

Akkon



• GOLD •
SIEBER
SPIELE

Traduzione: Sargon

Akkon, 1189 d.c. Per lunghe settimane, i crociati avevano assediavano le varie città in terra santa. Ma, purtroppo, la morte del loro Gran Maestro ha scioccato i cavalieri dell'Ordine del tempio, e, mentre gli assediati tentavano di trovare un successore, un vuoto di potere affliggeva i cavalieri.

I giocatori prendono il ruolo di alti dignitari dell'Ordine del Tempio durante la terza crociata. Tenteranno di accrescere la loro influenza nell'Ordine, aumentando la propria ricchezza e la propria fama, propagando le fede in terra santa e.

Ogni giocatore ha 7 Templari a disposizione per turno. Li dovrà utilizzare per comprare le carte delle città, guadagnare oro, diffondere la fede, accrescere la loro potenza e la reputazione dell'Ordine. Chi sarà il migliore nei quattro domini alla fine di un turno riceverà un privilegio che lo aiuterà nei propri propositi, ma solo chi impiegherà al meglio tutte le proprie risorse e capacità potrà diventare il nuovo Gran Maestro.

Contenuto della scatola

1 Tabellone
35 Templari – 7 per colore
20 Marcatori – 4 per colore
5 Carte identificative (carte Porto), 1 per colore
72 Carte Città – 12 per ciascuna città
4 Carte Privilegio
1 Siniscalco

Il tabellone di gioco viene disposto sul centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie un colore e pone un proprio marcatore su ciascuna delle caselle 2 dei quattro punteggi sul tabellone (caratteristiche). I giocatori prendono anche la carta identificativa (che chiameremo Porto) del proprio colore e i propri 7 Templari che vengono posti coperti sopra il proprio porto.

Viene designato, scelto a caso, un Primo Giocatore che riceve il tassello Siniscalco (tassello del primo giocatore).

Le Carte Privilegio vengono posizionate a fianco del tabellone scoperte.

Le 72 Carte Città sono divise per città di appartenenza. Le carte seguenti vengono tolte dai relativi mazzi:

- 2 carte Lancia Sacra (Heilige Lanze) per le città di Tyrus, Jaffa, Caesarea e Sidone.
- 2 carte Scritti Proibiti (Verbotene Schrift) per Gerusalemme.
- 2 carte Diritto di Usare la Mannaia (Münzprägerecht) per Akkon.

Queste carte città vengono mescolate e i giocatori, cominciando dal primo giocatore e continuando in senso orario, ne ricevono 2 visibili. In questo tutti conoscono le carte degli avversari.

Quindi i 6 mazzi mazzi città vengono mescolati e posizionati scoperti ogni sulla propria città. In questo modo i giocatori conoscono la carta città valida per il turno in corso.

Una partita si sviluppa in 2 fasi distinte: la fase d'asta e la fase di azione. Nella fase d'asta, i giocatori usano i propri templari per acquistare nuove carte. Nella seconda fase, i giocatori giocano, una dopo l'altra le loro carte per accrescere la loro ricchezza, la loro fede, il loro potere o la loro reputazione in seno all'Ordine.

LA FASE DELL'ASTA

Cominciando dal primo giocatore, e seguendo in senso antiorario, i giocatori piazzano un Templare (rigorosamente coperto!) in una città. Il valore dei templari già posizionati non può essere consultato. Invece che fare un'offerta, i giocatori possono passare, ma, una volta passati, non è più possibile fare altre offerte per quel turno. Quando tutti i giocatori hanno passato, la fase d'asta termina e i templari vengono quindi ripresi.



I **Cavalieri Templari** hanno un valore d'asta compreso tra 5 e 8 e non hanno capacità speciali. Ma l'Ordine dispone anche di guerrieri speciali:



I **Turcopoli**, hanno un valore di 2 ma aumentano di 2 il proprio valore per ogni templare presente nella stessa città. Questo bonus viene ricevuto per qualunque Templare, anche quelli di colore diverso. È proibito giocare un Turcopolo nella stessa città in cui lo stesso giocatore ha già giocato un Fratello-Sergente.



I **Fratelli-Sergenti** non hanno alcun valore, ma raddoppiano il valore dell'offerta totale del giocatore, in pratica raddoppia la somma dei valori dei templari giocati dal giocatore nella città. Un Fratello-Sergente non può essere giocato nella stessa città in cui lo stesso giocatore ha già giocato un Turcopolo.



I **Fratelli Cappellani** non hanno alcun valore, ma servono per poter bluffare. Qualora in una città, ci sia solo un Fratello Cappellano, il giocatore proprietario della pedina non riceve alcun carta. Solitamente i Fratelli Cappellani vengono utilizzati nella seconda fase del turno.

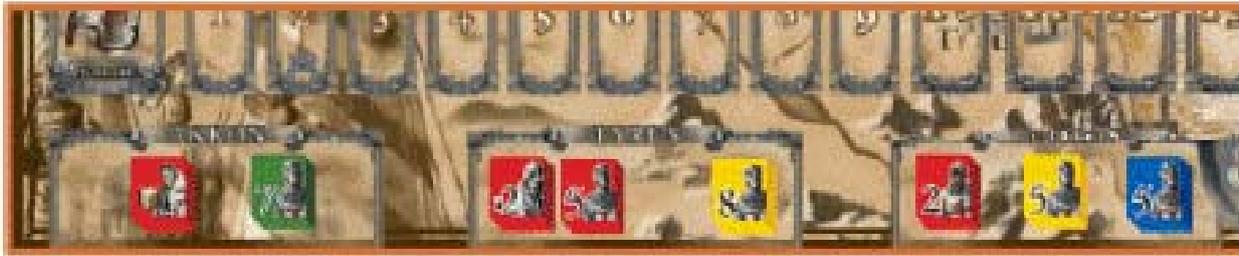


Il **Siniscalco**: solo il primo giocatore può utilizzare il Siniscalco. Questa pedina ha valore 4, in più, quando il Siniscalco viene piazzato in una città, i templari in quella città (sia quelli già presenti che quelli che verranno li posizionati) devono essere capovolti: quindi si gioca a punteggi scoperti.

IMPORTANTE: I templari utilizzati durante una fase di asta saranno lasciati di fianco alle città in cui sono stati posizionati. Questi templari, quindi, non saranno utilizzabili durante la seconda fase del turno, ossia quella delle azioni. Saranno, però, comunque utilizzabili durante il turno seguente. I giocatori dovranno, quindi, scegliere molto bene quanti templari da utilizzare nella prima fase del turno e analizzare quanti realmente ne servono nella seconda...

Si determina in ciascuna città, una dopo l'altra, quale giocatore ha realizzato l'offerta maggiore. Il vincitore riceve la carta città visibile sul mazzo città. In caso di pareggio tra più giocatori, nessun riceve la carta che, quindi, resta sul mazzo città.

Esempio:



Il giocatore verde riceve la carta città. Il suo totale è 7, solo il suo templare da un punteggio valido per l'offerta, il Fratello Cappellano non ha alcun valore.

Il giocatore rosso guadagna la carta città. Il suo Fratello Sergente raddoppia il valore di tutti i suoi altri templari.

Il giocatore rosso riceve la carta città. Il valore del templare rosso è 6, perché è un Turcopolo che guadagna 4 punti in più per la presenza di altri due templari nella città.

LA FASE DELLE AZIONI

Durante questa fase, i giocatori utilizzano le loro carte. Il primo giocatore comincia, poi gli altri in senso orario. Per giocare una carta città, si deve posare nella città relativa alla carta che si vuole giocare, un numero corrispondente di templari pari al numero indicato sulla carta (in alto su entrambi gli angoli in alto, un valore da 1 a 3). Il tipo e il valore del templare non conta: importa solo ed unicamente il numero di templari.

Particolarità del Fratello Cappellano

Quando un giocatore ha giocato nello stesso turno un Fratello Cappellano, quel giocatore, nella fase delle azioni successiva, deve posare un templare in meno per ogni carta che possiede della città dove è stato giocato il Fratello Cappellano. E' possibile che non debba posare alcun templare, grazie a questo sconto, l'eventualità è perfettamente legale.

Il giocatore che gioca e paga la carta città ne attiva subito l'effetto descritto. Tale effetto deve essere dichiarato a voce chiara agli altri giocatori, quindi, è possibile effettuare l'azione. Durante la partita non si può **mai** scendere sotto lo zero o andare oltre il 13. I punteggi che porterebbero il segnalino sotto lo zero o sopra il 13 sono annullati e persi. Finché un giocatore ha ancora templari a disposizione da pagare, può giocare carte città.

Alla fine del turno tutte le carte giocate vengono scartate scoperte. Ogni giocatore deve mostrare chiaramente quante carte città possiede: non è possibile comunque avere più di 5 carte in mano alla fine della fase delle azioni. I giocatori che hanno più di 5 carte in mano, devono scartarne tante quante ne servono per rimanere con 5 carte, la scelta delle carte da scartare è del giocatore.

Finita la fase, il Siniscalco passa al giocatore alla sinistra dell'attuale primo giocatore e comincia un nuovo turno.

Alla fine della fase delle azioni, i giocatori possono ricevere dei privilegi speciali.

Le 4 carte Privilegio permettono delle azioni speciali, indicate sulle carte. Le carte privilegio sono divise una per ogni caratteristica dei giocatori: oro, fede, potere, reputazione. Il giocatore che ha il punteggio più elevato in una caratteristica, prende il relativo privilegio. Alla fine del turno si esamina quale giocatore ha il punteggio più alto di ognuna delle 4 caratteristiche. Quel giocatore riceve la carta privilegio relativa alla caratteristica dove eccelle. I privilegi danno dei vantaggi che possono essere sfruttati durante il turno successivo. Se più giocatori sono in parità per ricevere il privilegio, nessuno riceve quel privilegio.

Quando un mazzo città termina, inizia l'ultimo turno. La partita si avvia alla fine: si concluderà alla fine della fase delle azioni. Ogni giocatore somma quindi il suo punteggio della caratteristica in cui ha più punti con il punteggio della caratteristica in cui ha meno punti. Il totale è il numero di punti vittoria del giocatore. Chi ha più punti vittoria, vince.

In caso di parità, vince il giocatore che ha il secondo punteggio più alto, eventualmente il terzo ed infine il quarto (che corrisponde dunque al punteggio più basso del giocatore).

Variante per rendere più breve la partita

Per una durata della partita più breve, togliere dal gioco le seguenti carte città:

- 2 carte Assedio dalle città di Tyrus, Jaffa, Caesarea e Sidone.
- 2 carte Scritture Interdette dalle città di Gerusalemme.
- 2 carte Diritto di Usare la Mannaia di Akkon.



LANCIA SACRA: il segnalino del punteggio di un giocatore situato sulla caratteristica indicata viene avanzato da 1 a 3 caselle.



EXCOMMUNICATION: il segnalino di punteggio di un giocatore situato nella caratteristica indicata viene avanzato di 2 caselle e, sulla stessa caratteristica, il segnalino di un avversario viene indietreggiato di 2 caselle. Particolarità: questa carta non può essere giocata se il segnalino che sale e/o quello che scende superano o oltrepassano lo zero o il 13.



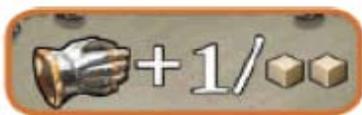
ASSEDIO: il segnalino del punteggio di un giocatore situato sulla caratteristica indicata viene avanzato di 2 casella, mentre un altro segnalino, dello stesso giocatore, viene indietreggiato, nella caratteristica indicata, di 1 casella. La carta non può essere giocata se indietreggiando di una casella, il segnalino va oltre lo zero.



PESTE: il giocatore che gioca questa carta designa un avversario. Appena inizia la fase d'asta del turno successivo, il giocatore che ha giocato la carta prenderà un templare a caso tra quelli del giocatore designato e lo potrà utilizzare come proprio durante tutto il turno. Inoltre, il giocatore che ha giocato la carta indietreggia sulla caratteristica indicata il segnalino dell'avversario scelto di 1 casella. La carta può essere giocata anche se indietreggiando si oltrepassa lo zero (il segnalino rimane però sullo zero, come da regole).



FRATELLI D'ARME: il giocatore che gioca questa carta designa un avversario. Appena inizia la fase di asta nel turno successivo, il giocatore che ha giocato la carta prenderà a caso 2 templari all'avversario scelto: li potrà quindi, utilizzare durante quella fase d'asta. Inoltre il giocatore che ha giocato la carta avanza di 1 casella il segnalino dell'avversario scelto sulla caratteristica indicata.



COMMERCIO COL LEVANTE: il giocatore sceglie un avversario e conteggia i templari di quel giocatore su una città indicata dalla carta. Vengono conteggiati anche eventuali templari presi con la carta Peste o Fratello d'Arme, ma NON il siniscalco. Il totale ottenuto è diviso per 2 ed eventualmente arrotondato per eccesso. Il giocatore che ha giocato la carta avanza il suo segnalino nella caratteristica indicata di tante caselle quanto è il risultato di tale operazione.



SCRITTI INTERDETTI: Il giocatore che gioca questa carta avanza su una caratteristica il proprio segnalino e indietreggia di 1 casella con un altro dei suoi segnalini. La carta non può essere giocata se indietreggiando di una casella, il segnalino va oltre lo zero, né se avanzando si supera il 13.



DIRITTI DI USARE LA MANNAIA: Il giocatore sceglie una carta città tra quelle esposte e la prende in mano.



REPUTAZIONE (IMPERATORE BARBAROSSA): Durante la fase di asta il giocatore che possiede questa carta può scambiare una carta visibile esposta di una città con una della sua mano.



POTERE (RICHARD LOWENHERZ): Durante il suo turno il giocatore che possiede questa carta può recuperare un Templare che ha giocato durante la fase d'asta, riutilizzandolo, quindi, per la fase delle azioni.



ORO (SALADIN): Prima di girare i Templari il giocatore con questa carta può spostarne uno giocato da una città all'altra (eccetto la pedina Siniscalco).



FEDE (PAPA CLEMENTE III): Se il giocatore che possiede questa carta gioca durante la fase delle azioni, due carte della stessa città, può avanzare su una caratteristica a sua scelta di 1 casella.