

King & Assassins

L'odiato monarca è tornato, supportato dalle sue brutali e fedeli guardie. Nonostante le voci di protesta aumentino nella città e la gente nei vicoli bui cospiri per rovesciare il re, egli ignora gli avvertimenti dei suoi consiglieri e in maniera sprezzante decide di camminare fieramente attraverso il quartiere principale incurante dell'atteggiamento dei sudditi.

Ci sono persone che vorrebbero alzare le mani contro di lui. La folla adirata si sta accumulando in ogni angolo, assassini nascosti vagano furtivamente nelle strade aspettando l'opportunità di finire il monarca una volta per tutte. Accadrà oggi?

PANORAMICA DEL GIOCO

King & Assassins è un gioco asimmetrico per due giocatori. Un giocatore controlla il re e i suoi cavalieri. Deve riuscire a portare il re al sicuro nel suo castello, può arrestare qualche cittadino o eliminare pericolosi assassini che vogliono uccidere il monarca.

L'altro giocatore muove sulla plancia un gruppo di abitanti della città formando una folla adirata, dentro la quale tre assassini sono nascosti. Il suo scopo è uccidere il monarca e liberare il regno dalla sua oppressione.

SETUP DEL GIOCO

Piazzare di fronte a voi la plancia di gioco dal lato scelto. Se giocate per la prima volta, usate il lato "A"

Setup lato A

1. Il giocatore del Re mescola le **carte Round** e piazza il mazzo a faccia in giù accanto alla plancia. Esso forma il mazzo dei Round.
2. Il giocatore del Re prende il **segnalino ferite del Re** e lo pone di fronte a sé con il lato senza ferite rivolto verso l'alto.
3. I giocatori piazzano i **segnalini dei Cittadini** sulle caselle segnate con ✖ (un segnalino per ogni spazio).
4. I giocatori piazzano i **segnalini dei Cavalieri** sulle caselle segnate con • (un segnalino per ogni spazio).
5. Il **segnalino del Re** deve essere piazzato sullo spazio contrassegnato con +.
6. Il giocatore Assassino prende le **12 Carte Cittadino** e segretamente sceglie 3 di esse. Le carte scelte indicano quali cittadini sono realmente assassini nascosti durante la partita.
Poi egli piazza le carte scelte coperte davanti a se e mette le restanti nella scatola. Il giocatore Re non può guardare queste carte.
Infine, piazza i 3 segnalini Assassino vicino alla plancia.

Setup lato B

Quando usate il lato B della plancia per giocare (con due spazi iniziali per il re) dovrete preparare il gioco in maniera lievemente differente:

- Piazzare i Cittadini sui loro spazi
- Il giocatore Assassino sceglie 3 Carte Cittadino per i suoi assassini come di solito. **Lo deve fare prima che il giocatore Re abbia scelto lo spazio di partenza per il segnalino del Re!**
- Il giocatore Re sceglie uno dei due spazi di partenza disponibili e piazza il suo segnalino del Re. Pone 5 Cavalieri intorno al Re come segnato dalle icone con il punto mentre le altre 2 Guardie devono essere piazzate sugli altri 2 spazi con i punti nella parte alta della plancia (non accanto agli altri spazi iniziali per il segnalino del Re).
- Infine, prendete il mazzo del Round e rimuovete la carta Round contenente l'icona del cristallo rosso. Mettete la carta nella scatola. Mescolate il Mazzo del Round e ponetelo coperto vicino alla plancia.

Panoramica della plancia e dei movimenti

La plancia raffigura un quartiere cittadino diviso in spazi. Ci sono due tipi di spazi - strade (grigio) e tetti (marrone).

Inoltre potete trovare spazi per la porta del castello (una o due, dipende dal lato della plancia) attraverso la quale il giocatore Re può muovere il suo segnalino per uscire dalla plancia e vincere il gioco.

Ogni spazio può contenere un segnalino solo alla volta. I segnalini non possono attraversare spazi occupati mentre si muovono. Inoltre **tutti gli attacchi e i movimenti sono permessi solo verticalmente o orizzontalmente, mai diagonalmente.**

Diagramma della Carta Round

Ogni Carta Round contiene le seguenti informazioni:

1. **Punti Azione degli Assassini:** quanti Punti Azione (PA) il giocatore Assassino può usare per i segnalini dei Cittadini e degli Assassini
2. **Punti Azione del Re:** quanti Punti Azione il giocatore Re può usare per il segnalino del Re
3. **Punti Azione dei Cavalieri:** quanti Punti Azione il giocatore Re può usare per i segnalini dei Cavalieri
4. **Icona delle manette:** se è presente questa icona su una Carta Round, in questo round il giocatore Re può catturare un segnalino Cittadino, che verrà rimosso dalla plancia.

IL GIOCO

Il gioco si svolge in una serie di turni. All'inizio di ogni turno il Giocatore Re rivela la carta in cima al mazzo. Questa carta indica quanti punti azione (PA) ogni giocatore può usare in questo turno. Una volta scoperta, la carta viene posta vicino al mazzo a faccia in su per ricordare ai giocatori i punti azione disponibili.

Poi il Giocatore Re gioca il suo turno usando i suoi PA disponibili per muovere i segnalini del Re e dei Cavalieri per colpire i cittadini e gli assassini.

Infine, il Giocatore Assassino gioca il suo turno usando i suoi PA disponibili per muovere i segnalini dei Cittadini e degli Assassini per colpire il Re e le sue guardie.

Turno del Giocatore Re

Durante il suo turno il Giocatore Re può muovere i segnalini del Re e dei Cavalieri ed effettuare diverse azioni, pagando PA per ognuna di esse. Il numero di PA disponibili per il turno corrente è indicato sulla Carta Round scoperta.

Il Giocatore Re può usare i suoi PA in qualsiasi ordine.

Per esempio, se egli ha 2 PA per il re e 5 PA per i cavalieri, può muovere il segnalino Re di uno spazio, poi muovere qualche segnalino Cavaliere, muovere di nuovo il segnalino del Re di uno spazio e poi muovere ancora alcuni segnalini dei Cavalieri (in base ai PA rimasti).

E' vietato usare i PA dei Cavalieri per muovere il segnalino del Re o i PA del Re per compiere azioni con i Cavalieri.

Il Giocatore Re non è obbligato ad usare tutti i PA disponibili, ma tutti i PA inutilizzati vengono persi alla fine del suo turno.

Azioni del Re

- **Movimento (1PA):** il segnalino del Re viene mosso da uno spazio ad uno spazio vuoto di strada adiacente. Questa è l'unica azione disponibile per il segnalino del Re. Il segnalino del Re non può salire su un tetto, spingere altri segnalini, eliminare un segnalino Assassino o catturare un segnalino Cittadino.

Azioni dei Cavalieri

- **Movimento(1PA):** un segnalino Cavaliere viene mosso da uno spazio ad uno spazio vuoto adiacente di strada o del tetto (se era già su uno spazio del tetto). Se un segnalino Cavaliere entra in uno spazio occupato da un segnalino Cittadino o Assassino, lo **spinge** (v. capitolo Spingere Segnalini)
- **Salire (2PA):** un segnalino Cavaliere viene mosso da uno spazio di strada ad uno spazio adiacente sul tetto. Se un segnalino Cavaliere entra in uno spazio occupato da un segnalino Cittadino o Assassino, lo **spinge**.
- **Scendere (1PA):** un segnalino Cavaliere viene mosso da uno spazio sul tetto ad uno spazio di strada adiacente. Se un segnalino Cavaliere entra in uno spazio occupato da un segnalino Cittadino o Assassino, lo **spinge**.
- **Eliminare un assassino (1PA):** un cavaliere può eliminare un assassino rivelato su uno spazio adiacente. Se il segnalino Cavaliere è in uno spazio sul tetto, egli può eliminare segnalini sia su una casella sul tetto

adiacente sia su una casella di strada adiacente. Se il segnalino Cavaliere è su uno spazio di strada, **non può** eliminare i segnalini Assassino sul tetto. Il segnalino Assassino eliminato viene immediatamente rimosso dalla plancia.

- **Catturare un Cittadino (1 PA):** un cavaliere può catturare un cittadino il cui segnalino Cittadino è su uno spazio adiacente. E' possibile solo se la Carta Round mostra la figura delle manette. Solo 1 cittadino può essere catturato durante un turno. Per catturare un cittadino si seguono le stesse regole dell'eliminazione di un assassino (vedere sopra). Il segnalino Cittadino catturato viene immediatamente rimosso dalla plancia.

Spingere segnalini

Durante il suo movimento un segnalino Cavaliere può entrare in uno spazio occupato da un segnalino Cittadino o Assassino, spingendolo fuori da questo spazio. Questa viene chiamata **spinta** e non costa PA addizionali - accade automaticamente come parte del movimento del segnalino Cavaliere.

Un segnalino spinto viene mosso di 1 spazio nella stessa direzione verso cui il segnalino Cavaliere si è mosso. Se il movimento viene bloccato da altri segnalini Cittadino o Assassino, anch'essi verranno spinti (vedere esempi nel manuale).

Un segnalino Cittadino o Assassino non può essere spinto da una casella strada ad una casella tetto o fuori dalla plancia di gioco mentre i segnalini possono essere spinti giù da uno spazio tetto in uno spazio strada. E' inoltre vietato spingere un segnalino in uno spazio occupato da un segnalino Cavaliere o Re.

Se la spinta risulta illegale allora anche il movimento del segnalino Cavaliere è illegale!

Ricorda: segnalini Cavaliere e Re non possono essere spinti!

Catturare un assassino nascosto

Se il Giocatore Re inconsapevolmente cattura un segnalino Cittadino che nasconde un assassino, il Giocatore Assassino non è obbligato a rivelare la sua identità. In questo modo il Giocatore Re non è mai sicuro di quanti assassini rimangono in gioco. L'unica eccezione a questa regola è quando l'ultimo degli assassini è stato catturato dato che l'eliminazione di tutti e tre gli assassini pone fine immediatamente al gioco e il Giocatore Re vince.

Turno del Giocatore Assassino

Durante il suo turno, il giocatore Assassino può muovere ed eseguire differenti azioni usando i segnalini Cittadino ed Assassino, pagando PA per ciascuno di essi. Il numero di PA disponibili per il suo turno corrente è indicato dalla Carta Round scoperta.

Il giocatore Assassino può dividere i suoi PA come meglio ritiene. Per esempio, se egli ha 5 PA può muovere un segnalino Cittadino di uno spazio, poi muovere un altro segnalino Cittadino di 3 spazi ed infine rivelare uno dei suoi assassini e eliminare un segnalino Guardia.

Fino al momento in cui il giocatore Assassino rivela un assassino e piazza il suo segnalino sulla plancia, egli può usare solo le azioni disponibili per i segnalini Cittadino. Può rivelare un qualsiasi numero di assassini senza costo di punti azione nel suo turno. Se decide di farlo, deve cambiare i segnalini Cittadino scelti con i segnalini Assassino e riprendere il suo turno. Tutti i segnalini Assassino rivelati seguono le regole descritte sotto il paragrafo "Le azioni degli Assassini".

Il giocatore Assassino non è obbligato a spendere tutti i PA disponibili ma i PA inutilizzati andranno persi alla fine del turno.

Azioni dei Cittadini

- **Movimento(1PA):** un segnalino Cittadino viene mosso da uno spazio ad uno spazio vuoto adiacente di strada o del tetto (se era già su uno spazio del tetto).
- **Salire (2PA):** un segnalino Cittadino viene mosso da uno spazio di strada ad uno spazio vuoto adiacente sul tetto.
- **Scendere (1PA):** un segnalino Cittadino viene mosso da uno spazio sul tetto ad uno spazio vuoto di strada adiacente.

Azioni degli Assassini (solo per gli assassini rivelati)

- **Movimento(1PA):** un segnalino Assassino viene mosso da uno spazio ad uno spazio vuoto adiacente di strada o del tetto (se era già su uno spazio del tetto).
- **Salire (1PA):** un segnalino Assassino viene mosso da uno spazio di strada ad uno spazio adiacente vuoto sul tetto.

- **Scendere (0PA):** un segnalino Cavaliere viene mosso da uno spazio sul tetto ad uno spazio vuoto di strada adiacente.
- **Eliminare un Cavaliere (1PA/2PA):** Un assassino può eliminare un cavaliere il cui segnalino Cavaliere sia in uno spazio adiacente. Se il segnalino Assassino è su un tetto può eliminare segnalini sia su uno spazio strada sia su uno spazio tetto. Se il segnalino Assassino è su uno spazio strada, **non può** eliminare un segnalino Cavaliere su uno spazio tetto. Il segnalino eliminato viene immediatamente rimosso dal gioco. La prima eliminazione durante un turno costa 1PA e la seconda 2PA (non importa se uno o due differenti assassini compiono questa azione). Il giocatore Assassino non può eliminare più di 2 segnalini Cavaliere per turno.
- **Attaccare il Re (2PA):** se un assassino è adiacente al re, può attaccare il re facendogli 1 ferita. Un assassino su uno spazio tetto può attaccare il re su uno spazio strada. Ogni attacco contro il re costa 2PA. Per eliminare il re gli si deve infliggere 2 ferite (entrambe possono essere fatte durante un turno). Le ferite possono essere inflitte da uno o due differenti assassini. Dopo la prima ferita il giocatore Re gira il segnalino Ferite del Re dalla parte ferita. Se non può (perché il re è già stato colpito) rimuove il segnalino del Re dalla plancia. Il gioco finisce immediatamente e il giocatore Assassino vince.

Dopo che entrambi i giocatori hanno finito il loro turno, il round corrente termina. I giocatori iniziano un nuovo round rivelando la nuova Carta Round. La nuova carta viene posta sopra la vecchia in modo che solo una Carta Round sia visibile.

Quando finiscono tutte le Carte Round dal Mazzo dei Round (14 o 15 in base allo scenario giocato) il gioco termina immediatamente. Il Mazzo dei Round non viene mai rimescolato.

FINE DEL GIOCO E CONDIZIONI DI VITTORIA

Uno dei giocatori vince immediatamente se si verificano le condizioni descritte sotto.

Il giocatore Re vince se:

- Elimina tutti e tre gli assassini nascosti dietro i cittadini (catturando i rispettivi segnalini Cittadino o eliminando i segnalini degli Assassini rivelati). Dopo aver perso il suo ultimo assassino, il giocatore Assassino deve avvertire immediatamente il giocatore Re di questo fatto.

OPPURE

- Il segnalino Re entra nel castello attraverso gli spazi porta segnati sulla plancia con degli stendardi (il numero di tali spazi dipende dal lato della plancia). In questo caso "entrare nel castello" significa lasciare lo spazio della porta e "uscire dalla plancia" muovendosi dentro l'edificio (non è sufficiente fermarsi su una porta del castello con gli stendardi).

Il giocatore Assassino vince se:

- Elimina il re infertendogli 2 ferite (quando il re è colpito e il suo segnalino ferite è già rivolto verso il lato ferita)

OPPURE

- I giocatori hanno terminato tutte le Carte Round e il segnalino del Re è ancora sulla plancia (non è entrato nel castello).

Siccome il gioco è asimmetrico vi consigliamo di giocare ancora una volta scambiandovi i ruoli. La vittoria sarà più dolce dopo aver giocato sia come re che come assassino.

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.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



www.goblins.net