



Traduzione di Alessandro Lanzuisi

Versione 1.0 – Ottobre 2004



<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 "Im auftrag des konigs" sono detenuti dal legittimo proprietario.

KING ARTHUR'S KNIGHTS

(I Cavalieri di Re Artù)

Di Lorenz Kutschke

Traduzione di Alessandro Lanzuisi per GamesBusters

© Adlung Spiele 2004

Un gioco di carte per 2-4 giocatori dai 12 anni in su

Durata: 30-45 minuti

Componenti:

- 4 carte cavaliere
- 4 carte tenda
- 8 carte luogo (per es., "Camelot")
- 16 carte azione (4 con la "E" in alto a sinistra, 2 con "A", 2 con "T", 2 con "G", 2 con "Q", 4 con "P")
- 14 carte missione numerate da 1 a 14
- 18 carte virtù (con le figure libro, drago, lancia, spada)
- 2 carte riassuntive
- Regole del gioco

Idea del gioco:

Camelot prosperava sotto il regno di Re Artù. In quei giorni di pace, i Cavalieri della Tavola Rotonda attraversavano le terre amministrando la giustizia nei villaggi e seguendo Re Artù in pericolose missioni.

Scopo del gioco:

I giocatori assumono il ruolo dei Cavalieri della Tavola Rotonda e cercano di portare a termine le loro missioni a fianco di Re Artù. Affinché possano completare con successo le missioni e i tornei, i giocatori devono tentare di migliorare le loro virtù cavalleresche: coraggio, forza, abilità e saggezza. Per ogni dovere compiuto, il re li ricompensa con onore e punti.

Preparazione:

- Munitevi di carta e penna.
- Piazzate le **carte luogo** in circolo secondo un ordine casuale (vedere immagine sulle carte riassuntive).
- Ogni giocatore sceglie un **cavaliere** e lo piazza al di fuori del circolo vicino alla carta luogo "Camelot" (se avanzano cavalieri, riponeteli nella scatola).
- Mescolate le **tende** (se state giocando in 3, avrete bisogno solo delle tende 1-3; se giocate in 2, solo delle 1-2. Le eventuali tende restanti vengono riposte nella scatola). Ogni giocatore riceve una tenda e la piazza scoperta sul tavolo di fronte a sé.
- Piazzate le carte azione (sul retro hanno uno scudo) al di fuori del circolo, a faccia in su (vedere illustrazione): le 2 con la "T" (Torneo) e le 2 con la "A" (Tavola Rotonda di Re Artù) vicino alla carta luogo "Camelot" (vedere lo schema illustrato sulle carte riassuntive).
- Ponete le 4 carte "E" (Esercitazione) una a fianco all'altra parallele alle rispettive carte virtù (vedere schema).
- Ponete le 4 carte "P" (Cavallo) una a fianco all'altra sul lato opposto rispetto alle "E".
- Opposte alle "A" e alle "T" vanno le 2 carte "G" (Corte) e le 2 "Q" (Ricerca).
- Mescolate le **carte missione** (sul retro hanno una bandiera e un sigillo), fatene una pila e piazzatele coperte al centro del circolo. Poi, girate le prime 3 carte dal mazzo e ponetele accanto alla pila (vedere schema).

- Dividete le **carte virtù** (sul retro hanno una bandiera) secondo le singole virtù e piazzatele scoperte in 4 pile separate in modo che siano corrispondenti alle carte azione “E” (Esercitazione):
- Le spade vicine alla corrispettiva carta “E” (la forza)
- Le lance vicine alla corrispettiva carta “E” (l’abilità)
- I draghi vicini alla corrispettiva carta “E” (il coraggio)
- I libri vicini alla corrispettiva carta “E” (la saggezza)
- Poi, prendete le seguenti carte dalle 4 pile delle carte virtù, mescolatele e datene 2 coperte ad ogni giocatore, che le tiene in mano: in 4 giocatori, due carte dal valore 1 per ogni pila; in 3 giocatori, due carte “spada” e “drago” dal valore 1 e una carta “lancia” e “libro” dal valore 1; in 2 giocatori, una carta dal valore 1 per ogni pila.
- Se giocate in 2 o 3, mettete via le seguenti carte: una ciascuno delle carte azione “A”, “G” e “P”, così come una ciascuno delle carte virtù “Spada 1”, “Lancia 1”, “Drago 1” e “Libro 1”.

Come giocare:

Una partita consiste di più round formati da tre fasi ciascuno:

- Fase I: scegliere una carta azione
- Fase II: portare a termine le azioni
- Fase III: assegnare le tende per il prossimo round e ripristinare le carte missione

Fase I: scegliere una carta azione

Durante questa fase, i giocatori decidono quali azioni vogliono intraprendere nella fase II.

- Il giocatore con la tenda 1 inizia.
- Egli sceglie una delle carte azione che sono sul tavolo (E, A, T, G, Q, P). Il luogo in cui si trova il suo cavaliere è irrilevante. Gli altri giocatori seguono a seconda del numero delle loro tende.
- Non appena **tutti i giocatori** hanno scelto **una** carta azione, si procede a una seconda e terza scelta. Anche in questi casi, il giocatore sceglie una carta azione in più seguendo il numero delle tende. Se si gioca in 2, ci sarà la scelta di una quarta carta azione.
- I giocatori piazzano tutte le proprie carte azione scelte di fronte a loro sul tavolo, **a faccia in su**.
- Se un giocatore ha scelto più carte azione del medesimo tipo, può portarle a compimento più volte.
Eccezione: Un giocatore può selezionare la carta azione “T” (Torneo) solo una volta per round.

Fase II: portare a termine le azioni

Durante questa fase, i giocatori portano a compimento le proprie azioni che hanno scelto nella fase I.

- Il giocatore con il numero di tenda più basso inizia a intraprendere le proprie azioni. Egli esegue **tutte** le azioni in qualsiasi ordine desidera, e prende nota dei punti non appena li vince. *Eccezione: L’azione “T” (Torneo) viene portata a termine da tutti i giocatori che vi prendono parte **alla fine della fase II**.*
- Un giocatore può eseguire una determinata azione solo se il suo cavaliere si trova nel **corrispettivo luogo** (Camelot che ha i bordi della carta circondati da un muro giallo o le altre che hanno il fogliame verde).
- Con l’azione “P” (Cavallo) il giocatore può cambiare luogo. Egli può, per esempio, compiere la sua prima azione a Camelot, poi usare un cavallo per andare in un luogo al di fuori di Camelot e poi compiere la sua terza azione lì.
- Le azioni che un giocatore non vuole o non può compiere vengono rimesse a posto (nel caso il giocatore non si trovi nel luogo giusto o non possieda le necessarie carte virtù).
- Non appena un giocatore ha compiuto tutte le sue missioni, piazza le carte azione al loro posto. La sola eccezione è l’azione “T” (Torneo).
- Seguendo il numero delle loro tende, i restanti giocatori portano a termine le proprie azioni.
- Una volta che i giocatori hanno completato i loro turni, ha luogo il torneo. Tutti i giocatori che hanno scelto la carta azione “T” (Torneo) devono trovarsi a Camelot alla fine della fase II (vedere il paragrafo riguardante la carta azione “T” per sapere come si svolge il torneo).

Carte Azione:

Azioni che possono essere eseguite **solamente** a **Camelot** (sono le carte azione contrassegnate da un **muro giallo** sui bordi):

- **“E” (Esercitazione) Spada** – *Il cavaliere allena la sua forza combattendo con la spada*: il giocatore sceglie una carta “Spada” di qualsiasi valore dalla rispettiva pila delle carte virtù e la prende in mano.
- **“E” (Esercitazione) Lancia** – *Il cavaliere allena la sua abilità mirando agli anelli*: il giocatore sceglie una carta “Lancia” di qualsiasi valore dalla rispettiva pila delle carte virtù e la prende in mano.
- **“E” (Esercitazione) Drago** – *Il Cavaliere prova il suo coraggio durante un combattimento contro il drago*: il giocatore sceglie una carta “Drago” di qualsiasi valore dalla rispettiva pila delle carte virtù e la prende in mano.
- **“E” (Esercitazione) Libro** – *Il cavaliere ottiene saggezza studiando nella biblioteca*: il giocatore sceglie una carta “Libro” di qualsiasi valore dalla rispettiva pila delle carte virtù e la prende in mano.
- **“A” (Tavola Rotonda di Re Artù)** (vedere illustrazione A sul retro della carta riassuntiva) – *Il cavaliere riceve una missione da compiere dalla Tavola Rotonda*: il giocatore sceglie una delle tre carte missione che si trovano scoperte al centro del circolo e la aggiunge alla propria mano. Se un secondo giocatore opta per la carta azione “A”, avrà solo due carte missione tra cui scegliere.
- **“T” (Torneo)** (vedere illustrazione T sul retro della carta riassuntiva) – *I cavalieri si sfidano durante il torneo*: ogni giocatore può scegliere questa azione solo una volta per round! Se uno o due giocatori hanno scelto questa azione, ha luogo un torneo alla fine della fase II. I giocatori che partecipano al torneo offrono un qualsiasi numero di carte virtù “Spada” e/o “Lancia”, coperte. È possibile non offrire alcuna carta. I giocatori girano le proprie carte contemporaneamente. Il giocatore con il totale numerico più alto presente sulle carte virtù vince il torneo e guadagna 2 scudi (cioè, 2 punti). Il perdente non riceve nulla. In caso di pareggio, entrambi i giocatori coinvolti ottengono un punto ciascuno. Se nessuno offre carte virtù per il torneo, nessuno guadagna punti. Se solo un giocatore ha scelto questa azione, egli deve comunque offrire una carta virtù perché possa ricevere 2 punti. Altrimenti, egli non ottiene alcun punto. I giocatori rimettono a posto le carte Torneo e virtù, rispettivamente a Camelot e alle appropriate pile di carte virtù.

Azioni che possono essere eseguite **solamente** nelle **regioni al di fuori** di Camelot (sono le carte azione contrassegnate dal **fogliame verde** sui bordi):

- **“G” (Corte)** (vedere illustrazione G sul retro della carta riassuntiva) – *Il cavaliere amministra la giustizia in un villaggio al di fuori di Camelot*: il giocatore sceglie una qualsiasi delle proprie carte virtù “Libro” e la ripone nella rispettiva pila. Così facendo, egli guadagna due punti. Senza carta appropriata non si ricevono punti.
- **“Q” (Ricerca)** (vedere illustrazione Q sul retro della carta riassuntiva) – *Il cavaliere porta a termine una missione*: il giocatore può eseguire l’azione “Ricerca” se il suo cavaliere si trova nello stesso luogo indicato su una delle sue carte missione e possiede le necessarie carte virtù. Egli rimette a posto le carte virtù nelle appropriate pile e riceve tanti punti quanti sono gli scudi presenti sulla carta missione eseguita. La carta missione completata viene tolta dal gioco. Se la carta virtù del giocatore ha un valore più alto del necessario, egli completa la missione, ovviamente, ma non riceve alcun bonus.

Importante: per **ogni** missione che deve essere completata, il giocatore necessita di **una** carta “Q” (Ricerca), perfino se egli vuole completare più missioni nello stesso luogo.

Esempio: *Nella fase I, il giocatore sceglie la carta azione “Q” (Ricerca) e vuole eseguirla nella fase II. Egli ha la carta missione 11 “Fange den goldenen fasan!” (Cattura il fagiano d’oro). Egli può risolvere la sua missione solo se il suo cavaliere si trova nel luogo corrispondente “Verborgenes Tal” (La Valle Nascosta). Se necessario, il giocatore può prima usare la sua azione “P” (Cavallo). Egli ora ha bisogno di una Lancia e di un Libro. Possiede una carta virtù “Lancia 1” e una carta virtù “Libro 2”. Ripone*

queste carte e riceve 3 punti (gli scudi). Il punto Libro in più è andato sprecato. La carta missione viene tolta dal gioco e la carta "Q" viene rimessa nel suo posto.

Azioni che possono essere eseguite **in qualsiasi luogo** (sono le carte azione contrassegnate sui bordi **sia dal muro giallo che dal fogliame verde**):

- **"P" (Cavallo)**: Il giocatore può muovere il suo cavaliere, in qualsiasi direzione, al massimo di tanti luoghi quanti ne sono indicati sulla carta cavallo. È consentito a più cavalieri di sostare nella stessa carta luogo.

***Attenzione:** un giocatore può avere in mano un qualsiasi numero di carte virtù e missione. Durante il gioco, può succedere che un giocatore non possa eseguire le sue azioni come desidera, ad esempio perché egli non può ottenere le necessarie carte virtù. Questa situazione è voluta.*

Fase III: Assegnare le tende per il prossimo round e ripristinare le carte missione

Durante questa fase, viene determinato l'ordine di gioco per il round successivo; inoltre, vengono reintegrate le carte missione.

- Se necessario, le carte missione scoperte al centro del circolo vengono reintegrate dalla pila, fino a tornare a tre. Se la pila è esaurita, ci saranno meno carte missione scoperte sul tavolo.
- Il giocatore che in quel momento ha il minor numero di punti riceve la tenda 1, quello con il secondo minor numero di punti la tenda 2, e così via.
- In caso di pareggio, mescolate le relative carte tenda e datele coperte ai giocatori che si trovano in parità.
- I giocatori, quindi, piazzano scoperte davanti a loro le carte tenda. Il round riprende dalla fase I.

Fine del gioco:

- Il gioco finisce non appena un giocatore raggiunge o eccede un determinato numero di punti: in 2 giocatori, 25 punti; in 3, 20 punti; in 4, 15 punti. Il round in corso viene portato a termine.
- Il giocatore con il maggior punteggio vince. In caso di pareggio, il primo giocatore che ha raggiunto la quota punti appropriata vince.

Carte Missione:

- 1) Uccidi il cinghiale selvatico!
- 2) Sconfiggi il Cavaliere Nero!
- 3) Cattura il cervo bianco!
- 4) Sconfiggi la strega malvagia!
- 5) Addomestica l'unicorno bianco!
- 6) Trova l'albero della vita!
- 7) Trova il tesoro dei nani!
- 8) Uccidi il drago di fuoco!
- 9) Sconfiggi il gigante crudele!
- 10) Trova la fonte della purezza!
- 11) Cattura il fagiano d'oro!
- 12) Trova il libro della saggezza!
- 13) Sconfiggi il mago malvagio!
- 14) Libera la bella fanciulla!