



per 3-6 giocatori dai 12 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Giochi Rari

Versione 1.0 – Settembre 2002



<http://www.giochirari.it>

e-mail: giochirari@giochirari.it

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 "Geweihete Steine" sono detenuti dal legittimo proprietario.

GEWEIHTE STEINE (Pietre Sacre)

Componenti

- 318 pedine in legno
- 318 etichette adesive in 6 colori differenti
- 1 mappa circolare (il Vaticano)
- 6 regioni (le tabelle colorate)
- 1 dado a 10 facce
- 3 dadi speciali a 6 facce
- 6 pennarelli cancellabili
- Un regolamento

Obiettivo del Gioco

Ogni giocatore governa una regione di una nazione prendendo il ruolo di “Reggente”. I Reggenti comandano gli agricoltori che servono a sfamare il popolo, gli Ambasciatori che difendono le loro cause verso il papa, gli Artigiani che costruiscono edifici sacri ed i Cavalieri che difendono la regione ed attaccano le regioni confinanti. L’obiettivo del gioco è costruire una cattedrale ed avere il controllo completo della propria regione. Il primo giocatore che soddisfa queste due condizioni è il vincitore.

Preparazione del Gioco

Alla vostra prima partita dovete prendere un foglio di adesivi del colore scelto ed attaccarli alle pedine in legno. Per esigenze di produzione ci sono più adesivi di quanti ne servono. Conservate gli adesivi non utilizzati per rimpiazzare eventualmente pedine deteriorate nel tempo. Quella seguente è la divisione dei segnalini di legno da assegnare ad ogni colore (Valore 1 = segnalino piccolo; Valore 5 = segnalino grande).

Quantità	Simbolo	Valore/Tipo	Quantità	Colore Pietra
10	Grano	1 / Contadino	10	Bianca
6	Grano	5 / Contadino	6	Bianca
5	Libro	1 / Ambasciatore	5	Bianca
20	Spada	1 / Cavaliere	20	Nera
2	Spada	5 / Cavaliere	2	Nera
10	Martello	1 / Artigiano	10	Nera

Ogni giocatore sceglie una regione e prende 10 agricoltori (pedine col grano) ed 1 Artigiano (pedina col martello) e li piazza negli appositi spazi contrassegnati sulla propria regione (Bauer/Agricoltore, Handwerker/Artigiano, Abgesandte/Ambasciatore, Ritter/Cavaliere). La mappa rotonda che rappresenta il Vaticano viene piazzata al centro del tavolo.

Svolgimento del Gioco

Ogni giocatore può compiere un’azione ogni turno. I Cavalieri ancora disponibili dai turni precedenti possono essere spostati in un’altra regione. Le azioni vengono scritte segretamente su un pezzo di carta e poi rivelate simultaneamente e quindi condotte secondo il turno di gioco finché tutte le azioni sono state compiute. Per ogni giocatore il numero di Cavalieri, Ambasciatori, Artigiani e Cardinali non può superare, in totale, il numero degli Agricoltori presenti nella regione, per cui ogni Agricoltore può supportare solo un membro degli altri gruppi. C’è quindi bisogno di creare più Agricoltori per sviluppare le altre pedine. Un Agricoltore può essere convertito in Cavaliere, Artigiano o Ambasciatore e viceversa. Una sola conversione può essere fatta per turno ma non c’è limite al numero di pedine che si possono convertire, se non per rispettare la regola di non eccedere le pedine degli Agricoltori con il totale degli altri gruppi. Se le pedine Agricoltore vengono convertite in Cavalieri, allora queste pedine “fresche” possono difendere la regione immediatamente ma possono attaccare solo nel turno successivo.

Gli Edifici

Ci sono 4 tipi differenti di edifici religiosi da costruire. Sono mostrati sugli appositi spazi della propria mappa, i quali indicano il numero di pietre necessarie per poter essere edificati. I quadrati sono barrati non appena gli edifici vengono costruiti. Quando tutti i quadrati sono stati barrati l'edificio è completato.

Edificio	Livello di Assemblaggio	Numero di Pietre
Luogo di Preghiera (Andachtsstätte)	1	5
Cappella (Kapelle)	2	10
Chiesa (Kirche)	3	20 (15)
Cattedrale (Kathedrale)	4	40 (30)

I numeri tra parentesi nella tabella, indicano il numero di quadrati usati nella versione breve del gioco. In questo caso i giocatori dovranno barrare 5 quadrati della Chiesa (kirche) e 10 quadrati della Cattedrale (kathedrale) prima di iniziare a giocare. Lo stato della costruzione dei vari edifici deve essere tenuto ben visibile a tutti i giocatori come pure tutti i pezzi di gioco.

La Benedizione del Papa

All'inizio del gioco, ogni regione ha la benedizione del Papa per costruire un Luogo di Preghiera, per il quale i giocatori hanno bisogno di 5 pietre (i quadrati barrati sulla mappa). Prima di costruire la Cappella (Livello2), i giocatori hanno bisogno di inviare uno o più Ambasciatori dal Papa, al fine di ottenere la benedizione per il progetto. Il lancio del dado, modificato dal numero degli Ambasciatori inviati in Santa Sede e dal numero dei propri Cardinali già presenti in Vaticano, dà un risultato sulla tabella del Papa. Se questo è sufficientemente elevato, allora il Papa ha dato la sua benedizione, che potrà essere incondizionata oppure con dei vincoli. Il rientro di un Ambasciatore nella propria regione più, eventualmente, l'esecuzione delle condizioni fissate, fa intendere che il lavoro potrà essere iniziato a partire dal prossimo turno. La benedizione del Papa per il nuovo edificio non può essere considerata fino a che l'edificio attuale non è stato terminato.

Vassalli

Se dei Cavalieri nemici controllano una regione, il Reggente di quella regione è considerato essere un vassallo del giocatore proprietario dei Cavalieri invasori. Questo stato continua fino a che il giocatore invasore manterrà i suoi Cavalieri in quella regione. Un giocatore può avere più Cavalieri in qualsiasi sua regione vassalla di quanti ne abbia nella sua regione.

Cavalieri

I Cavalieri permettono ad un Reggente di influenzare lo sviluppo di un'altra regione. I Cavalieri che rimangono sulla mappa alla fine dell'ultimo turno, possono essere suddivisi in gruppi a scelta del giocatore. Questa azione è svolta simultaneamente e viene condotta in aggiunta alle varie azioni del turno in corso. Alla fine di un turno, un giocatore non può avere più Cavalieri all'esterno della sua regione di quanti ne abbia all'interno. E' possibile che tutti all'inizio del turno i Cavalieri disponibili abbiano l'ordine di condurre un attacco verso altre regioni. Se, comunque, l'esito delle battaglie lascia troppi Cavalieri all'esterno della propria regione, allora un numero sufficiente di Cavalieri deve essere portato all'interno per bilanciare i due gruppi. Tutti i Cavalieri che attaccano altre regioni ed incontrano Cavalieri nemici, devono condurre almeno un round di attacco. Alla fine del primo round di attacco, l'attaccante può decidere di ritirarsi nella propria regione. Un giocatore la cui regione viene attaccata si deve difendere con tutti i Cavalieri disponibili. Se una regione senza Cavalieri viene attaccata, è conquistata senza combattere. Può capitare che nello stesso turno dei Cavalieri da più regioni attacchino insieme una regione indifesa. In questo caso la regione sarà controllata da tutti i giocatori presenti. La regione è quindi vassalla con più di un signore. Un reggente la cui regione è controllata da un altro giocatore non può vincere la partita anche se costruisce la Cattedrale. Per uscire da questa situazione di vassallaggio, il giocatore deve convertire i propri agricoltori in Cavalieri per causare una battaglia immediata col giocatore che controlla la sua regione. Questa battaglia non può essere evitata. Deve essere combattuta fino a che uno dei due giocatori è eliminato. Tutte le battaglie vengono completate in un solo turno, sia per l'eliminazione di uno dei due combattenti o con il ritiro dell'attaccante.

I Cavalieri possono essere usati anche per impedire l'invio degli Ambasciatori al Papa, anche nelle regioni vassalle. Per ogni Cavaliere presente in una regione nemica si lancia un dado speciale e con il risultato di una spada si impedisce in quel turno ad un Ambasciatore del Reggente di quella regione di raggiungere il Vaticano. L'Ambasciatore non viene ucciso; gli si impedisce solo di viaggiare in quel turno.

Schiavi

Per ogni Cavaliere che un giocatore ha in una propria regione vassalla, il giocatore può immediatamente prendere un Artigiano del giocatore suo vassallo e portarlo nella propria regione in qualità di schiavo (se naturalmente quella regione ha Artigiani disponibili). Questi schiavi costruiscono un mattone per turno (barrare una casella). Ciò non conta come azione del giocatore per quel turno. Non appena il giocatore ritira i propri Cavalieri dalla regione vassalla oppure viene sconfitto in battaglia, tutti gli schiavi di quella regione ritornano al legittimo proprietario. Gli schiavi non possono ovviamente essere convertiti in agricoltori e non possono essere inviati al Papa per avere la benedizione sulla costruzione di un edificio più grande.

Ordini

- 1. Stabilire gli Agricoltori :** Il giocatore può prendere dalla sua riserva tanti agricoltori quanto grande è il livello di costruzione in corso. Quindi, ad esempio, se ha la benedizione del Papa per costruire una Chiesa (Livello 3), può prendere 3 agricoltori.
- 2. Costruire gli edifici :** Ciascun Artigiano presente nella regione permette la costruzione di un mattone dell'edificio corrente, sempre che sia stata ottenuta la benedizione del Papa. Per ciascun mattone costruito, viene barrata una casella relativa sulla propria mappa.
- 3. Convertire gli Agricoltori in Ambasciatori :** Rimpiazzare il numero scelto di Agricoltori della regione con un ugual numero di Ambasciatori. Ricordatevi di rispettare la regola del mantenimento.
- 4. Gli Ambasciatori chiedono udienza al Papa :** Il giocatore rimuove tanti Ambasciatori dalla propria regione quanti ne desidera e li piazza al centro del Vaticano. Poi lancia il dado da 10, aggiunge tutti i bonus eventuali e consulta la Tabella del Papa per vedere il risultato dell'udienza. I bonus sono di +1 per ogni Ambasciatore in più che viene inviato e +2 per ogni Cardinale appartenente al giocatore che vive in Vaticano. Alla fine del turno, almeno un Ambasciatore deve ritornare in regione per riportare al Reggente la decisione del Papa. Se l'udienza ha avuto successo ed il Papa accorda la sua benedizione per la costruzione di un edificio più grande, allora tutti gli eventuali Ambasciatori possono essere lasciati in Vaticano come Cardinali. La conversione di un Ambasciatore in Cardinale non conta come azione. Naturalmente anche i Cardinali devono essere supportati dagli Agricoltori.

Tabella del Papa

1, 2	Il Papa vi congeda. Uno dei vostri Ambasciatori rimane con il Papa (il giocatore lo perde), e gli altri possono ritornare nella loro regione.
3, 4	Il Papa vi da udienza, ma tutti gli Ambasciatori ritornano nella loro regione senza aver avuto successo.
5, 6	L'udienza è rimandata. Gli Ambasciatori rimangono con il Papa. Nel prossimo round potranno tentare nuovamente un'udienza. Essa sarà aggiunta all'azione del prossimo round.
7	Il Papa vi da la sua benedizione per la costruzione del prossimo edificio se immediatamente o nel prossimo round 2 Cavalieri moltiplicato l'attuale livello di costruzione sono trasferiti a lui come dono.
8	Il Papa vi da la sua benedizione per la costruzione del prossimo edificio se immediatamente o nel prossimo round 2 Artigiani moltiplicato l'attuale livello di costruzione sono trasferiti a lui come dono.
9	Il Papa vi da la sua benedizione per la costruzione del prossimo edificio se immediatamente o nel prossimo round 2 Agricoltori moltiplicato l'attuale livello di costruzione sono trasferiti a lui come dono.
10+	Il Papa vi da la sua benedizione per la costruzione del prossimo edificio. Inoltre, vi dona immediatamente un numero di pietre pari al nuovo livello di costruzione.

Esempio1: Il giocatore rosso ha costruito il Luogo di Preghiera con 5 pietre e adesso cerca la benedizione del Papa per costruire una Cappella. Nel round precedente ha convertito 4 agricoltori in Ambasciatori ed in questo turno li invia dal Papa muovendoli dalla propria regione fino al Vaticano. Il giocatore lancia un dado da 10 ed ottiene un 4 a cui aggiunge il bonus di 3 per i 3 Ambasciatori extra, ottenendo un risultato di 7. Questo risultato corrisponde ad un risultato positivo con la condizione che il giocatore invii al Vaticano 2 Cavalieri moltiplicato il corrente livello di costruzione, come regalo, immediatamente o nel prossimo turno. Il livello corrente di costruzione è 1 per cui il giocatore dovrà inviare 2 Cavalieri. Poiché ne ha al momento uno solo nella propria regione, il giocatore nel turno successivo converte un agricoltore in Cavaliere e manda i 2 Cavalieri in dono al Papa (li rimette nella propria riserva). Poiché la condizione del Papa è stata esaudita, il giocatore ottiene la benedizione per la costruzione del prossimo livello (Cappella) nel prossimo turno.

Esempio2: Il giocatore blu chiede la benedizione del Papa per costruire la Cattedrale. Dal lancio del dado più i vari bonus ottiene un 9. Ottiene la benedizione alla condizione di inviare in dono 2 Agricoltori moltiplicato il livello corrente di costruzione che è 3. Deve quindi inviare al Vaticano 6 Agricoltori.

Esempio3: Il giocatore giallo chiede la benedizione del Papa per costruire una Chiesa (livello 3). Ottiene col dado un risultato di 10 ed il Papa gli dona 3 pietre per il progetto (il giocatore barra quindi le prime tre caselle della chiesa (kirche)).

Non è permesso inviare Agricoltori al Papa per avere la sua benedizione se così facendo rimangono pedine non supportate.

5. **Convertire Ambasciatori in Agricoltori :** Un qualsiasi numero di Ambasciatori (non Cardinali) può essere convertito in Agricoltori.
6. **Convertire Agricoltori in Artigiani :** Un qualsiasi numero di Agricoltori può essere convertito in Artigiani, sempre rispettando la regola del mantenimento.
7. **Convertire Artigiani in Agricoltori :** Un qualsiasi numero di Artigiani può essere convertito in Agricoltori.
8. **Convertire Agricoltori in Cavalieri :** Un qualsiasi numero di Agricoltori può essere convertito in Cavalieri, sempre rispettando la regola del mantenimento. I nuovi Cavalieri possono immediatamente difendere la regione ma non possono attaccare fino al turno seguente.
9. **Convertire i Cavalieri in Agricoltori :** Un qualsiasi numero di Cavalieri può essere convertito in Agricoltori.

Alla fine di ciascun turno, viene lanciato un dado da 10 per ciascun Cardinale presente in Vaticano. Se si ottiene un 10, il Cardinale muore e viene rimosso dalla mappa.

Fasi di Gioco

Ciascun turno viene suddiviso in fasi, ordinate nel seguente modo:

1. **Conversioni (tutti i tipi)**
2. **Donazioni al Papa (se richiesto dal turno precedente)**
3. **Costruire con gli Artigiani**
4. **Chiedere udienza al Papa**
5. **Azioni militari**
6. **Controllo della sopravvivenza dei Cardinali al Vaticano**
7. **Controllo delle condizioni di vittoria**

Azioni Militari

Tutte le regioni confinano tra di loro. Si può quindi ordinare ai propri Cavalieri di muovere verso un'altra regione, ma solo se la propria regione non è già attaccata. Se lo fosse, il giocatore deve prima difendersi. Se dovesse vincere la battaglia, può poi attaccare un'altra regione con i sopravvissuti. Nel raro caso di una serie di attacchi a catena (A attacca B che attacca C che attacca A) nessun giocatore potrebbe muovere i propri Cavalieri.

Battaglie

Se due gruppi di Cavalieri nemici si incontrano, il risultato è una battaglia. Viene lanciato un dado speciale per ogni Cavaliere e con il risultato di una spada, un Cavaliere avversario è eliminato. Se il numero di spade lanciate supera il numero di Cavalieri nemici presenti, il perdente dovrà eliminare degli Agricoltori.

Possono presentarsi i seguenti casi:

- Se un Reggente vassallo converte i suoi Agricoltori in Cavalieri, allora avrà luogo una battaglia contro le forze invasi nella regione occupata. Gli eventuali sopravvissuti della battaglia rimangono nella regione.
- Se il giocatore A attacca la regione di B, ma B non ordina ai propri Cavalieri di muoversi nella regione A, si avrà una battaglia nella regione di B.
- Se il giocatore A invia dei propri Cavalieri nella regione di B e viceversa, e nessun altro giocatore invia propri Cavalieri né in A né in B, allora la battaglia sarà combattuta nella regione che ha il minor numero di Cavalieri.
- Se il giocatore A attacca la regione di B mentre il giocatore C attacca la regione di A, allora la battaglia si svolge nel seguente modo: la prima battaglia è combattuta nella regione di A dove i Cavalieri di A cercano di difendersi prima di poter portare un attacco alla regione di B. Se essi avranno successo nella difesa potranno poi attaccare B nella regione di B. Se anche B avesse deciso di attaccare A, allora B e C avrebbero avuto la possibilità di allearsi contro A e ci sarebbe stata una sola battaglia in A.

Alleanze

Se due o più giocatori ordinano un attacco nello stesso turno alla stessa regione, ciascuno degli attaccanti deve scrivere in segreto su un foglio di carta uno dei seguenti ordini e rivelarlo simultaneamente:

- **Ritirata** : I Cavalieri del giocatore si ritirano senza combattere
- **Attacco** : I Cavalieri del giocatore attaccano i Cavalieri dell'altro attaccante (scritto sul foglio). Se questo giocatore non si è ritirato, allora i due combatteranno per decidere chi poi affronterà i Cavalieri del giocatore in difesa con i propri Cavalieri sopravvissuti.
- **Alleanza** : Tutti i giocatori che ordinano un'alleanza sono obbligati ad essere alleati. Essi combatteranno insieme contro le forze che si difendono. Il giocatore in difesa può scegliere i Cavalieri che vuole attaccare per primo e può dichiarare su quali Cavalieri andranno a segno i suoi eventuali colpi in eccesso. Un'alleanza è comunque valida solo nella regione in questione. Nulla vieta quindi ad un giocatore di attaccare la regione di un avversario con cui è alleato per attaccarne una terza. Una alleanza in una regione vassalla continua fino a che i giocatori alleati vengono sconfitti dal reggente vassallo oppure fino a quando gli alleati non decidono di ritirare i loro Cavalieri. In questo caso, ogni giocatore ritirato deve restituire alla regione gli eventuali Artigiani fatti schiavi, che possono essere presi dal giocatore rimasto da solo a dominare quella regione.

Una volta terminati tutti i combattimenti, i giocatori devono far rientrare nella loro regione un numero sufficiente di Cavalieri in modo da non averne di più all'esterno che all'interno della regione.

Gli schiavi Artigiani vengono divisi come segue: se due o più giocatori hanno attaccato con successo una regione, il giocatore col maggior numero di Cavalieri rimasti nella regione vassalla (dopo tutti gli eventuali ritiri nella propria regione), prende tanti Artigiani come schiavi quanto è la differenza tra i suoi Cavalieri e quelli del secondo giocatore col maggior numero di Cavalieri presenti nella regione vassalla.

Il secondo giocatore prende un Artigiano, e così anche gli eventuali altri giocatori presenti nella regione vassalla. Se dopo questa divisione, dovessero esserci ancora altri Artigiani presenti, ogni giocatore ne prenderebbe uno, cominciando dal giocatore col maggior numero di Cavalieri.

Esempio: I giocatori A, B e C sono alleati per conquistare una regione. Alla fine del turno, A ha 10 Cavalieri presenti nella regione, B ne ha 7 e C ne ha 2. Nella regione vassalla ci sono 6 Artigiani. Il giocatore A prende 3 Artigiani (la differenza tra i suoi Cavalieri e quelli di B), B e C prendono 1 Artigiano a testa. Rimane ancora un Artigiano che va ad A.

Da notare che il giocatore che ha una regione vassalla, deve proteggerla da eventuali attacchi di altri giocatori. La battaglia si svolge nella regione vassalla ed ogni eventuale colpo in eccesso eliminerebbe gli agricoltori della regione vassalla.

Se il giocatore A ha una regione vassalla che è la regione del giocatore B e succede che nello stesso turno il giocatore C attacca la regione B ed il giocatore B converte i suoi Agricoltori in Cavalieri, il giocatore A non può ritirarsi dalla regione vassalla. A può invece decidere se attaccare i Cavalieri ribelli di B oppure i Cavalieri attaccanti di C. B deve prima sconfiggere i Cavalieri di A per poter eventualmente difendersi dall'attacco di C, mentre C deve prima sconfiggere i Cavalieri di A per poi eventualmente attaccare B. In ogni caso C ha il diritto di ritirarsi dopo il primo round di battaglia.

Se parecchi giocatori attaccano simultaneamente ed ordinano un'alleanza tra di loro, dovranno rifare il loro ordine eventualmente dopo un round di battaglia.

Se un giocatore ha ordinato il ritiro delle proprie forze da una sua regione vassalla, non deve necessariamente rimanere in tale regione per sedare una ribellione. Può seguire l'ordine, trasferire le forze nella nuova regione ed eventualmente combattere.

Se la regione di un giocatore che ha una regione vassalla viene conquistata, il giocatore può scegliere di dare la propria regione vassalla come tributo al vincitore. I Cavalieri del giocatore vincitore prendono il posto dei Cavalieri del vecchio reggente nella regione vassalla e gli Artigiani schiavi passano al nuovo reggente, se questo ha la possibilità di tenerli, altrimenti ritornano nella regione.

Carestia

Se un giocatore non ha sufficienti Agricoltori per mantenere tutte le sue pedine, deve eliminare ogni pedina in eccesso, a sua scelta. Gli Artigiani schiavi non possono essere eliminati a meno che non siano state eliminate già tutte le altre pedine.

Vittoria

Se alla fine di un turno più giocatori soddisfano le richieste di vittoria, vince il giocatore la cui provincia si trova nelle migliori condizioni, in base alla tabella seguente:

Per ogni Cardinale nel Vaticano	10 punti
Per ogni Diplomatico	3 punti
Per ogni Artigiano (senza schiavi)	2 punti
Per ogni Agricoltore	1 punti
Per ogni Cavaliere	1 punto