

KRIEG UND FRIEDEN

(Guerra e Pace)

Un gioco per 3-4 giocatori, anni 12+

Autore: Gerard Mulder

Traduzione: Michele Lo Mundo (regolamento con sistema di punteggio modificato da Stuart Dagger e con aggiunte dal regolamento di Charlemagne)

Introduzione

Ogni giocatore si cala nei panni di un importante nobile in un regno dove il Re è vecchio e senza prole. Il suo successore sarà colui che tra i grandi nobili sembrerà agli occhi del Re il più adatto per la salita al trono. I candidati si guadagnano il favore del Re cercando di essere il personaggio più autorevole nella risoluzione dei problemi, come guerra e carestie che affliggono il regno, e assumendo un ruolo principale nella realizzazione del sogno del Re – la costruzione di una grande Cattedrale.

Componenti del Gioco:

Sono mostrati a pagina due del regolamento tedesco. La prima immagine mostra la mappa, al centro della quale vi è lo spazio per la cattedrale. Il resto della mappa è diviso in quattro quadranti, ognuno dei quali rappresenta il feudo dei giocatori. Ogni feudo ha nove spazi per le capanne dei contadini. Al centro, vicino alla cattedrale, ci sono tre capanne degli operai. Queste saranno occupate dai contadini che lavorano per la cattedrale. Nella parte esterna del feudo vi è un blocco di sei spazi: questi sono per le case coloniche.

La prossima immagine mostra i sei pezzi della cattedrale e il modo in cui si uniscono insieme.

La terza mostra le capanne. Sono in quattro colori, uno per giocatore.

La quarta immagine mostra le carte, divise in due mazzi. Quelle con il dorso blu sono le carte risorsa. Sono 68, 17 per ognuno dei quattro tipi. Quelle con il simbolo dello Scudo rappresentano i Cavalieri; quelle con la Coppa le Ricchezze; quelle con il Martello di Pietra i Servi della Gleba e quelle con la Spiga il Frumento. Le carte con il dorso rosso sono le carte Agenda e sono anch'esse di quattro tipi. Nell'ordine mostrato sono Guerra, Fasse, Rivolta e Carestia. Ce ne sono quattro per ogni tipo. Una delle quattro carte Rivolta mostra una croce di pietra in cima all'arcata.

I piccoli segnalini rotondi che mostrano il sigillo del Re sono segnalini punti vittoria. Quelli rossi valgono uno, quelli blu cinque.

I segnalini a forma di pergamena sono i Privilegi concessi dal Re (rendite aggiuntive come ricompensa).

Infine ci sono quattro tabelle riassuntive, una per ogni giocatore. I problemi del regno saranno risolti usando le carte risorsa e la tabella mostra quanto una risorsa è efficace rispetto ad ogni tipo di problema. Così, per esempio, una carta Cavaliere vale 4 punti se il paese è in guerra ma solo 1 se vi è carestia.

Preparazione

La mappa viene aperta e piazzata al centro del tavolo in modo tale che ogni giocatore abbia il proprio feudo con le sue case coloniche davanti a sé. L'immagine del blasono nobiliare è alla sua sinistra.

Separate le carte in due mazzi – le 68 carte risorsa e le 16 carte agenda. Mescolate le carte Risorsa e distribuitene 8 coperte ad ogni giocatore. Le rimanenti vengono sistemate in una pila coperta vicino alla mappa.

Distribuite le carte Agenda nel modo seguente:

- Con 4 giocatori: mescolate le carte e distribuitele coperte ai giocatori. Ogni giocatore riceve quattro carte che terra' in mano. I giocatori esaminano le loro carte. Chi ha la carta Rivolta con la croce di pietra in alto diventa il Consigliere del Re. Questo giocatore piazza la carta Rivolta con la croce di pietra a faccia in su' sul tavolo.
- Con 3 giocatori: la carta Rivolta con la croce di pietra viene messa a faccia in su' sul tavolo. Le rimanenti 15 carte vengono distribuite, 5 per ogni giocatore.

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve le capanne corrispondenti, 2 delle quali vengono piazzate negli spazi riservati alle case coloniche sul loro feudo. Le altre 4 capanne vengono piazzate di fronte ad ognuno, vicino alla mappa. Importante: su ogni feudo, i tre spazi riservati alle capanne per i lavoratori della Cattedrale sono lasciati liberi.

Ad ogni giocatore viene data una tabella informativa che mostra i punti Risorsa/Agenda.

I pezzi della cattedrale, i segnalini punti vittoria e i segnalini privilegio vengono messi a portata di mano vicino alla mappa.

La Sequenza di Gioco

Il gioco è diviso in "anni", ognuno con quattro stagioni. Il giocatore che al momento detiene il titolo di Consigliere del Re è il giocatore iniziale per quell'anno. Il detentore del titolo probabilmente cambierà di anno in anno.

Inverno

Veduta Generale

I nobili e il Re si riuniscono per determinare il programma per quell'anno, cioè per determinare quale sarà il problema più grave che il Regno deve affrontare per primo durante la Primavera. Questo viene effettuato con le carte Agenda. Il Consigliere del Re effettua la prima scelta giocando una carta Agenda dalla propria mano. Gli altri giocatori hanno l'opportunità di cambiare il programma e convincere il Re a risolvere un altro problema di maggiore importanza, ma ogni cambiamento costa al giocatore che lo effettua un segnalino Privilegio.

Le Carte Agenda

Guerra: il Regno è continuamente minacciato da invasioni straniere da parte di Magiari, Vichinghi, Mongoli, ecc. Inoltre il Papa ha dei piani per una Guerra Santa per liberare Gerusalemme. I Nobili dovranno radunare tutti i Cavalieri ai loro ordini per allontanare queste minacce.

Fasse: il Re o l'Imperatore o la Chiesa esigono spesso dei tributi in ricchezze o altre risorse per dare attuazione ai loro piani.

Carestia: molte calamità stanno torturando la popolazione. Invasioni di locuste, alluvioni, siccità, pestilenza, incendi, e altri

disastri naturali stanno causando carestia e miseria tra la gente. Per alleviare la sofferenza, possono essere fornite scorte di Frumento e altre risorsero alimentari.

Rivolta: la mancata risoluzione dei problemi della popolazione e tasse troppo alte possono indurre la gente a ribellarsi. Inevitabilmente uno di questi motivi porterà la folla infuriata di contadini a impugnare i forconi e reclamare ciò che gli spetta. Esentare alcuni Servi della Gleba dai loro duri compiti può convincere la gente delle tue buone intenzioni.

Primo Anno:

- Con 4 giocatori, il Consigliere del Re e' il giocatore che possiede la carta Rivolta con la croce di pietra.
- Con 3 giocatori, il giocatore piu' anziano e' il Consigliere del Re.
- Il Consigliere del Re inizia la partita. La carta Rivolta con la croce di pietra e' la carta Agenda per il primo anno. Questa non può essere cambiata, in quanto allo stato attuale nessuno possiede segnalini Privilegio. Questo e' ciò che avviene nell'inverno del primo anno e la partita avanza alla fase Primavera.

Anni Successivi:

1) Il Consigliere del Re sceglie una carta Agenda dalla propria mano e la gioca a faccia scoperta sul tavolo. Se il Consigliere del Re non ha piu' carte Agenda, il primo giocatore alla sua sinistra che possiede ancora carte Agenda effettua la scelta.

2) La carta Agenda giocata può essere ora cambiata.

- I giocatori giocano nel proprio turno, iniziando con il giocatore alla Sinistra del Consigliere del Re e procedendo in senso orario. Ogni giocatore ha un'opportunità di cambiare questa particolare carta Agenda.
- Se, nel tuo turno, tu vuoi cambiare la carta, posa sul tavolo una carta Agenda della tua mano e riprendi quella posata in precedenza. Per effettuare il cambio devi, in aggiunta, giocare uno dei tuoi segnalini Privilegio.
- Se non vuoi cambiare la carta Agenda attuale, puoi passare. Passando, non avrai un'altra opportunità di cambiare il programma fino a che quella specifica carta rimane sul tavolo.
- Se, quando arriva di nuovo il tuo turno, un altro giocatore ha cambiato la carta Agenda, tu puoi cambiare questa nuova carta. Come sempre, ti costerà un segnalino Privilegio.
- Questa fase finisce quando i giocatori non vogliono effettuare piu' nessuna modifica al programma o hanno esaurito i segnalini Privilegio.

Regola Speciale

Se un giocatore possiede un Privilegio ma non ha carte Agenda, egli può tuttavia modificare il programma attuale. Per fare questo egli gioca il segnalino Privilegio e prende in mano la carta Agenda sul tavolo. Poiché ci deve essere sempre una carta Agenda sul tavolo, il primo giocatore alla sua sinistra e' obbligato giocare una delle sue carte Agenda come rimpiazzo.

Primavera

Uduta generale:

Il problema sulla carta Agenda deciso in Inverno ora deve essere esaminato e i giocatori gareggiano per il riconoscimento e il

prestigio che otterranno risolvendolo. Questo avverrà facendo delle offerte, usando le carte Risorsa. I valori delle differenti carte Risorsa sono mostrati nella relativa colonna della tabella informativa. Il giocatore che offre di piu' otterra' la ricompensa.

Le Carte Risorsa:

Frumento (Spiga): Il frumento e' il raccolto piu' importante. I contadini devono pagare delle tasse per coltivare le terre del feudo a frumento. In tempi di carestia la distribuzione di frumento e' per i Nobili una soluzione per alleviare le sofferenze. La distribuzione di frumento assicura ai Nobili una popolazione piu' sana.

Servi della Gleba (Martello): Talvolta i contadini non sono in grado di pagare le tasse per lo sfruttamento delle terre. Il lavoro forzato e' l'unico modo per pagare il loro debito. I Servi della Gleba sono per i Nobili come tutti gli altri beni. In tempi di rivolta, affrancare i Servi dal lavoro e' un buon modo per diminuire il malcontento tra la popolazione. I Servi sono anche costretti a costruire la cattedrale.

Cavalieri (Scudo): I cavalieri sono sottomessi ai Nobili legati dal giuramento di combattere per lui. Essi sono educati alle arti della spada. I cavalieri sono frequentemente convocati per combattere le invasioni nemiche. Se e' necessario, sono chiamati a soffocare le rivolte interne del Regno stesso. I cavalieri talvolta hanno il compito di saccheggiare le terre dei Nobili avversari se i loro insulti meritano una punizione.

Ricchezze (Coppa Dorata): Le ricchezze sono rappresentate da denaro e ogni altro tipo di metalli e pietre preziose. Le ricchezze si acquistano tassando i mercanti e artigiani o esigendo dazi e pedaggi. Le ricchezze sono il mezzo piu' efficiente di pagare le tasse richieste del Re (o di chiunque altro). Usare ricchezze per corrompere Cavalieri rivali e' il modo piu' semplice per sconfiggerli in battaglia.

- Il Consigliere del Re inizia scegliendo le carte Risorsa dalla sua mano come offerta iniziale e piazzando queste carte scoperte sul tavolo. Il valore delle carte e' mostrato sulla tabella informativa Risorse/Agenda.
- Sara' il turno degli altri giocatori in ordine. Nel tuo turno puoi fare una contro-offerta. Essa deve essere piu' alta di quella gia' fatta.
- Se non puoi o non vuoi effettuare un'offerta, devi passare. Una volta che hai passato, sei escluso dal round di offerte per quest'anno di gioco.
- Le offerte continuano fino a che rimane solo un giocatore. I nobili ancora in gioco possono, quando e' il loro turno, aumentare le loro offerte precedenti. Per fare questo piazzano le nuove carte sotto quelle della tua precedente offerta. (E' importante tenere le carte separate, perché quando un giocatore passa egli può riprendere in mano le carte che rappresentano la loro ultima aggiunta all'offerta. Le carte offerte prima, tuttavia, sono perse e devono essere scartate.)
- Il giocatore che vince l'offerta deve scartare tutte le carte che hanno costituito l'offerta. Questo giocatore e' il nuovo Consigliere del Re

Esempio:

- Klaus e' il giocatore alla sinistra del Consigliere del Re ed e' il suo turno per fare l'offerta. La carta Agenda e' Carestia. Klaus offre tre carte Risorsa Servi della Gleba (Martello). Il loro valore e' 9 punti.

- Il giocatore successivo, Wolfgang, passa e Peter ora offre delle risorse di valore 12. Fritz, il Consigliere del Re, passa a questo punto, lasciando Klaus e Peter in gioco per l'offerta.
- Klaus ora incrementa la sua offerta giocando 2 carte risorsa Ricchezza (Coppa). Queste hanno un valore di 4 punti e così l'offerta totale di Klaus sale a 13 punti. Peter aumenta l'offerta a 15 punti giocando una carta Lavoratore.
- Klaus aumenta ancora l'offerta, questa volta giocando 3 carte Risorsa Frumento (Spiga). Hanno un valore di 4 punti ciascuna per cui la sua offerta sale a 25 punti.
- Peter passa e raccoglie la carta Lavoratori che era stata l'ultima aggiunta all'offerta. Le carte che ha giocato prima vengono scartate. Klaus vince l'offerta, diventa il nuovo Consigliere del Re e scarta tutte le 8 carte che ha offerto.
- Se Peter avesse sorpassato Klaus di nuovo e Klaus avesse passato, Klaus avrebbe ripreso le 3 carte Frumento (Spiga) ma avrebbe dovuto scartare 3 Servi della Gleba e 2 Ricchezze.

I Compensi per la Vittoria

A) Se la carta Agenda ha nell'angolo il simbolo del Privilegio, il nuovo Consigliere del Re riceve 2 "Sigilli del Re" (un gettone punto vittoria che vale 1 punto ciascuno) e può scegliere un Privilegio. Se non sono rimasti Privilegi del tipo desiderato dal giocatore, egli ne può prendere uno da un giocatore avversario. Privilegi e gettoni punti vittoria sono conservati in bella vista davanti al giocatore.

B) Se la carta Agenda ha nell'angolo il simbolo della Cattedrale, il Consigliere del Re costruisce una nuova sezione della Cattedrale. Le sezioni della Cattedrale vengono costruite nel seguente ordine:

1. La Navata Centrale
2. Una Navata Laterale
3. L'altra Navata Laterale
4. Il Coro
5. La Facciata e il Campanile
6. Il Tetto

Per la costruzione di una sezione della Cattedrale il giocatore riceve punti vittoria secondo la seguente tabella:

Sezione	Punti Ottenuti
Navata Centrale, Laterale	2 ciascuna
Coro, Facciata e Campanile	3 ciascuna
Tetto	4 ciascuna

In aggiunta a questi punti, il Consigliere del Re riceve un ulteriore punto vittoria per ogni capanna degli operai che possiede.

Le capanne degli operai appartenenti al Consigliere del Re vengono rimosse dalla mappa e sistemate nella propria riserva pronte per il prossimo uso.

La carta agenda viene ora scartata dal gioco. Gli altri giocatori non ottengono punti.

Estate

Debita Generale:

I giocatori usano le carte Risorsa per costruire nuove Case Coloniali, riassegnare nuovi operai per la costruzione della Cattedrale, saccheggiare i feudi degli altri nobili e corrompere i Cavalieri avversari.

Inizia il Consigliere del Re, gli altri giocatori seguono in senso orario.

Nel proprio turno, ogni giocatore può eseguire le seguenti azioni in qualsiasi ordine egli desidera:

- Assegnare operai alla costruzione della Cattedrale
- Costruire nuove Case Coloniali
- Sfidare i Cavalieri avversari e saccheggiare i feudi
- Corrompere i Cavalieri avversari

E' permesso mischiare le azioni. Così, per esempio, puoi prima costruire una Casa Colonica, dopo corrompere un Cavaliere, dopo costruire un'altra Casa Colonica, ecc.

1) Assegnare gli operai alla costruzione della Cattedrale

- Per assegnare un operaio alla costruzione della Cattedrale, scarta una carta risorsa Lavoratori (Martello).
- Dopo prendi dal tuo feudo una delle Case Coloniali già costruite e piazzalo in uno dei 3 spazi nell'area centrale del tuo feudo. La Casa Colonica diventa quindi una capanna degli operai e indica che il contadino è ora impegnato nella costruzione della Cattedrale.
- Naturalmente, tu puoi costruire allo stesso tempo più di una capanna per gli operai. Ognuna ti costa una carta Risorsa Lavoratori (Martello).
- Un giocatore non può avere più capanne degli operai che case coloniali.

2) Costruire nuove Case Coloniali

- Per costruire una casa colonica, scarta una carta risorsa Frumento (Spiga).
- Prendi una delle capanne dalla tua riserva e piazzala in uno degli spazi liberi nella tua area per le case coloniali (non nell'area delle capanne per gli operai).
- Naturalmente, tu puoi costruire più di una casa colonica allo stesso tempo. Ognuna ti costa una carta risorsa Frumento.

3) Sfidare i Cavalieri avversari e saccheggiare i Feudi

- Il giocatore di turno può eseguire un'azione contro uno o più avversari. Quando si esegue quest'azione l'ordine di gioco in senso orario non deve essere necessariamente rispettato. Così, per esempio, un giocatore può sfidare prima il nobile alla sua destra e dopo quello alla sua sinistra.
- Il giocatore sceglie un avversario e per dimostrare la sua azione effettuata posa sul tavolo una carta risorsa Cavaliere (Scudo).
- Il giocatore sfidato può contrastare l'azione giocando anche una carta risorsa Cavaliere. Le due carte si annullano l'un l'altra, facendo continuare la sfida. Entrambe le carte giocate vengono scartate.
- Il giocatore, se vuole, può fermare la sfida ed eseguire altre azioni.
- Tuttavia, il giocatore può anche proseguire la sfida giocando un'altra carta risorsa Cavaliere. Se il giocatore sfidato contrasta l'azione nuovamente, non accade di nuovo nulla, tranne che queste due carte vengono anch'esse scartate.
- Se il giocatore sfidato non può, o non vuole, contrattaccare, l'attaccante vince e ha il diritto di bruciare una capanna del nobile sconfitto. (Si rimette nella riserva.) Il

giocatore sconfitto sceglie quale capanna dovrà essere bruciata (fattoria o capanna di operai) ma non può infrangere la regola che afferma che un giocatore non può possedere più capanne degli operai rispetto alle case coloniche.

Esempio:

➤ Fritz possiede due capanne degli operai e due fattorie. Un attacco di Klaus lo costringe a bruciarne una. Egli deve rimuovere la capanna per gli operai, perché altrimenti rimarrebbe con 2 capanne per gli operai e una casa colonica.

La carta risorsa Cavaliere giocata viene scartata.

- Per aver bruciato la capanna dell'avversario, il giocatore pesca 2 carte risorsa dal mazzo coperto—e fa' questo per ogni attacco sferrato con successo. Quest'estate, le carte risorsa ottenute in questo modo possono essere usate solo per la difesa (es. se il giocatore viene successivamente attaccato da un avversario).
- L'attaccante può giocare ulteriori carte Cavaliere contro un giocatore che ha già attaccato prima, e se ha successo, può bruciare altre capanne, ma in questo caso non avrà diritto ad ulteriori carte Risorsa.

4) Corrompere i Cavalieri Avversari

Un nobile può corrompere con le sue ricchezze i Cavalieri avversari.

- Il giocatore di turno può eseguire un'azione contro uno o più avversari. Quando si esegue quest'azione l'ordine di gioco in senso orario non deve essere necessariamente rispettato. Così, per esempio, un giocatore può sfidare prima il nobile alla sua destra e dopo quello alla sua sinistra.
- Il giocatore sceglie un avversario e gioca una carta risorsa Ricchezza (Coppa) mettendola scoperta sul tavolo.
- Non ci si può difendere contro la corruzione. Il giocatore il cui cavaliere è stato corrotto deve scoprire sul tavolo una carta Cavaliere (Scudo). Le 2 carte—Coppa e Scudo—vengono quindi scartate.
- Le azioni di corruzione possono continuare fino a quando il giocatore intende giocare carte risorsa Ricchezza. Se il giocatore corrotto non ha più Cavalieri, deve allora mostrare le sue carte al giocatore che ha eseguito la corruzione. Quindi l'azione contro questo giocatore finisce e la carta Ricchezza giocata viene scartata. Il giocatore può, tuttavia, tentare di corrompere i Cavalieri di altri avversari giocando altre carte Ricchezza.

Autunno

Uduta Generale:

I giocatori guadagnano le rendite dalle loro terre in forma di carte Risorsa. Un giocatore povero che ha poche rendite può ottenere dal Re una liberalità. Essendo Re, egli ottiene il denaro necessario per questo scopo dai suoi fedeli Nobili piuttosto che dai suoi forzieri.

1) Rendite: Carte Risorsa

Iniziando dal Consigliere del Re e procedendo in senso orario, i giocatori accumulano le proprie rendite. Le carte Risorsa vengono pescate a sorte dal mazzo coperto delle carte Risorsa.

Variante: I giocatori esperti possono decidere di scegliere la Risorsa base invece di pescarla a sorte. In questo caso inizia sempre il Consigliere del Re e si procede in senso orario, e ognuno sceglie dal mazzo, dichiarandola ad alta voce e mostrandola agli altri, 1 Risorsa (i giocatori possono anche decidere di scegliere la

Risorsa dal mazzo senza farsi vedere dagli avversari). Si continua così fino a quando tutti hanno avuto la Risorsa dovuta.

- Ogni giocatore riceve sempre 1 carta Risorsa.
- In aggiunta, ogni giocatore riceve 1 carta Risorsa per ogni 2 case coloniche possedute. Le capanne degli operai non producono entrate (queste carte si pescano sempre a sorte).
- Per ogni privilegio posseduto, un giocatore riceve una carta Risorsa dello stesso tipo. Queste carte vengono prese dalla pila degli scarti. Se non c'è la carta corrispondente viene pescata a sorte dal mazzo delle Risorse. Non è permessa una volontaria rinuncia a questa ricompensa. (Vedi il prossimo paragrafo.)

2) Invocare la Liberalità del Re

Il Re non ha interesse a vedere i suoi Nobili in rovina. Dopo la riscossione delle rendite il Re può ordinare a uno dei suoi Nobili di aiutare quelli in difficoltà. Il Re ricompenserà il generoso Nobile con un Privilegio a sua scelta.

Ogni giocatore che in questo Autunno ha ottenuto solo 1 carta Risorsa come rendita (es. chi non ha rendite aggiuntive da fattorie o Privilegi) e possiede meno di 5 carte Risorsa in tutto, può sperare di ottenere una "Liberalità del Re".

- Le richieste vengono effettuate in senso orario, iniziando dal Consigliere del Re.
- La richiesta viene accettata sempre.
- Il giocatore può ora rivolgersi ad un avversario che ha almeno tanti punti vittoria quanti ne possiede (lui e prendergli la metà (arrotondata per difetto) delle sue carte Risorsa. Queste carte vengono scelte coperte (a faccia in giù) dal beneficiario. (Così, per esempio, se il donatore ha 9 carte, il beneficiario ne può prendere 4.)
- Il giocatore derubato in questo modo riceve un Privilegio a sua scelta prendendolo dalla riserva. Se non sono rimasti Privilegi del tipo desiderato dal giocatore, egli ne può prendere uno da un avversario.

3) Decime

Quando i magazzini sono pieni i Nobili talvolta riflettono sulla vita, più probabilmente, sull'aldilà. I Nobili con grandi quantità di risorse accumulate e nessuna intenzione di donarle alla Chiesa non saranno certamente giudicati bene dall'Onnipotente. Fortunatamente la chiesa è sempre pronta a incassare un contributo per questo.

Ogni giocatore che possiede più di 10 carte Risorsa deve scartare (a sua scelta) le carte in eccedenza fino a lasciarne 10 in mano.

Se il mazzo delle carte Risorsa termina, si mischiano gli scarti e si forma un nuovo mazzo.

La Fine dell'Anno

Quando l'anno finisce, immediatamente ne inizia un altro. Vedi il paragrafo "Inverno negli anni successivi".

La Fine della Partita

La partita finisce nella Primavera durante la quale viene costruita l'ultima sezione della Cattedrale (il tetto).

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

Nel caso di pareggio, vince il giocatore con più carte Risorsa.