

AVALON

di Leo Colovini (Kosmos, 2003)

per 2 giocatori da 12 anni in su – Durata 45 min. circa

Traduzione a cura di Monica Bracco (www.GiochinScatola.it) – Revisione di Adams

INTRODUZIONE

I due giocatori con loro cavalieri cercano di conquistare dei territori di diverso valore (da 1 a 3 corone), alcuni dei quali hanno poteri speciali. In aggiunta al potere terrestre dei cavalieri, ci sono le streghe che, con la loro magia, influiscono in modo determinante sugli eventi: con il loro aiuto infatti potete fare un incantesimo sui cavalieri o sulle streghe dell'avversario, in modo da catturare le sue carte.

Durante il gioco potrete attaccare l'avversario giocando sempre quante carte volete dalla vostra mano, ma dovrete stare attenti a non scoprirvi troppo. Se al vostro turno non saprete bilanciare le forze in modo adeguato, non riuscirete poi a difendervi durante gli attacchi del vostro avversario. Dovrete imparare a capire quando dovete 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 o più corone.

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, alcune con funzioni speciali)
- 9 tessere rifornimento (5 di colore chiaro e 4 di colore scuro)
- 2 carte riepilogative (col riassunto delle regole) e 3 carte bianche (di scorta)
- 1 regolamento (in tedesco)

PREPARAZIONE DEL GIOCO

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 vicino alla fila delle carte territorio.

Mescolate le 80 carte personaggio (streghe e cavalieri); mettete una di queste carte a faccia scoperta su ogni lato delle carte territorio in modo tale che ogni giocatore abbia 11 carte personaggio davanti a sé; in questa fase non ha importanza né il colore delle carte, né se queste raffigurano streghe o cavalieri.

Prima dell'inizio della partita, ogni giocatore prende 5 carte personaggio aggiungendole alla propria mano; le carte rimanenti vanno a formare il mazzo che viene posizionato al centro del tavolo.

Inizia a giocare il giocatore che è stato in Inghilterra più di recente; in alternativa, inizia il giocatore più vecchio.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Al proprio turno, ciascun giocatore può giocare quante carte desidera (anche tutte quelle che ha in mano), piazzandole sul proprio lato, con lo scopo di conquistare le carte territorio dell'avversario o difendere le proprie. Le carte possono essere giocate in modi differenti ed è possibile:

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

Alla fine del turno, il giocatore prende una tessera rifornimento in modo da aggiungere nuove carte alla sua mano con le modalità descritte dalle tessere stesse (vedi il paragrafo "*Fine del turno: Tessere Rifornimento*").

SUGGERIMENTO: *in genere in un turno non conviene mai giocare tutte le carte, ma tenerne in mano un numero adeguato per potersi difendere dall'attacco dell'avversario nel turno successivo.*

a. Rinforzare il proprio lato con cavalieri o streghe

Il giocatore piazza sul tavolo, dal proprio lato, una delle carte che ha in mano (strega o cavaliere), di qualsiasi colore, a faccia scoperta in corrispondenza di una delle carte territorio; se nella fila scelta ci sono già altre carte, quella nuova va posizionata in fondo ad essa, come ultima carta, in modo da lasciare visibili anche le altre.

SUGGERIMENTO: *questa mossa generalmente è utile per prevenire la mossa di attacco del vostro avversario: se questo su una certa fila ha un numero maggiore di carte dal suo lato, è sempre conveniente, se possibile, effettuare il rinforzo prima che il vostro avversario possa attaccarvi.*

b. Incantare un cavaliere o una strega dell'avversario

Giocate dalla vostra mano, in corrispondenza di una delle carte territorio, una strega dello stesso colore dell'ultima carta del vostro avversario (strega o cavaliere) posta sulla stessa fila (cioè quella piazzata per ultima su quella fila, e quindi la più lontana dalla carta territorio) e dite: "Gioco un incantesimo sulla tua strega (o sul tuo cavaliere)!".

Se non avviene il contro-incantesimo, la carta incantata passa dal lato del vostro avversario al vostro, dove verrà piazzata come ultima carta della fila corrispondente alla carta territorio da cui è stata presa. La carta conquistata non può però essere usata per azioni di tipo *b* (se è una strega) o *c* (se è un cavaliere), ma solo per rinforzare il proprio lato (ovvero un'azione di tipo *a*).

Per annullare il vostro incantesimo, immediatamente dopo che questo è stato annunciato, l'avversario deve giocare sulla stessa fila e dal suo lato, una strega dello stesso colore della vostra. In questo caso non solo non riuscirete ad incantare (e quindi conquistare) la carta dell'avversario, ma sarà lui ad incantare la vostra strega ed a portarla di conseguenza sul proprio lato.

Ricordate che, anche se il tentativo di incantesimo fallisce, è ancora il turno del giocatore che sta attaccando, che quindi potrebbe decidere, se ha ancora carte in mano, di effettuare un nuovo tentativo.

SUGGERIMENTO: la mossa dell'incantesimo può essere molto utile quando l'avversario ha poche carte in mano: le probabilità di vittoria saranno maggiori. Quando invece l'avversario ha a disposizione molte carte, il rischio di fallimento è più alto, nel qual caso non solo di perdete la vostra carta strega, ma darette anche all'avversario la possibilità di rinforzare il suo lato.

c. Attaccare un territorio con un cavaliere per conquistarlo

Giocate dalla vostra mano una carta cavaliere su uno dei territori neutri (carta territorio ancora coperta) o di proprietà dell'avversario (carta territorio rivolta verso di lui) dove, dal vostro lato, prima di questa mossa, avete un numero di carte (indifferentemente streghe o cavalieri) maggiore o uguale all'avversario e dite: "Attacco questo territorio!".

Ricordate che la carta cavaliere, in questo caso, deve essere giocata obbligatoriamente da quelle in mano: non è possibile cioè attaccare con un cavaliere portato sul proprio lato tramite un incantesimo.

Se, da parte del giocatore attaccato, non c'è resistenza, il territorio viene conquistato dall'attaccante e la carta territorio corrispondente viene girata verso il conquistatore, in modo tale che il numero di corone sia visibile dal suo lato. Se viene conquistato un territorio la cui carta era ancora a faccia in giù, essa viene semplicemente scoperta, sempre orientata in modo tale che il numero di corone sia visibile al conquistatore.

Se il giocatore attaccato vuole invece opporre resistenza, immediatamente dopo l'annuncio dell'attacco deve giocare, dalla sua mano e sullo stesso territorio, un cavaliere dello stesso colore di quello usato dall'attaccante. L'attacco viene così respinto ed entrambi i cavalieri restano sui rispettivi lati come ultime carte della fila corrispondente. Il numero di carte sui due lati di quel territorio è irrilevante: la resistenza avverrà con successo tutte le volte che dal difensore verrà schierato un cavaliere dello stesso colore di quello dell'attaccante.

Sia che l'attacco fallisca, sia che esso vada a buon fine, è ancora il turno del giocatore attaccante, che potrebbe quindi decidere di effettuare un nuovo tentativo, se ha ancora carte in mano. Un giocatore può attaccare quante volte desidera durante il suo turno, fino a conquistare un massimo di 2 territori. Dopo ogni conquista andata a buon fine, comunque, sia il difensore sconfitto che l'attaccante dovranno subire delle perdite.

Perdite di carte dopo la conquista di un territorio

Dopo la conquista di un territorio da parte dell'attaccante, tutte le carte dal lato del difensore vengono scartate e quindi riposte nella pila degli scarti. Anche l'attaccante deve però scartare dalla stessa fila un uguale numero di carte fra quelle del suo lato, iniziando dall'ultima carta della fila (cioè quella più lontana dalla carta territorio), proseguendo poi secondo questo ordine.

L'attaccante però deve poi scartare anche delle carte supplementari, in numero pari al totale di carte in gioco (da entrambi i lati) sul territorio conquistato, compresa la carta di attacco. Queste carte possono essere scartate sia dalla mano del giocatore, sia da qualsiasi fila sul tavolo in corrispondenza di uno o più territori (incluso quello appena conquistato); in questo caso bisogna sempre iniziare dall'ultima carta della fila scelta.

ESEMPIO 1: un territorio è conquistato con un margine di 3 a 1: il difensore scarta la sua unica carta, mentre l'attaccante prima scarta l'ultima carta sulla fila di quel territorio, poi deve scartare altre $3 + 1 = 4$ carte, prese dalla sua mano o da qualunque altra fila.

ESEMPIO 2: un territorio è conquistato con un margine di 2 a 0: il difensore non scarta niente, e quindi anche l'attaccante non ha l'obbligo di scartare una delle sue carte da quel territorio, mentre deve scartare $2 + 0 = 2$ carte supplementari dalla sua mano o da qualunque altra fila.

SUGGERIMENTO: dopo ogni attacco avvenuto con successo, dovete sempre stare attenti alle carte perse. Se perdete troppe carte (siano esse in mano o in gioco) diventerete una facile preda per il vostro avversario durante il suo prossimo turno. Quindi, al proprio turno, invece di effettuare un attacco a tutti i costi è più conveniente cercare piuttosto di rinforzare la propria mano o i propri territori. I territori più facili e convenienti da conquistare risultano pertanto quelli dove l'avversario non ha carte o ne ha una sola: in questo caso dovete cercare di giocare solo una o due carte dal vostro lato, in modo da dover poi scartare al massimo tre carte.

I territori con un castello hanno un bonus +1 di difesa, ovvero contano per il difensore come se egli avesse una carta in più su quel territorio. Chi attacca il territorio con un castello deve perciò avere almeno 1 carta in più in gioco su quel territorio rispetto al difensore prima di giocare il suo cavaliere per iniziare ad attaccare. Tale bonus conta anche per il calcolo delle carte supplementari da scartare dopo l'eventuale vittoria dell'attaccante.

ESEMPIO: prima di giocare un cavaliere per attaccare un territorio con un castello dove il difensore ha 1 carta in gioco, l'attaccante deve già avere almeno 2 carte sul suo lato. Se la conquista va a buon fine (margine 3 a 1), entrambi i giocatori devono scartare una carta da quel territorio, dopodichè l'attaccante deve scartare ulteriori 3 carte (quelle iniziali sul suo lato) + 1 (quella sul lato dell'avversario) + 1 (bonus del castello) = 5 carte supplementari.

Fine del turno: Tessere Rifornimento

Alla fine del proprio turno, ciascun giocatore deve scegliere una delle Tessere Rifornimento posizionate a faccia in su, in modo da prendere in mano nuove carte pescandole dal mazzo. Alcune tessere danno un numero fisso di carte, altre invece ne danno un numero dipendente dalle carte territorio che il giocatore possiede (cioè quelle rivolte verso di lui). Le carte "Avalon" e "Palude" ("Sumpf") non contano come territori o tipologie di paesaggio.

Le Tessere Rifornimento si dividono fra quelle di colore chiaro e quelle di colore scuro:

- quelle chiare forniscono meno carte, ma il giocatore che sceglie una di queste riceve immediatamente (ovvero prima che cominci il turno dell'avversario) le carte indicate dalla tessera;
- quelle scure forniscono più carte, ma il giocatore che sceglie una di queste inizialmente può solo piazzarla dinanzi a sé a faccia in su, per poi ricevere le carte indicate dalla tessera solo prima che cominci il suo prossimo turno (ovvero solo dopo che si è concluso il turno dell'avversario).

Dopo che ciascun giocatore ha utilizzato una tessera, la ripone nella riserva a faccia coperta, ed essa non sarà più disponibile finché non saranno state usate tutte le 9 tessere in gioco. Solo a questo punto verranno di nuovo girate a faccia scoperta e torneranno disponibili. Se nel frattempo il mazzo delle carte fosse finito, mescolate gli scarti per formare un nuovo mazzo.

Alla fine del proprio turno un giocatore non può avere più di 5 carte in mano e deve perciò scartare tutte le carte in eccesso (a sua scelta); pertanto se tale numero venisse superato in seguito alla scelta di una tessera di colore chiaro, il giocatore pescherà dal mazzo solo il numero di carte sufficiente a fargli raggiungere il limite di 5, perdendo le altre a cui avrebbe diritto. All'inizio e durante il proprio turno, al contrario (e quindi anche in seguito all'utilizzo di una tessera di colore scuro) un giocatore può avere in mano qualsiasi numero di carte, senza limiti.

SUGGERIMENTO: se dopo le vostre mosse vi trovate con non più di 3 carte in mano, dovrete scegliere le tessere chiare, in modo da permettervi di rispondere adeguatamente agli attacchi o incantesimi del vostro avversario. Se invece non avete giocato molte carte durante il vostro turno e siete restati con 4 o 5 carte in mano, potete provare anche a scegliere una tessera scura; se però questa fornisce carte in funzione dei territori posseduti, il vostro avversario durante il suo turno potrebbe tentare di conquistarne alcuni, in modo da ridurre il numero di carte a cui avrete diritto in seguito.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce non appena uno dei due giocatori possiede territori (cioè carte territorio rivolte verso di lui) con un totale di 15 o più corone: questo giocatore sarà dichiarato vincitore.

I TERRITORI IN DETTAGLIO

Ci sono 11 carte territorio, 9 delle quali raffigurano tre tipologie di paesaggio diverse: 3 "Pianura" ("Ebene"), 3 "Collina" ("Hügel") e 3 "Foresta" ("Wald"), più "Avalon" e la "Palude" ("Sumpf"), che invece non contano come paesaggi né come carte territorio al momento del rifornimento con le apposite tessere ("Kein nachschub").

Su tutte le carte è rappresentato un certo numero di corone (quelle con i vari paesaggi 2 o 3, "Avalon" e la "Palude" solo 1) che contano come punti vittoria alla fine delle partite. Su alcune carte poi sono rappresentati altri simboli, che hanno delle funzioni speciali, di seguito descritte.

• *Territori con i Castelli*

Ci sono 3 carte territorio con i castelli, una per ciascun tipo di paesaggio, ciascuna con 2 corone. Ogni castello rappresenta un bonus +1 di difesa per il giocatore che lo possiede, come se egli avesse una carta in più su quel territorio ("Verteidigung +1"); tale bonus conta anche per il calcolo delle carte supplementari da scartare dopo l'eventuale vittoria dell'attaccante ("Verluste +1").

Vedi anche il paragrafo "*Perdite di carte dopo la conquista di un territorio*".

• *Territori con le Città*

Ci sono 2 carte territorio con le città, una in pianura e una in collina: esse rappresentano i territori di maggior valore, e infatti hanno 3 corone ciascuna invece di 2.

• *Cerchio della Pietra Magica*

Chi possiede questo territorio (è una delle carte "Foresta"), del valore di 2 corone, ha la facoltà di attaccare tutte le carte territorio con le proprie streghe come se fossero cavalieri ("Zauberinnen = Ritter beim Angriff"). Per opporsi al combattimento, il difensore deve giocare comunque una carta cavaliere del colore corrispondente alla strega che ha attaccato. La strega utilizzata per l'attacco non può poi però essere usata anche per incantare una carta avversaria.

• *Avalon*

Chi possiede questo territorio ha il diritto di scartare 1 carta supplementare in meno rispetto alla norma dopo aver effettuato una conquista durante il suo turno. Questa funzione speciale può essere sfruttata una sola volta per turno,

e sta al giocatore che la possiede decidere se applicare questa regola alla prima o alla seconda delle due possibili conquiste durante il proprio turno. Data la sua particolarità, però, la carta Avalon ha 1 sola corona e non conta come paesaggio né come territorio al momento del rifornimento.

Esempio: dopo la conquista di un territorio con un margine di 2 carte a 1, l'attaccante, di regola, dovrebbe scartare 3 carte supplementari, ma se possiede Avalon ne scarta solamente 2.

- **Palude ("Sumpf")**

Questa carta territorio non ha funzioni particolari, ma è solo la più debole, dato che ha 1 sola corona e non conta come paesaggio né come territorio al momento del rifornimento.

LE TESSERE RIFORNIMENTO IN DETTAGLIO

Tessere di colore chiaro (5):

- **"Nimm 2 Karten" (Prendete 2 carte):** 3 tessere

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): 1 tessera

Il giocatore prende immediatamente 1 nuova carta dal mazzo per ogni tipo di paesaggio per il quale possiede il maggior numero di territori. Avalon e la Palude non vengono conteggiate come uno di questi tre tipi di paesaggio.

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

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

(Prendete 1 carta per ogni territorio nel vostro gruppo più esteso di territori collegati): 1 tessera

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 possiede 4 territori adiacenti, ma uno di questi è Avalon, che divide gli altri 3 in due gruppi da 1 e 2 carte rispettivamente: il gruppo più esteso di territori collegati è formato pertanto da 2 sole carte e il giocatore prende immediatamente 2 carte personaggio dal mazzo.

Tessere di colore scuro (4):

- **Nimm 4 Karten (Prendete 4 carte):** 2 tessere

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): 1 tessera

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

Esempio: un giocatore che possiede 2 foreste, 1 pianura e 1 collina, pesca 4 carte per le 2 foreste che possiede.

- **Nimm 1 Karte für jedes deiner Gebiete (Prendete 1 carta per ognuno dei vostri territori):** 1 tessera

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