'ultima carta giocata in una delle posizioni di fianco (fianco sinistro o fianco destro), su tutti i campi di battaglia dei quattro giocatori, e nessuna carta di *briscola* è stata giocata da uno dei giocatori, avviene con

successo una "manovra di fiancheggiamento".

- In questa situazione, il giocatore che ha giocato la carta cavalleria, cattura tutte le altre carte giocate in quella posizione (eccetto le carte rimosse dal fuoco dell'artiglieria), senza tenere conto del valore delle altre carte giocate. Comunque, se sono state giocate delle carte di *briscola* nella posizione di fianco del campo, fallisce la manovra di fiancheggiamento, e la posizione è vinta dal giocatore che ha giocato il valore più alto della carta di *briscola*.
- La cavalleria non può eseguire con successo una manovra di fiancheggiamento quando è piazzata in una posizione di campo che è in linea col fuoco d'artiglieria. In questa situazione la carta artiglieria "bombarda" ed elimina la minaccia della carta di cavalleria (Vedere: *Artiglieria*, qui sotto).
- Una carta di cavalleria non può mai fare una manovra di fiancheggiamento nella posizione centrale del campo di battaglia.

Artiglieria: Le carte artiglieria eseguono una speciale "manovra di bombardamento" su una posizione di campo che è direttamente in linea di fuoco dell'artiglieria. Una carta che viene giocata "a faccia in sù" prima o dopo il piazzamento di una carta artiglieria, che è direttamente nella linea di fuoco dell'artiglieria, senza tenere conto del suo valore, è bombardata.

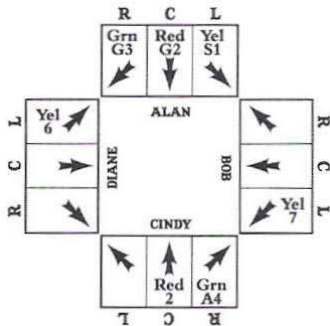
- Le carte di *briscola* e quelle sacrificate, che sono sempre giocate a faccia in giù, non sono colpite dal fuoco dell'artiglieria.

Esempio: Una carta artiglieria giocata in una posizione di fianco destro bombarda il fianco sinistro del giocatore alla sua destra.

Allo stesso modo, un artiglieria giocata in un fianco sinistro del giocatore, bombardata il fianco destro del giocatore seduto a sinistra.

- Sebbene un giocatore possa giocare una carta artiglieria nel centro del campo di battaglia, la manovra speciale dell'artiglieria è ignorata quando si gioca con un compagno. In questa situazione un giocatore non può mai bombardare il suo alleato.
- Quando due giocatori bombardano ognuno le carte artiglieria dell'altro, entrambi i giocatori catturano le carte dell'avversario.
- Tutte le carte bombardate rimangono sui campi di battaglia fino alla fine della fase, quando tutte le battaglie sono risolte.

Esploratori: Un giocatore può giocare una carta esploratore ed usare la manovra speciale dell'esploratore, per costringere il prossimo giocatore in ordine di turno a giocare in una particolare posizione sul proprio campo di battaglia. Il giocatore che ha giocato l'esploratore, può scegliere soltanto un giocatore che ha delle posizioni libere (non si può mettere fine ad un round prematuramente con un esploratore, se ci sono delle altre possibilità di gioco). (Vedere: *Ordine di Gioco*)



Un giocatore può soltanto suggerire in quale campo giocare, quando il suo alleato gli

gioca contro un "esploratore". In questa situazione, un giocatore non è obbligato ad assecondare la richiesta dell'alleato.

Condizioni di Vittoria

Al termine di ogni fase viene determinato il risultato della battaglia. Iniziando dal fianco sinistro, poi procedendo al fianco destro e terminando con il centro, ogni posizione del campo di battaglia viene risolta nel seguente ordine:

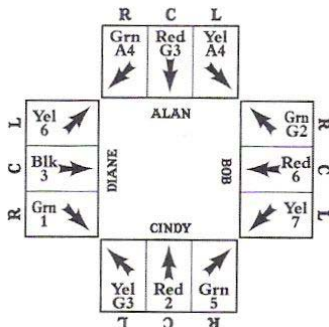
#1. Tutte le carte bombardate sono rimosse e catturate dal giocatore che le ha bombardate.

#2. Una carta cavalleria che esegue con successo una manovra di fiancheggiamento (e non è stata né bombardata né impedita dalla briscola), ha vinto, ed il giocatore della carta cavalleria cattura tutte le carte rimaste nella posizione fiancheggiata (una o più carte possono essere state rimosse dall'artiglieria).

#3. Il giocatore con la carta di briscola col valore più alto, vince immediatamente.

#4. Quando una posizione di campo non è stata fiancheggiata, bombardata o impedita dalla briscola, il giocatore con la carta col valore più alto del reggimento dell'apertura, che è ancora in gioco, è vittorioso.

Fine del round



Al termine di ogni round, ogni giocatore raccoglie le carte che ha catturato e le piazza nel suo Bottino di guerra. Ogni giocatore poi separa le sue carte per reggimento in differenti pile per determinare il suo punteggio.

Riserve: Quando il round è terminato, ogni giocatore avrà una carta in riserva, ancora nella sua mano.

Queste carte riserva sono trattate come carte catturate e sono aggiunte insieme al Bottino di Guerra di ogni giocatore.

Punteggio

Ogni giocatore conteggia il suo Bottino di Guerra separatamente. I giocatori alleati non combinano le loro carte, infine si sommano i totali insieme.

Quando si gioca con un alleato, ogni giocatore per prima cosa determina il suo proprio punteggio separatamente. Poi, entrambe i giocatori alleati in ogni squadra sommano i propri punteggi individuali insieme per determinare il totale dei punti vittoria di ogni squadra.

Sia il punteggio individuale che quello della squadra per il round, vengono registrati su un foglio di carta.

I Punti Vittoria sono guadagnati per:

Carte Reggimento: Ogni carta reggimento vale un PV. Comunque, per poter conteggiare le carte reggimento (carte fanteria, cavalleria, artiglieria, ed esploratore), un giocatore deve aver catturato almeno un generale dello stesso colore.

- Se un giocatore non cattura un generale in un dato colore, egli non può conteggiare le carte reggimento di quel colore. Tutti i PV che sarebbero dovuti essere conteggiati in quel reggimento vengono persi!

Generali: Tutti i generali valgono un PV per stella che hanno (3 stelle = 3 PV, etc.). I generali sono conteggiati automaticamente e non hanno bisogno di essere accompagnati da altre carte.

- Quando un giocatore cattura più generali dello stesso colore, i PV di ogni carta reggimento di quel colore aumentano. Carte reggimento con due generali dello stesso colore valgono due punti ognuna; e carte reggimento con tre generali dello stesso colore valgono tre punti ognuna.



Fine della Partita

Il totale del punteggio del giocatore viene determinato ogni round, infine chi avrà il totale più alto sarà dichiarato vincitore/i.

Note: Sebbene sia raccomandato giocare quattro round, i giocatori possono

accordarsi su tre round per una partita più breve; oppure possono anche decidere di giocare fino al raggiungimento di un certo numero di PV. (Il primo giocatore a raggiungere 100 punti è il vincitore, etc.).