



di **Alan Moon & Aaron Weissblum**  
per 3-5 giocatori da 7 anni in su

*Traduzione e adattamento a cura di Gylas*

*Versione 1.0 – Luglio 2003*



*<http://www.gamesbusters.com>  
e-mail: [info@gamesbusters.com](mailto: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 "King's Breakfast" sono detenuti dal legittimo proprietario.

## Generalità

Il Re vi ha invitato per pranzo al suo castello. Durante il banchetto, i giocatori potranno prendere dal tavolo le varie portate. Da buon padrone di casa, il Re servirà per primi tutti i suoi ospiti, e poi prenderà i piatti per se. Di volta in volta, il suo drago domestico Emerald potrà rubare del cibo al suo padrone.

Naturalmente, sarebbe scortese per un giocatore avere più portate di quelle del Re, quindi i giocatori dovranno esser prudenti, cercando di non essere troppo golosi. Alla fine, il vincitore sarà il giocatore che riuscirà a mangiare più cose, senza però mangiarne più del Re.

## Contenuto

- 110 carte:
- 105 porzioni di cibo (15 per ogni portata)
  - 5 carte Emerald

## Preparazione

- Piazzate la scatola da un lato del tavolo. Questo sarà il posto in cui il Re metterà le sue porzioni di cibo.
- I giocatori scelgono chi tra di loro sarà il primo giocatore (nel modo che preferiscono), il quale verrà chiamato il *Cuoco* del primo turno.
- Il Cuoco dovrà mescolare le carte, creando un mazzo coperto di rifornimento.

## Come Giocare

Una partita viene giocata in diversi turni. Ogni turno comprende le seguenti fasi:

1. Preparare il tavolo per il turno.
2. Prendere le porzioni di cibo.
3. Servire il Re

Alla fine del turno, il Cuoco passerà il mazzo delle carte rifornimento all'avversario di sinistra, il quale diventerà il nuovo Cuoco del prossimo turno.

### 1. Preparare il tavolo per il turno

Il Cuoco piazza al centro del tavolo un numero di carte scoperte pari al **doppio del numero di giocatori** partecipanti al banchetto.

## Carte Porzione

Ci sono diverse portate, distinte da vari colori. Ogni carta rappresenta una porzione della pietanza esposta sulla carta. Mentre il Cuoco piazza le carte al centro del tavolo, le dovrà dividere anche per tipologia, sovrapponendo le carte che presentano la stessa portata, così che tutti i giocatori potranno vedere immediatamente quante porzioni di ogni portata ci sono sul tavolo.



## Carte Emerald

Nel mazzo ci sono cinque carte Emerald, che rappresentano il drago domestico del Re. Se il Cuoco dovesse pescare una carta Emerald, la piazzerà scoperta vicino alle altre portate.



## 2. Prendere le porzioni di cibo

Il Cuoco inizia a questo punto col fare un'azione. Gli altri giocatori seguiranno in senso orario attorno al tavolo, facendo anch'essi un'azione, fino a che tutti i giocatori non avranno fatto la loro azione. Nel suo turno, un giocatore dovrà fare solo una delle azioni seguenti:

### a. Prendere una portata dal tavolo

Il giocatore deve prendere tutte le carte di una portata, tenendole in mano. Egli non potrà scegliere di prenderne solo alcune ...

oppure

### b. Prendere una porzione dal mazzo

Il giocatore pesca una carta dal mazzo rimasto e la tiene in mano, senza farla vedere agli avversari.

Nel suo turno, se non ci sono più portate sul tavolo, il giocatore dovrà prendere una carta dal mazzo.

Se dovesse pescare una carta Emerald, dovrà usarla immediatamente oppure piazzarla sul tavolo a fianco delle portate presenti. In questo caso, non potrà pescare una nuova carta di rimpiazzo ...

oppure

### c. Usare Emerald per prendere 2 porzioni dal Re

Questa azione è possibile solo quando sul tavolo ci sono una o più carte Emerald e il Re ha almeno 2 porzioni. Il giocatore prende 1 carta Emerald dal tavolo e due porzioni qualsiasi del Re. Tutte e tre queste carte verranno rimosse dal gioco.

Il giocatore **deve** rimuovere 2 porzioni del Re. Potrà scegliere tra due porzioni della stessa portata oppure due porzioni diverse.

## 3. Servire il Re

Quando tutti i giocatori hanno fatto la loro azione, e sul tavolo ci sono ancora delle porzioni, il Re verrà servito.

Tutte le portate sul tavolo verranno servite al Re, piazzandole vicino alla scatola del gioco (NdT: quella sistemata all'inizio per identificare la posizione del Re), dividendole per tipologia, in modo che tutti i giocatori possano vederle. Se i giocatori avessero preso tutte le carte sul tavolo, per quel turno il Re non riceverebbe nessuna porzione.

Le carte date al Re non possono mai essere prese in mano dai giocatori. Quindi, se Emerald fosse al servizio di un giocatore, potrebbe al massimo rimuoverle dal gioco.

Se alla fine di un turno ci sono sul tavolo ancora delle carte Emerald, queste rimarranno al loro posto per il turno successivo. Il drago rimane fino a che è possibile portar via qualche piatto al Re.

Il Cuoco del turno seguente piazzerà sul tavolo due nuove carte per ogni giocatore, indipendentemente dal numero di carte Emerald rimaste sul tavolo dal turno precedente.

## Fine della Partita

La partita termina immediatamente quando nel mazzo non ci sono più carte per completare il piazzamento sul tavolo della Fase 1. Le carte restanti saranno rimosse dal gioco.

## Calcolo dei Punti

Ora è il momento di calcolare i punti. I giocatori scoprono le carte che hanno in mano, piazzandole sul tavolo di fronte a se, divise per tipologia di portata.

Ogni portata del Re sarà importante per il calcolo dei punti.

### Hai mangiato troppo ?

Ogni giocatore compara il numero delle proprie carte di ogni portata con quelle del Re.

Se un giocatore ha più carte di una singola portata rispetto a quelle del Re, dovrà scartarle, rimuovendole dal gioco. In questo caso, il giocatore non totalizzerà nessun punto per quella portata.

### Conteggio dei Punti

Ora ogni giocatore conterà i suoi punti. Ancora una volta, le portate del Re saranno importanti per questo calcolo:

per ogni porzione posseduta, un giocatore totalizza un importo pari al numero delle stesse porzioni possedute dal Re.

***Esempio:** il Re ha 4 porzioni di formaggio. Se un giocatore possiede 4 o meno porzioni di formaggio, totalizzerà 4 punti per ognuna delle sue porzioni. Quindi, un giocatore con 3 porzioni di formaggio totalizzerà  $4 \times 3 = 12$  punti per il suo formaggio.*

Ognuno calcolerà i propri punti per ogni porzione delle sue carte.

Il giocatore con più punti sarà il vincitore.

Se due o più giocatori sono alla pari, chi aveva scartato meno carte perché eccedenti la quantità posseduta dal Re, sarà il vincitore.