

CONDOTTIERE

(3^a Edizione)

di Dominique Ehrhard, John Goodenough, Christian T. Petersen
per 2-6 giocatori da 12 anni in su – Durata: 30-45 min. circa

Traduzione di Adams

INTRODUZIONE

Durante il Rinascimento, l'Italia era divisa in numerose città-stato fra loro indipendenti. Le più famose erano Milano, Genova, Firenze e Venezia. In quest'epoca arrivarono i Condottieri: comandanti di eserciti mercenari che offrivano i loro servizi alle città più potenti. Formidabili strateghi e soldati abilissimi, i Condottieri non si accontentarono di comandare le loro truppe nelle battaglie, ma con i loro intrighi e le loro alleanze ridisegnarono la mappa politica dell'Italia. I più coraggiosi fra loro fondarono nuove dinastie di signori locali: Francesco Sforza si impossessò del Ducato di Milano, e Giovanni De' Medici fece di Firenze il suo regno.

In CONDOTTIERE viene rivissuta questa incredibile epoca. In questo gioco, ciascuno rappresenta un Condottiere che cerca di conquistare le più famose città italiane. Ma attenzione, non siete da soli! Bisogna tener conto delle ambizioni degli altri Condottieri. La forza di un solo esercito da sola non basta: è necessario usare la diplomazia se si vuole avere una possibilità di vittoria.

OBBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo di CONDOTTIERE è quello di conquistare città-stato, unirle e creare il regno più potente d'Italia.

Il primo giocatore che riesce a controllare un determinato numero di regioni vince la partita.

È possibile vincere più velocemente controllando regioni fra loro adiacenti (cioè con un confine in comune).

In partite con 4, 5 o 6 giocatori, vince il primo che controlla 5 regioni in totale o 3 regioni adiacenti.

In partite con 2 o 3 giocatori, vince il primo che controlla 6 regioni in totale o 4 regioni adiacenti.

Per maggiori dettagli sulle condizioni di vittoria, controllare su questo regolamento a pagina 3.

CONTENUTO

- 1 tabellone di gioco, rappresentante l'Italia nel periodo del Rinascimento; la mappa è divisa in 17 territori, ognuno dei quali identificato da una città;
- 110 Carte, da utilizzare per svolgere i combattimenti fra i Condottieri;
- 1 segnalino Condottiere (nero): il giocatore che lo possiede sceglie in quale regione piazzarlo; in questa regione si svolgerà la prossima battaglia;
- 1 segnalino Papa (bianco): la regione che contiene questo segnalino riceve il "Favore Papale" e non può essere attaccata;
- 36 segnalini di controllo (cubetti di legno): 6 per ciascun colore (rosso, verde, azzurro, giallo, grigio, viola), che vengono usati per segnalare da quale giocatore è stata conquistata una regione;
- 1 regolamento (tedesco).

I ROUND DI GIOCO

Una partita a CONDOTTIERE si svolge in vari *round*, durante i quali vengono inizialmente distribuite le carte a tutti i giocatori e, in seguito, si svolgono una o più battaglie. Quando tutti i giocatori, all'infuori di uno al massimo, hanno finito le loro carte, il round termina e ne comincia un altro in cui vengono di nuovo distribuite le carte a tutti i giocatori.

All'inizio di ogni battaglia, il giocatore che possiede il segnalino Condottiere lo piazza in una regione a sua scelta, che diventerà la sede della nuova battaglia fra i giocatori.

IMPORTANTE: il segnalino Condottiere non può essere piazzato in una regione col "Favore Papale" (segnalino bianco), né in una regione che è già stata conquistata da un altro giocatore.

Durante ciascuna battaglia, i giocatori svolgono i loro turni piazzando le loro carte a faccia scoperta sul tavolo di fronte a sé, formando dei battaglioni, ognuno dotato di una propria forza, data dal valore delle carte che lo compongono. Dopo che tutti i giocatori hanno concluso il piazzamento delle carte, la battaglia finisce e il giocatore col battaglione più forte conquista la regione messa in palio. Verrà quindi scelta un'altra regione dove cominciare una nuova battaglia.

INIZIO DEL GIOCO

1. Piazzate il tabellone al centro del tavolo.
2. Ciascun giocatore sceglie un colore e prende i corrispondenti segnalini in legno, che verranno usati durante il gioco per indicare le regioni conquistate.

3. Il giocatore più giovane prende il segnalino Condottiere, mescola il mazzo delle carte e ne distribuisce 10 coperte ad ogni giocatore (incluso sé stesso); per finire piazza il segnalino Condottiere in una regione a sua scelta, che sarà la sede della prima battaglia; comincia così il primo round di gioco.

SVOLGIMENTO DELLE BATTAGLIE

Il giocatore che ha piazzato il segnalino Condottiere sul tabellone gioca sempre per primo, mentre gli altri seguono uno per volta in senso orario. Al proprio turno un giocatore può **giocare una carta** o **passare**.

Giocare una carta

Il giocatore di turno piazza una carta a faccia scoperta sul tavolo di fronte a sé, accanto alle carte eventualmente già giocate nei turni precedenti della stessa battaglia. Queste carte formano il battaglione, la cui forza totale è data dalla somma del valore di ciascuna carta che lo compone, tenendo conto degli eventuali modificatori introdotti dalle carte speciali giocate durante la stessa battaglia (vedi più avanti le spiegazioni nel paragrafo "Descrizione delle carte").

Può essere giocata qualsiasi tipo di carta in qualsiasi momento (anche come prima mossa), e in un singolo battaglione possono essere presenti anche più carte dello stesso tipo. Ogni volta che si gioca una carta, comunque, è opportuno calcolare la forza del proprio battaglione e comunicarlo agli altri giocatori, in modo che tutti abbiano ben presente l'andamento della battaglia che si sta combattendo.

Passare

In qualsiasi turno è sempre possibile passare. Persino il primo giocatore, ovvero quello che ha piazzato il segnalino Condottiere sul tabellone può decidere di passare durante il suo primo turno. Chi decide di passare, però, dopo non può più piazzare carte sul tavolo per il resto della battaglia in corso, ma può sempre essere in grado di vincerla nel caso che il suo battaglione sia il più forte e gli avversari rimasti in gioco non riescano a superare il suo valore.

Gli altri giocatori infatti possono continuare a giocare finché vogliono o ne hanno le possibilità; perfino quando tutti i giocatori tranne uno hanno passato, l'unico rimasto può continuare a giocare quante carte vuole, finché non decide a sua volta di passare.

CONCLUSIONE DELLE BATTAGLIE

Una battaglia va avanti fino a quando c'è almeno un giocatore che ancora non ha deciso di passare; la battaglia finisce nel momento in cui anche l'ultimo giocatore passa, ma può anche terminare immediatamente nel momento in cui un giocatore qualsiasi gioca la carta "Resa" (vedi più avanti nel paragrafo "Descrizione delle carte"). Una volta conclusa la battaglia bisogna seguire i passaggi descritti di seguito.

1. Confrontare la forza dei battaglioni

Ogni giocatore calcola la forza totale del proprio battaglione; quello con la forza maggiore vince la battaglia e si aggiudica la regione messa in palio, piazzandoci sopra un segnalino del proprio colore, e si impossessa del segnalino Condottiere che piazza sul tavolo di fronte a sé.

Se due o più giocatori si trovano in parità per il battaglione più forte, la battaglia non viene vinta da nessuno e il segnalino Condottiere passa al giocatore a sinistra di quello che lo aveva piazzato sul tabellone prima di dare inizio alla battaglia che si è appena conclusa

ECCEZIONE: se il battaglione di un qualsiasi giocatore (uno solo) contiene il maggior numero di carte "Cortigiana", il segnalino Condottiere va consegnato sempre a quel giocatore, anziché al vincitore della battaglia o, nel caso non ci sia nessun vincitore, al giocatore alla sinistra di quello che lo aveva piazzato l'ultima volta; se però i giocatori ad avere il maggior numero di Cortigiane nei loro battaglioni sono più di uno, l'abilità speciale di tali carte viene annullata.

2. Scegliere una nuova regione

Il giocatore che si è aggiudicato il controllo del segnalino Condottiere sceglie ora una nuova regione dove cominciare un'altra battaglia. Si può scegliere una qualsiasi regione libera, che non contenga cioè né il segnalino di un qualsiasi giocatore (il che vorrebbe dire che in precedenza vi si è già svolta una battaglia, terminata con la vittoria del giocatore che vi ha piazzato il segnalino del suo colore), né, eventualmente, il segnalino bianco del Favore Papale. Può però essere scelta anche la regione dove è appena stata combattuta una battaglia conclusa senza vincitori.

3. Smantellamento dei battaglioni

Tutte le carte che compongono i battaglioni dei vari giocatori vengono scartate.

4. Cambiare le carte della propria mano

Se, prima di cominciare una nuova battaglia, un giocatore non ha nessuna carta "Mercenario" nella propria mano, può scegliere di scartare tutte le carte della propria mano e di pescarne altrettante dal mazzo. Questa azione è facoltativa ed è riservata solo a chi è completamente privo di carte "Mercenario", per cui se un giocatore è in possesso di una o più carte "Mercenario", non ha diritto a sfruttare questa regola.

Se un giocatore non ha più carte

Durante una battaglia, se un giocatore non ha più carte nella sua mano (perché le ha già giocate tutte), la sua unica opzione è quella di passare, dopodiché non avrà più la possibilità di partecipare ad altre battaglie fino al prossimo round, mentre gli altri giocatori continueranno a combattere senza di lui. Pertanto, se un giocatore vince una battaglia in cui gioca la sua ultima carta, riceve comunque il segnalino Condottiere e sceglie in quale regione piazzarlo per la battaglia successiva, pur sapendo che non potrà parteciparvi.

FINE DI UN ROUND

Un round termina quando, dopo la conclusione di una battaglia e l'eventuale cambio delle carte della propria mano (fase 4), tutti i giocatori, all'infuori al massimo di uno, non hanno più carte. L'unico giocatore a cui sono eventualmente rimaste delle carte in mano, può decidere di tenerne al massimo due di queste per il round successivo, scartando però tutte le altre. A questo punto il giocatore che controlla il segnalino Condottiere mescola le carte avanzate del mazzo insieme a tutte quelle scartate nel round appena concluso e le distribuisce ad tutti i giocatori (incluso sé stesso), in modo che alla fine tutti ne abbiano di nuovo 10 in mano, dopodiché, a tutti i giocatori che fino a quel momento hanno già conquistato almeno una regione, ne distribuisce 1 in più per ogni regione conquistata.

ESEMPIO: un giocatore che fino a quel momento ha conquistato 3 regioni si troverà con 13 carte in mano, un altro che non ne ha ancora conquistata nessuna ne avrà solo 10.

Accordi fra i giocatori

In qualsiasi momento durante il gioco i giocatori possono discutere fra loro accordandosi sulle strategie da seguire; è permesso anche mostrare agli altri le proprie carte, ma non scambiarle. Inoltre i giocatori non sono mai obbligati a rispettare gli accordi eventualmente fissati in precedenza.

FINE DEL GIOCO

Le partite con 4, 5, o 6 giocatori finiscono non appena, alla fine di una battaglia (dopo la fase di confronto fra le forze dei battaglioni), un giocatore controlla 5 regioni qualsiasi in totale, o 3 fra loro adiacenti, vincendo così il gioco.

In partite con 2 o 3 giocatori si devono conquistare invece 6 regioni qualsiasi in totale, o 4 fra loro adiacenti.

Se però, alla fine di una battaglia, si arriva nella condizione in cui tutte le regioni disponibili sul tabellone sono state conquistate senza che nessun giocatore abbia raggiunto le condizioni di vittoria sopra elencate, vince comunque il giocatore che controlla il maggior numero di regioni. Una situazione del genere si può verificare anche quando tutte le regioni tranne una sono già state conquistate, e l'unica ancora libera è occupata dal segnalino bianco del Favore Papale, per cui su di essa non si possono svolgere battaglie.

Risolvere i pareggi

Se alla fine del gioco nessuno è riuscito a soddisfare le condizioni di vittoria e ci sono i giocatori che controllano il maggior numero di regioni sono più di uno, è necessario che fra questi (e solo fra questi) venga svolta una battaglia supplementare finale. Tutti i giocatori devono allora scartare le eventuali carte rimaste ancora nella loro mano e consegnarle al giocatore che per ultimo ha ricevuto il segnalino Condottiere, che mescolerà l'intero mazzo di 110 carte e ne distribuirà 10 (più una per ciascuna regione controllata) a ciascun giocatore coinvolto nella battaglia di spareggio. La prima mossa della battaglia spetta al giocatore che controlla il segnalino Condottiere o, se questo non è coinvolto, al giocatore a lui più vicino in senso orario. Chi vince quest'ultima battaglia vince anche la partita, ma se pure questa dovesse finire con un pareggio, la vittoria verrà condivisa.

LE CARTE IN DETTAGLIO



Carte Mercenario [Mercenary] (58)

Sono le carte più comuni e costituiscono l'unità base dei battaglioni dei giocatori; si distinguono dalle altre per il loro bordo arancione e per la forma dello scudo nell'angolo in alto a sinistra, sopra il quale è riportato un valore numerico che varia fra 1 e 10 e indica la forza della carta. Oltre ad esse solo le carte "Eroina" e "Cortigiana" riportano valori numerici da aggiungere alla forza del battaglione.

In ogni mazzo sono presenti 10 carte Mercenario di valore 1 e 8 carte ciascuna con i valori da 2, 3, 4, 5, 6 e 10.



Carte Inverno [Winter] (3)

Quando viene giocata una carta Inverno, prima di tutto devono essere scartate tutte le carte Primavera eventualmente in gioco, dopodiché il valore stampato di tutte le carte Mercenario in gioco (comprese quelle di chi ha giocato la carta Inverno) si riduce idealmente a 1.

Esempio: un battaglione formato da due carte Mercenario #10, una #5 e una #3, per una forza totale pari a 28, dopo che è stata giocata la carta Inverno riduce la sua forza totale a 4.



Carte Primavera [Spring] (3)

Quando viene giocata una carta Primavera, prima di tutto devono essere scartate tutte le carte Inverno eventualmente in gioco, dopodichè tutte le carte Mercenario in gioco (comprese quelle di chi ha giocato la carta Primavera) di valore maggiore incrementano tale valore di 3 punti.

Se in seguito verranno giocate delle carte Mercenario di valore superiore a quelle più forti in gioco fino a quel momento, saranno queste ultime ad acquisire il bonus di 3 punti della carta Primavera.

Esempio: in alcuni battaglioni sono presenti carte Mercenario #5, pari al valore massimo giocato fino a quel momento; dopo che è stata giocata la carta Primavera il valore di tali carte diventa 8. In seguito viene giocata una carta Mercenario #6, che, essendo la nuova carta di valore massimo, per effetto della carta Primavera, varrà 9, mentre le carte Mercenario #5 tornano al loro valore originario, cioè 5.

NOTA: l'effetto delle carte Inverno e Primavera non è cumulativo, per cui se allo stesso momento sono presenti in gioco più di una carta Inverno o Primavera, il risultato è lo stesso che se ve ne fosse in gioco una sola.



Carte Vescovo [Bishop] (6)

Quando viene giocata una carta Vescovo, tutte le carte Mercenario di valore maggiore in gioco in quel momento (comprese quelle di chi ha giocato la carta Vescovo) vengono scartate. Chi ha giocato questa carta ha inoltre la facoltà di spostare il segnalino bianco del Favore Papale in una regione libera a sua scelta (compresa quella dove eventualmente già si trova) o di lasciarlo fuori dal tabellone di gioco.

L'effetto della carta Vescovo si applica una volta sola, dopodichè essa viene scartata.



Carte Cortigiana [Courtesan] (12)

Se, alla fine di un battaglia, il battaglione di un giocatore contiene più carte Cortigiana di tutti gli altri, questo giocatore riceve il segnalino Condottiere al posto di quello che ha effettivamente vinto la battaglia, per cui sarà lui a decidere la regione sulla quale svolgere il prossimo combattimento. Se però due o più giocatori possiedono il maggior numero di Cortigiane nei loro battaglioni, l'effetto di tali carte si annulla e il segnalino Condottiere sarà assegnato al vincitore della battaglia.

Le carte Cortigiana hanno anche un valore di combattimento immodificabile, pari a 1 (stampato in rosso sopra un sigillo d'argento invece che in arancione sopra uno scudo come i Mercenari), e non risentono pertanto degli effetti delle carte "Inverno", "Primavera" e "Tamburino"; inoltre, una volta piazzate sul tavolo, non possono essere rimosse per effetto delle carte "Vescovo" e "Spaventapasseri".



Carte Tamburino [Drummer] (6)

La carta Tamburino raddoppia il valore *stampato* di tutte le carte Mercenario presenti nel battaglione in cui essa viene giocata. Il suo effetto non è cumulativo, per cui giocare più di una carta tamburino nello stesso battaglione, pur essendo permesso, produce lo stesso risultato che se ve ne fosse giocata una sola.

Se durante una battaglia viene giocata una carta "Inverno", tutte le carte Mercenario di un battaglione dove è presente un Tamburino avranno valore 2 (il valore 1 dovuto alla carta Inverno viene raddoppiato).

Se durante una battaglia viene giocata una carta "Primavera" e alcune delle carte Mercenario più forti fra quelle in gioco si trovano in un battaglione dove è presente un Tamburino, il loro valore deve essere raddoppiato *prima* di sommare ad esso il bonus di 3 punti.

Esempio: in un battaglione è presente un Tamburino, una carta Mercenario #4 e una carta Mercenario #3, i cui valori pertanto diventano rispettivamente 8 e 6. Viene poi giocata una carta Primavera; la carta Mercenario #4 è quella di valore massimo presente al momento in gioco, per cui il suo valore viene incrementato di 3 punti e sarà pari a 11 (in quanto si deve applicare prima l'effetto del Tamburino e dopo quello della carta Primavera).



Carte Eroina [Heroine] (3)

Le carte Eroina hanno un valore di combattimento immodificabile, pari a 10 (stampato in rosso sopra un sigillo d'argento invece che in arancione sopra uno scudo come i Mercenari), e non risentono pertanto degli effetti delle carte "Inverno", "Primavera" e "Tamburino"; inoltre, una volta piazzate sul tavolo, non possono essere rimosse per effetto delle carte "Vescovo" e "Spaventapasseri".



Carte Spaventapasseri [Scarecrow] (16)

Giocare una carta Spaventapasseri consente al giocatore che la utilizza, se vuole, di riprendere in mano una delle carte Mercenario giocate in precedenza presenti nel proprio battaglione. Non può invece essere utilizzata per carte diverse dai Mercenari, per carte presenti nei battaglioni degli altri giocatori o per carte precedentemente scartate dal gioco. Una volta utilizzata la carta Spaventapasseri deve essere scartata.



Carte Resa [Surrender] (3)

Quando viene giocata una carta Resa, la battaglia in corso termina immediatamente, dopodiché vengono seguite le regole standard per determinare il vincitore della battaglia (confrontando la forza dei battaglioni schierati fino a quel momento), come se questa si fosse conclusa normalmente.

La carta Resa non assegna nessun punto né modifica la forza di nessun battaglione.

REGOLE OPZIONALI E VARIANTI

Di seguito sono descritte alcune regole opzionali che possono essere aggiunte (una o più per volta) alle regole standard di CONDOTTIERE, in modo da rendere il gioco più vario e avvincente.

A. Pescare carte dopo le battaglie

In questa variante i giocatori pescano le carte alla fine di ogni *battaglia* anziché di ogni *round*; con questa regola, infatti, la partita non si divide più in round, ma solo in una serie di battaglie. All'inizio ciascun giocatore prende 7 carte nella sua mano invece di 10, e alla fine delle battaglie vengono svolti i seguenti passi:

- 1) *Confrontare la forza dei battaglioni*: come nelle partite standard.
- 2) *Pescare carte*: ogni giocatore pesca fino a 3 carte dal mazzo, ma senza mai eccedere il limite di 10 carte in mano più 1 carta addizionale per ogni regione conquistata. Se alla fine di una battaglia nessun giocatore ha più carte in mano, tutti i giocatori ne pescano 10 invece di 3.
- 3) *Scegliere una nuova regione*: come nelle partite standard.
- 4) *Smantellare i battaglioni*: come nelle partite standard.

In questo tipo di variante non c'è la possibilità di cambiare le carte della propria mano alla fine delle battaglie.

B. Gioco a punti

In questa variante vengono giocate più partite a CONDOTTIERE per determinare il vincitore finale. Deve essere fissato a priori un punteggio (per esempio 20 o 30 punti) da raggiungere per vincere il gioco. I punti vengono assegnati al termine di ogni singola partita, secondo i seguenti criteri:

- 1 punto per ogni regione conquistata;
- un bonus di 5 punti per i giocatori che controllano almeno 3 regioni adiacenti (4 per le partite con 2 o 3 giocatori).

Il gioco prosegue fino a quando uno o più giocatori superano il punteggio prefissato: il vincitore sarà il giocatore col maggior numero di punti. In caso di pareggio si giocherà una mano supplementare come nelle partite standard.

NOTA: quando si gioca con questa opzione, per non rendere le partite troppo lunghe, è sconsigliato scegliere anche la variante D: "Catturare le regioni" (vedi avanti).

C. Regni più grandi

Per rendere il gioco più difficile aumentate il numero di regioni *adiacenti* necessarie per vincere: in 2 o 3 giocatori 5 regioni invece di 4; in 4, 5 o 6 giocatori 4 regioni invece di 3. Il numero totale di regioni *non adiacenti* necessario per vincere resta invece invariato: 6 in 2-3 giocatori, 5 in 4-5-6 giocatori.

D. Catturare le regioni

In questa variante possono essere rimesse in gioco anche le regioni già conquistate.

Il segnalino Condottiere pertanto può essere collocato anche su una regione che già contiene il segnalino di controllo di un altro giocatore, che sarà definito il "difensore" della regione stessa e godrà di un importante privilegio: all'inizio della battaglia infatti potrà passare quante volte vuole senza però perdere il diritto ad entrare in gioco quando vuole; una volta piazzata la prima carta, però, seguire le normali regole di gioco, e, se successivamente passerà di nuovo, perderà il diritto a giocare altre carte. Questo privilegio permette quindi al difensore di entrare in gioco perfino dopo che tutti gli altri giocatori hanno già schierato i loro battaglioni e hanno già passato.

Inoltre, nel caso una battaglia finisca in pareggio, il controllo della regione resta in mano al difensore, che guadagna pure il diritto a piazzare il segnalino Condottiere dove vuole per la prossima battaglia.

Quando viene giocata una carta Vescovo, pertanto, il segnalino del Favore Papale può essere piazzato anche su una regione già controllata da qualcuno, ad indicare che su di essa non potranno essere svolte battaglie.

E. Carte nascoste

Questa variante fornisce la possibilità di effettuare dei bluff.

Quando qualcuno gioca dalla sua mano carte Mercenario, Eroina, Cortigiana o Tamburino, deve piazzarle sul tavolo a faccia *coperta*. La volta successiva che lo stesso giocatore aggiunge una nuova carta, gira una qualsiasi delle carte a faccia coperta che si trovano nel suo battaglione.

Se, quando passa, ci sono ancora delle carte a faccia coperta nel suo battaglione, può tenerle segrete fino al termine della battaglia in corso, per rivelarle poi solo alla fine della battaglia stessa.

Tutte le volte che si gioca una carta, pertanto, bisogna annunciare la forza totale del proprio battaglione senza contare i punti delle carte coperte.

Una carta Mercenario coperta non può però essere ripresa per mezzo di una carta Spaventapasseri.

Se viene giocata una carta Vescovo, devono essere rimosse dal gioco le carte Mercenario dal valore più alto *scoperte*, mentre quelle a faccia coperta, di cui ovviamente non si conosce il valore, rimangono in gioco.

Se alla fine della battaglia sono in gioco delle carte Inverno o Primavera, i loro effetti si applicano anche sulle carte Mercenario coperte che alla fine devono essere rivelate.