

## FREDERICUS (Riassunto e Varianti)

di E. Cazzato – per 2-4 giocatori da 8 anni in su – Durata: 30-45 minuti

Testo a cura di Adams

### PREPARAZIONE

Il giocatore iniziale è scelto a caso e riceve l'apposita carta. Ciascun giocatore riceve la carta e le pedine del proprio colore.

Ogni giocatore piazza il proprio *falco* (pedina grande) e il proprio *astore* (pedina piccola) su posti di guardia opposti.

Distribuire 1 *obbiettivo* a ciascun giocatore e poi scartare scoperti 8 obbiettivi (in 2 gg.), 4 obbiettivi (in 3 gg.) o nessuno (in 4 gg.).

Inserire la carta *Fredericus* a caso fra gli ultimi 4 obbiettivi; il mazzo obbiettivi sarà gestito dal giocatore a destra di quello iniziale.

Scartare le seguenti carte: - in 2 giocatori 6 *alberi*, 6 *cieli*, 4 *sigilli* e 16 *creature* (2 per ciascun tipo)

(in 4 gg. nessuna) - in 3 giocatori 3 *alberi*, 3 *cieli*, 2 *sigilli* e 8 *creature* (1 per ciascun tipo)

Distribuire le restanti carte su 8 file scoperte (una per ciascun torrione del castello), ciascuna formata da 11 carte (in 4 gg.), 9 carte (in 3 gg.) o 7 carte (in 2 gg.).

Ogni giocatore piazza poi il proprio gettone su uno dei torrioni (in 2 gg. ognuno riceve e piazza anche un secondo gettone di uno dei colori non utilizzati); non c'è limite al numero di gettoni sullo stesso torrione.

### TURNI DI GIOCO (in senso orario)

1) **AZIONI**: al proprio turno un giocatore deve compiere 4 azioni, che possono essere dei seguenti tipi, da svolgere nell'ordine e nelle combinazioni che si vuole (anche ripetendo più volte lo stesso tipo di azione):

a) *Spostare una carta* dall'estremità di una fila a quella di una delle due file adiacenti.

b) *Spostare un proprio rapace* da un posto di guardia a uno adiacente; non c'è limite al numero di rapaci sulla stessa casella.

c) *Incapucciare i rapaci avversari* presenti su un posto di guardia, quando alle estremità delle due file di carte adiacenti sono presenti 2 alberi; i rapaci "incapucciati" si spostano nello spazio del cortile interno e non possono essere utilizzati dai rispettivi giocatori nel proprio turno; un giocatore non può avere entrambi i rapaci incapucciati nello stesso momento.

**ECCEZIONE**: al primo turno il primo giocatore effettua solo 2 azioni, il secondo giocatore solo 3.

2) **AZIONI SPECIALI**: durante il proprio turno un giocatore può compiere le seguenti azioni speciali, che non contano nella somma delle azioni precedenti e che possono essere svolte nell'ordine che si vuole (anche inframezzandole con le 4 azioni obbligatorie):

a) *Caccia col falco (1 volta per turno)*: il falco del proprio colore *su un posto di guardia* cattura una creatura all'estremità della fila di carte corrispondente quando alle estremità delle due file adiacenti sono presenti 2 cieli.

b) *Caccia con l'astore (1 volta per turno)*: l'astore del proprio colore *su un posto di guardia* cattura una creatura all'estremità della fila di carte corrispondente quando alle estremità delle due file adiacenti sono presenti 1 cielo e 1 albero.

Le creature catturate vanno tenute scoperte davanti a sé. Se sul torrione corrispondente alla fila dove è avvenuta la cattura erano presenti dei *gettoni avversari*, i loro proprietari ritirano i gettoni e pescano, in senso orario, *1 carta obbiettivo*.

c) *Ribaltare una fila di carte (1 volta per turno)*: un giocatore può invertire la posizione delle carte di una fila se è presente un rapace del proprio colore *sul posto di guardia corrispondente* e se alle estremità delle due file adiacenti sono presenti 2 sigilli; il giocatore che compie questa operazione *scarta a scelta uno dei 2 sigilli*, pesca *1 carta obbiettivo* e può svolgere *2 azioni in più*.

3) **AZIONI DI FINE TURNO**: alla fine del proprio turno un giocatore:

- *recupera il proprio rapace* eventualmente incapucciato in precedenza da un altro giocatore, spostandolo sul posto di guardia corrispondente;

- *piazza il proprio gettone* su uno dei torrioni del castello o (se il gettone è già in gioco), se vuole, lo sposta su un altro torrione.

**NOTA**: in 3 o 4 gg. il gettone può anche essere piazzato/spostato nel cortile al centro del castello – se già non ce n'è un altro –; all'inizio del suo prossimo turno, se nel frattempo non sono avvenute catture, il giocatore riprende il suo gettone pescando *1 carta obbiettivo*; se nel frattempo al contrario avviene una cattura, il giocatore riprende immediatamente il gettone senza effetto.

- il giocatore che gestisce il mazzo obbiettivi, alla fine del proprio turno, deve scartare scoperta 1 carta obbiettivo.

### FINE DEL GIOCO

Quando un giocatore *pescava la carta Fredericus* o *cattura la sua 8° creatura* il gioco entra nel suo ultimo round e si conclude col turno del giocatore che gestisce il mazzo obbiettivi (l'ultimo prima del giocatore iniziale, in modo che tutti giochino lo stesso numero di turni), dopodiché si contano i punti vittoria per ciascun giocatore:

- 1 PV per ogni creatura catturata e ogni carta obbiettivo pescata;

- 2 PV per il giocatore che ha pescato la carta Fredericus;

- per ciascuna coppia creatura-carta obbiettivo corrispondente: 1 PV per la prima, 2 PV per la seconda, 3 PV per la terza e così via...

In caso di parità vince il giocatore in pareggio che ha giocato per ultimo.

### VARIANTI

1. Una volta per turno, se le ultime 3 carte di una fila (le posizioni *più lontane* dal castello) sono 3 alberi o 3 cieli e un giocatore ha un proprio rapace sul posto di guardia corrispondente, può spostare queste 3 carte tutte insieme all'inizio della fila stessa (le posizioni *più vicine* al castello stesso); questa è un'azione speciale e non conta nella somma delle 4 azioni obbligatorie.

2. All'inizio della partita, prima del primo turno, pescare le prime 3 (o 4) carte dal mazzo obbiettivi e disporle *scoperte* accanto al mazzo. Ogni volta che un giocatore deve pescare una carta obbiettivo, può scegliere una delle 3 (o 4) carte scoperte (che andrà rimpiazzata) accanto al mazzo, oppure la carta coperta in cima al mazzo. Se la carta obbiettivo scoperta come rimpiazzo è la carta *Fredericus*, la partita finirà al termine del round in corso, come nel regolamento originale.