

per 2-5 giocatori da 10 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas

Versione 1.0 – Settembre 2003



*<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com*

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 e le carte.
Tutti i diritti sul gioco "Emerald" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Nel suo nido di ori e gemme, il drago Emerald ha partorito nuovi draghetti. Come una madre orgogliosa dei suoi figli, Emerald spaventa i cavalieri della zona che tentano di attaccare il suo nido, per rubarne il tesoro. Tutti i cavalieri della regione vogliono avere il loro momento di gloria e tentando di entrare nella Camera del Tesoro di Emerald. Per proteggere i suoi figlio, il drago si sposta continuamente nella caverna, sorvegliando chiunque tenti di entrare. Se riesce a catturare un cavaliere, lo porterà nel nido come cibo per i suoi cuccioli. I cavalieri che invece riusciranno a sfuggire al fuoco del drago, potranno rubare molte gemme ed ori.

Contenuto



24 carte Gemma
(6 di ogni tipo)



25 carte Oro
(5 per ogni valore)



4 carte Bonus
(1 per ogni tipo di Gemma)



2 carte extra
(non usate nel gioco)



4 carte Tesoro
(di valore 5)



1 carta Bonus
(con 4 Gemme diverse)

Preparazione

- Piazzate la mappa al centro del tavolo, in modo che sia raggiungibile da tutti i giocatori.
Essa presenta la città con le sue 4 torri, una costruzione centrale, e la strada che porta nella tana del drago. Le torri sono il luogo di partenza dei cavalieri. I primi sei spazi della strada, attraversano dei campi, mentre gli ultimi passano attraverso la tana del drago.
- Piazzate le 4 carte Tesoro nella Camera del Tesoro.
- Piazzate le 5 carte Bonus vicino alla mappa, raggiungibili da tutti i giocatori.
- Piazzate il segnalino per la distanza del fuoco del drago nei primi quattro spazi della tana.
- Nel quarto spazio nella tana dovete piazzare il segnalino del drago, rivolto verso l'entrata.
- Tenete il dado a portata di mano.
- Mescolate separatamente le carte Oro e Gemme, e piazzatele sulla mappa, a destra e a sinistra di ogni spazio della tana. Sistemate queste carte coperte, alternando mazzi di 2 e di 3 carte, come indicato sulla mappa. Scoprite la prima carta di ognuno di questi mazzi. Piazzate le due carte Gemma ed Oro restanti nella scatola, senza guardarle. Esse non verranno utilizzate nella partita.
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende i cavalieri corrispondenti, in accordo alle regole seguenti:

con 5 giocatori	prendete 4 cavalieri
con 3 o 4 giocatori	prendete 5 cavalieri
con 2 giocatori	prendete 8 cavalieri (4 per ogni colore)

Rimettete i restanti cavalieri nella scatola, perché non verranno usati nella partita.



Ora, ogni giocatore dovrà piazzare uno dei suoi cavalieri in ognuna delle zone di partenza. Il colore delle torri sulla mappa non ha niente a che vedere con il colore dei cavalieri.

Con 2 e 5 giocatori, l'edificio centrale resterà vuoto.

- Decidete chi dovrà iniziare la partita, utilizzando il metodo che meglio preferite.

Iniziare la Partita

I giocatori spostano i propri cavalieri lungo il percorso che va dalla città alla Camera del Tesoro. Quando si trovano nei nove spazi della tana del drago, essi potranno raccogliere dei tesori. Durante il movimento nella tana, i cavalieri dovranno fare attenzione al drago. Se egli ne cattura uno, quel cavaliere è fuori dal gioco, a meno che non abbia dell'oro da offrire al drago in cambio della vita.

Alla fine della partita, il giocatore con più ori, sarà il vincitore.

Inizia il primo giocatore, poi i turni si susseguiranno attorno al tavolo in senso orario.

Spostare i Cavalieri

Durante il proprio turno, un giocatore può spostare uno o due dei suoi cavalieri. In uno stesso turno, non potrà spostare lo stesso cavaliere per due volte.

Quando un giocatore sposta un cavaliere, dovrà muoverlo di un numero esatto di spazi, in base a quanti cavalieri sono presenti nella casella dalla quale è iniziato il suo movimento.

Il numero di cavalieri in uno spazio è dato da tutti i cavalieri presenti, amici o nemici, compreso quello che sta per muovere.

Esempio:



Nello spazio in cui si trova il cavaliere nero che si deve spostare, ci sono in tutto tre cavalieri. Quindi, il cavaliere nero potrà spostarsi di tre spazi.

I cavalieri si spostano sempre in avanti, verso la Camera del Tesoro. Essi non potranno mai muovere all'indietro.

L'ultimo spazio dei campi e il primo della tana sono adiacenti tra loro. Quando un cavaliere si sposta da uno all'altro, avrà a disposizione solo un movimento.

Non c'è limite al numero di cavalieri che occupano uno spazio. Inoltre, non c'è limite al numero di cavalieri dello stesso colore che occupano uno spazio.

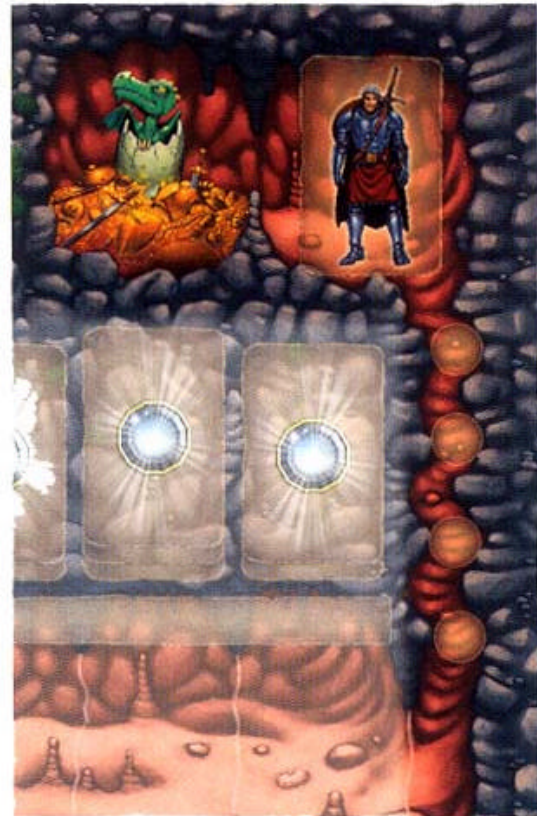
Nota: *quando un giocatore sposta il suo primo cavaliere in uno spazio che contiene un altro cavaliere, aumenta le possibilità di movimento del secondo cavaliere.*

La Camera del Tesoro

Dopo l'ultimo spazio della tana, si trova la Camera del Tesoro. Entrare nella Camera del Tesoro con un cavaliere, fa terminare immediatamente il proprio turno.

Quando un cavaliere entra nella Camera del Tesoro, non sarà costretto ad usare tutti i suoi punti movimento, e potrà occupare un qualsiasi spazio della Camera. Poi, quel cavaliere sarà fuori dal gioco.

Il giocatore potrà quindi prendere una delle carte Tesoro restanti, e piazzarla coperta davanti a se sul tavolo.



Prendere una Carta

Ogni spazio della tana del drago contiene in tutto cinque carte Gemma e Oro. Quando un cavaliere termina il movimento in uno spazio della tana che contiene almeno una carta Gemma oppure Oro, sarà obbligato a prenderne una delle due, di quelle che si trovano scoperte.

Se sotto la carta presa ce n'è un'altra coperta, allora quel giocatore dovrà scoprirla e rimetterla a posto, dove era prima.

Se un giocatore deve prendere una carta, il suo turno termina immediatamente.

Nota: *dato che un giocatore può spostare fino a due dei suoi cavalieri, se dovesse prendere una carta Gemma oppure Oro, dovrebbe per prima cosa spostare un cavaliere che terminerà il suo movimento in uno spazio di campo o della tana (che in quest'ultimo caso non deve contenere nessuna carta da pescare), e poi spostare l'altro.*

Le Carte Oro

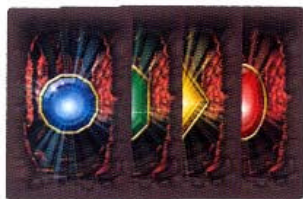
Quando un giocatore prende una carta Oro, la dovrà piazzare sul tavolo di fronte a se, coperta.



Potrà utilizzarla più avanti nella partita, nel caso in cui dovesse corrompere il Drago per salvare un suo cavaliere. Se invece la mantiene fino alla fine della partita, quella carta varrà tanti punti quanto è il valore indicato.

Le Carte Gemma

Quando un giocatore prende una carta Gemma, la dovrà piazzare scoperta sul tavolo di fronte a se. Alla fine della partita, quella carta varrà 1 punto.



Il Drago non può essere corrotto con le carte Gemma!

Le Carte Bonus



La carta con 4 Gemme diverse.

Il primo giocatore che riesce a prendere tutte e quattro le gemme di diverso colore, potrà prendere immediatamente questa carta Bonus. Una volta

presa, il giocatore non potrà più perderla. Alla fine della partita, questa carta vale 4 punti.

Le altre quattro carte Bonus.

Queste carte vengono distribuite ai giocatori solo al termine della partita. Per guadagnare una



di queste carte, un giocatore deve possedere più gemme di quel tipo rispetto agli altri giocatori. Alla fine della partita, ognuna di queste carte vale 4 punti.

Il Drago

Spostare il Drago

Se un cavaliere termina il suo movimento nello stesso spazio del drago, oppure in uno spazio evidenziato dal segnalino del fuoco, tale giocatore sarà obbligato a spostare il drago. Se vicino a quello spazio ci sono delle carte Gemma oppure Oro da poter prendere, il giocatore ne potrà prendere una come al solito, poi lancerà il dado e sposterà il drago di quel numero di spazi.



Esempio:



Un cavaliere termina il suo movimento in uno degli spazi indicati da un simbolo verde. Quindi, quel giocatore dovrà spostare il drago.

Quando il Drago raggiunge uno spazio delimitato dal segnalino del fuoco del drago, dovrà voltarsi immediatamente, e continuerà a muovere nella direzione opposta. Egli si muoverà solo all'interno degli spazi delimitati dal segnalino di fuoco del drago.



Quando il drago deve voltarsi per tornare indietro, per farlo non utilizzerà nessun punto movimento.

Catturare un Cavaliere

Il drago cattura un cavaliere solo dopo essersi spostato.

Quando il drago termina il suo movimento in uno spazio senza cavalieri, non cattura nulla.

Quando il drago termina in uno spazio che contiene un cavaliere, lo cattura.

Se il drago termina il suo movimento in uno spazio che contiene più cavalieri, chi ha spostato il drago potrà decidere quale cavaliere verrà catturato. I cavalieri che si trovavano nello stesso spazio di quello catturato, potranno poi spostarsi normalmente.

Nota: se il drago termina il movimento in uno spazio che contiene cavalieri appartenenti al giocatore che ha spostato il drago, allora uno di questi cavalieri verrà catturato automaticamente.

Il giocatore proprietario del cavaliere catturato, dovrà decidere se corrompere il drago oppure perdere il suo cavaliere. Se sceglie di non corrompere il drago, oppure non può farlo perché non possiede carte Oro, dovrà eliminare dal gioco quel cavaliere.

Nota: alla fine della partita, i cavalieri catturati dal drago non danno nessun punto vittoria.

Corrompere il Drago

Un giocatore può corrompere il drago per evitare che questo gli faccia perdere un suo cavaliere. Per fare questo, dovrà usare una delle sue carte Oro, indipendentemente dal valore. Questa carta andrà scartata, quel cavaliere resterà in gioco e, nel prossimo turno del giocatore, potrà spostarsi normalmente.

Un giocatore può corrompere il drago utilizzando solo le carte Oro.

Non può pagarlo con carte Gemma, carte Tesoro oppure carte Bonus.

Spostare il Segnalino di Fuoco

Dopo che il drago è stato spostato, sia che abbia catturato un cavaliere o meno, il giocatore dovrà far scorrere il segnalino di Fuoco del Drago di uno spazio verso la Camera del Tesoro. Quando questo raggiunge l'ultimo spazio della tana, rimarrà in quella posizione fino al termine della partita. Da quel momento, il drago si sposterà sempre nelle stesse quattro casella della tana.

Nota: può succedere che il drago si ritrovi, al termine del suo movimento, nello spazio adiacente a quello del segnalino di fuoco. In questo caso, egli resterà in quello spazio fino a che un cavaliere non terminerà il suo movimento nel suo spazio o in uno entro il limite del segnalino del fuoco. Quindi, il drago si sposterà normalmente.



Fine della Partita

La partita termina quando:

- viene presa l'ultima carta Tesoro;

oppure

- ad un giocatore resta solo un cavaliere.

Distribuzione delle Carte Bonus

Ora, i giocatori ricevono le quattro carte Bonus. Il giocatore con più Gemme per ogni tipo, riceve la carta Bonus di quel tipo. Queste carte valgono 4 punti ognuna.

Se due o più giocatori sono alla pari come carte Gemma di un tipo, nessuno di essi riceverà la carta Bonus.

Calcolo dei Punti

Infine, i giocatori sommano i punti seguenti:

- Le carte Oro hanno un valore da 1 a 5, in base a quanto scritto sulle carte.
- Le carte Tesoro hanno un valore di 5 punti ognuna.
- Le carte Gemma hanno un valore di 1 punto ognuna.
- Le carte Bonus hanno un valore di 4 punti ognuna.

Il giocatore con il totale più alto, sarà il vincitore della partita.

Se due o più giocatori sono alla pari, il vincitore sarà quello con più carte Tesoro in mano. Se due o più di questi giocatori sono alla pari anche con le carte Tesoro, il vincitore sarà quello con più carte Gemma.

Regole Speciali per 2 Giocatori

Ogni giocatore dovrà prendere due colori. Il movimento dei cavalieri in una partita a due sarà lo stesso delle partite con più giocatori, tranne che in un turno, il giocatore potrà muovere solo i cavalieri di uno stesso colore.