

# Krieg und Frieden

I giocatori sono dei nobili in un regno in cui il re è vecchio e malato. Il suo successore sarà quello che fra tutti i nobili sembrerà allo stesso re essere il più capace e meritevole. I candidati quindi guadagneranno la stima del re se saranno capaci di risolvere da protagonisti i vari problemi del regno, come la guerra e la carestia, ed essendo gli artefici della costruzione della cattedrale, il grande sogno del re morente.

## Componenti

- Una mappa di gioco con al centro il sito per la cattedrale ed i quattro feudi dei giocatori ai quattro lati. Ogni feudo ha nove siti per gli alloggi dei contadini divisi in sei siti esterni per le case coloniche e tre siti interni per coloro che lavorano alla cattedrale.
- 24 cassette in legno colorate (6 x 4 colori)
- 6 parti della cattedrale
- 68 carte risorsa (17 carte con dorso blu per tipo: lo scudo rappresenta i cavalieri, la coppa rappresenta la ricchezza, il martello rappresenta il lavoro, le spighe rappresentano il cibo).
- 16 carte agenda (4 carte con dorso rosso per tipo: Guerra, Tasse, Rivolte e Carestie. Queste carte rappresentano i vari problemi del regno che devono essere risolti. Una delle 4 carte Rivolta mostra una pietra incastonata sulla cima di un arcata).
- 32 gettoni col sigillo del re (il rosso vale un punto vittoria ed il blu cinque).
- 8 pergamene che rappresentano privilegi elargiti dal re.
- 4 carte riassuntive (Le tabelle mostrano il valore di ciascuna risorsa relativamente al problema da risolvere nel regno. Per esempio, una carta cavaliere varrà 4 punti se il regno è in guerra, ma solo un punto se il regno è in carestia).

## Preparazione

Aprire e disporre la mappa in modo che ogni giocatore abbia il proprio feudo davanti a se. Mescolare le 68 carte risorsa e darne 8 coperte a ciascun giocatore. Le restanti carte vengono messe coperte a lato della mappa.

Distribuire le carte agenda come segue:

- 1) Con 4 giocatori: Mescolare le carte e distribuirne 4 coperte a ciascun giocatore. Il giocatore che ha ricevuto la carta con la pietra incastonata sull'arcata diventa il Consigliere del Re. Il giocatore piazza la carta scoperta davanti a se.
- 2) Con 3 giocatori: Distribuire una carta scoperta ad ogni giocatore finchè la carta ribellione con la pietra incastonata viene scoperta. Quel giocatore sarà il Consigliere del Re. Egli piazza la carta scoperta sul tavolo. Rimescolare e distribuire 5 carte coperte a ciascun giocatore.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende le 6 cassette colorate piazzandone 2 nei siti esterni nel proprio feudo e le altre davanti a se. I tre siti interni vengono lasciati vuoti per il momento.

Ogni giocatore prende una carta riassuntiva. Le altre componenti del gioco vengono messe a lato della mappa per il momento.

## Sequenza di gioco

Il gioco è diviso in anni e ciascun anno in 4 stagioni. Il Consigliere del Re è il primo a giocare per l'anno in corso, ma la sua carica cambia di anno in anno.

## Inverno

I nobili si incontrano per determinare l'agenda per l'anno in corso tramite le carte agenda. Il Consigliere del Re gioca per primo una carta agenda dalla sua mano. Gli altri giocatori hanno la possibilità di cambiare questa carta agenda ma per farlo occorre spendere un punto privilegio (naturalmente ciò non potrà essere fatto al primo turno in quanto nessun giocatore avrà acquisito alcun privilegio per cui la carta ribellione con la pietra incastonata sarà la carta agenda per il primo anno).

Negli anni successivi, se il Consigliere del Re non avesse più carte agenda in mano, il primo giocatore alla sua sinistra che ne ha, ne piazza una a sua scelta scoperta sul tavolo. A questo punto se gli altri lo desiderano, la carta agenda può essere cambiata:

- Iniziando dal giocatore alla sinistra del Consigliere del Re e proseguendo in senso orario, i giocatori se lo desiderano possono cambiare la carta agenda.
- Al proprio turno, se un giocatore vuole scambiare la carta agenda, paga una carta privilegio e sostituisce la carta agenda giocata con una sua carta che ha in mano riprendendosi in mano la carta agenda precedentemente giocata.
- Se un giocatore non vuole scambiare la carta agenda appena giocata, semplicemente passa. Egli non avrà più l'opportunità di scambiare quella carta agenda a meno che essa non venga scambiata da qualcun altro per cui, se quando arriva di nuovo il proprio turno, un altro giocatore ha cambiato la vecchia carta agenda con una nuova, egli avrà di nuovo la sua opportunità di scambiarla pagando un privilegio.
- La fase di scambio termina quando tutti i giocatori passano o quando tutti hanno terminato i loro privilegi.

Regola speciale: se al suo turno, un giocatore non ha più carte agenda in mano, ma ha privilegi da spendere, egli può sempre scambiare la carta agenda appena giocata. Semplicemente egli prenderà la carta agenda dal tavolo, e poichè non la rimpiazza, costringerà il primo giocatore alla sua sinistra che ne ha, a giocare una al posto di quella che si è preso.

### **Primavera**

Il problema descritto sulla carta agenda deve ora essere risolto ed i giocatori sanno i vantaggi che la soluzione al problema porta loro. Ciò viene fatto attraverso un'asta con le carte risorsa i cui differenti valori sono riportati sulla scheda riassuntiva che ogni giocatore ha. Il giocatore che offre di più guadagnerà la ricompensa.

- 1) Il Consigliere del Re inizia la sua offerta scegliendo le carte risorsa dalla propria mano e piazzandole scoperte sul tavolo.
- 2) In senso orario, gli altri giocatori possono rilanciare sull'offerta fatta che deve essere sempre più alta della precedente.
- 3) Se non si vuole offrire nulla, si può passare. Una volta passato, non si può più rientrare in asta per quell'anno.
- 4) L'offerta continua fino a che non rimane un solo giocatore. Questo giocatore è il vincitore dell'asta e diventa così il nuovo Consigliere del Re. Egli scarta tutte le carte offerte.
- 5) **IMPORTANTE:** Tenete separate le carte offerte per prime con quelle rilanciate per ultime, perchè esse verranno riprese in mano.

Esempio: Klaus è il giocatore alla sinistra del Consigliere del Re ed è il suo turno di offerta. La carta agenda è Carestia e Klaus offre tre carte risorsa martello che valgono 9 punti. Wolfgang, il giocatore successivo, decide di passare mentre Peter offre carte risorsa per 12 punti. Fritz, che è il Consigliere del Re, passa anche lui, lasciando Klaus e Peter a continuare l'asta. Klaus gioca due carte risorsa coppa che valgono 4 punti portando il totale della sua offerta a 13 punti. A questo punto Peter gioca una carta risorsa martello portando la sua offerta a 15 punti, ma Klaus, giocando tre carte spiga, che valgono ben 4 punti ciascuna, porta il suo totale a 25 punti. Peter passa e si riprende l'ultima carta offerta che era il martello, scartando tutte le altre. Klaus diventa il nuovo Consigliere del Re e scarta tutte le otto carte risorsa offerte. Se Peter avesse vinto l'asta, Klaus si sarebbe ripreso indietro le 3 carte spiga offerte per ultime scartando i tre martelli e le due coppe.

Il nuovo Consigliere del Re riceve un premio in base al simbolo riportato sulla carta agenda:

- a) Se il simbolo riportato nell'angolo in alto è una carta privilegio, il giocatore riceve un sigillo reale che vale 1 punto vittoria e può selezionare una carta privilegio piazzandoli in vista davanti a se. Se non dovessero essere più disponibili altre carte privilegio del tipo scelto dal giocatore, egli può prenderlo da un avversario.
- b) Se il simbolo in alto è una cattedrale, il giocatore può costruire una nuova sezione di cattedrale. Le sezioni devono essere costruite nel seguente ordine:
  - 1) La navata centrale, 2) Le due navate laterali, 3) Il retro, 4) La facciata, 5) Il tetto.

Per aver costruito le sezioni della cattedrale il giocatore riceve i seguenti punti vittoria:

- 1 punto vittoria ciascuno per le componenti 1 e 2
- 2 punti vittoria ciascuno per le componenti 3 e 4
- 3 punti vittoria per il tetto.

In aggiunta, il Consigliere del Re riceve un ulteriore punto vittoria per ciascun alloggio che possiede nei tre siti interni del suo feudo. Questi alloggi vengono ora rimossi e ripresi dal giocatore per essere riusati dopo.

La carta agenda è rimossa dal gioco. Gli altri giocatori escono a mani vuote.

### **Estate**

I giocatori usano le loro carte risorsa per costruire nuove case coloniche, riassegnare i lavoranti alla costruzione della cattedrale, razzare le proprietà avversarie e corrompere i cavalieri nemici. Il Consigliere del Re inizia per primo ed il gioco prosegue in senso orario. Al proprio turno un giocatore può eseguire le seguenti azioni nell'ordine che preferisce:

- Assegnare i lavoranti alla costruzione della cattedrale.
- Costruire nuove case coloniche
- Sfidare i cavalieri nemici
- Corrompere i cavalieri nemici

Non è necessario aver completato un'azione per svolgerne un'altra. Ad esempio, si può costruire una casa colonica, poi corrompere un cavaliere avversario e quindi costruire un'altra casa colonica.

#### 1) Assegnare i lavoranti alla costruzione della cattedrale

- Giocare una carta risorsa martello ponendola negli scarti
- Prendere una delle case coloniche già costruite nelle 6 sezioni esterne del feudo e piazzarla in una delle tre sezioni interne. Ciò indica che i contadini sono stati trasferiti per la costruzione della cattedrale.
- Si possono spostare più di una casa colonica al proprio turno e ciascuna costa una carta risorsa martello.
- Un giocatore non può avere più case nelle 3 sezioni interne del suo feudo di quante ne abbia nelle 6 sezioni esterne.

#### 2) Costruire nuove case coloniche

- Giocare una carta risorsa grano piazzandola fra gli scarti
- Piazzare una casetta fra quelle non ancora usate in una delle sei sezioni esterne del feudo (non nelle tre sezioni interne).
- Si possono costruire più di una casetta ed ognuna costa una carta risorsa grano.

#### 3) Sfidare i cavalieri nemici

- Al proprio turno un giocatore può eseguire azioni contro uno o più avversari senza tener conto dell'ordine in cui sono seduti (può attaccare il primo giocatore alla sua destra e poi il primo alla sua sinistra ad esempio).
- Egli dichiara l'avversario e gioca una carta risorsa scudo per simboleggiare il suo attacco.
- Il giocatore attaccato può difendersi giocando anche lui una carta scudo. In questo caso, le due carte si annullano a vicenda e nulla accade. Le carte usate vengono scartate. Il giocatore in turno decide se fermarsi o eseguire un'azione diversa oppure continuare il suo attacco (anche allo stesso giocatore già attaccato in precedenza), giocando un'altra carta scudo.
- Se l'avversario non può o non vuole difendersi giocando una carta scudo, l'attaccante vince e brucia una delle case coloniche dell'avversario. Il perdente sceglie da dove togliere la casetta, tenendo presente che non può eliminare una casa dalla sezione esterna se questo lo porta ad avere più case nella sezione interna. Esempio: Fritz ha due case coloniche e due case per i lavoranti alla cattedrale. Un attacco da parte di Klaus lo costringe ad eliminare una casa. Egli dovrà rimuovere una casa dalla sezione interna perchè altrimenti avrebbe più case nella sezione interna di quelle nella sezione esterna.

- L'attaccante riceve due carte risorsa se il suo attacco ha successo, ma queste carte guadagnate gli serviranno solo per difendersi se altri giocatori al loro turno lo dovessero attaccare. Se egli dovesse riattaccare lo stesso giocatore non riceverebbe altre carte risorsa.
- 4) Corrompere un cavaliere avversario
- Al proprio turno un giocatore può eseguire azioni contro uno o più avversari senza tener conto dell'ordine in cui sono seduti (può attaccare il primo giocatore alla sua destra e poi il primo alla sua sinistra ad esempio).
  - Il giocatore dichiara chi sta attaccando e gioca una carta risorsa coppa.
  - Non c'è difesa contro la corruzione. Il giocatore il cui cavaliere è stato corrotto deve giocare una carta scudo che verrà scartata insieme alla carta coppa.
  - La corruzione può continuare fino a che il giocatore in turno ha carte coppa da giocare. Se il giocatore attaccato non ha carte scudo in mano, egli mostra le sue carte all'attaccante che scarcerà la carta coppa senza nessun effetto.

### **Autunno**

I giocatori guadagnano ora le loro rendite in carte risorsa. Il giocatore più povero può ottenere una ricompensa dal re.

- 1) Iniziando sempre dal Consigliere del re, i giocatori ricevono le carte risorsa pescandole dal mazzo di gioco.
- 2) Ogni giocatore riceve una carta risorsa + una carta extra per ogni due case coloniche nella sezione esterna (le tre sezioni interne non contano).
- 3) Per ciascuna carta privilegio, il giocatore ottiene una carta risorsa dello stesso tipo che viene pescata dal mazzo degli scarti (non si può rinunciare a quest'azione).

Ogni giocatore che abbia una rendita di una sola carta risorsa senza alcuna rendita da case coloniche o carte privilegio, e che posseda meno di cinque carte risorsa in tutto, può appellarsi alla magnanimità del re chiedendo una ricompensa la quale sarà sempre accettata. Il giocatore in questione si rivolge ad un avversario che abbia almeno tanti punti vittoria quanti ne ha lui o maggiori, e gli prende metà (arrotondando per difetto) carte risorsa senza guardarle. Il giocatore a cui sono state sottratte le carte avrà diritto a prendere una carta privilegio a sua scelta dal mazzo (se non dovessero esserci più carte privilegio fra quelle che vuole, può prenderne una ad un avversario).

I giocatori non possono avere più di 10 carte risorsa in mano. Scartare le carte in eccesso a propria scelta. Rimiscolare il mazzo degli scarti una volta esaurito il mazzo di gioco.

### **Fine del gioco**

Quando l'anno termina, immediatamente parte un anno nuovo. Il gioco termina in primavera quando l'ultima sezione della cattedrale è costruita.

Il giocatore coi maggiori punti vittoria è il vincitore. In caso di parità, il vincitore sarà il giocatore con più carte risorsa.

### **Variante**

Questa regola è studiata per dare al giocatore che costruisce l'ultima sezione della cattedrale una chance maggiore di vittoria finale. L'ultimo pezzo quindi deciderà la vittoria nella metà dei casi. Questo non significa che le altre componenti della cattedrale sono meno importanti, tutt'altro.

1. Rimuovere le carte agenda Guerra/cattedrale, Carestia/cattedrale, Tasse/privilegio
2. Iniziare il gioco normalmente
3. Dare ad ogni giocatore 3 o 4 carte a seconda del loro numero
4. Assegnare i punti per la costruzione della cattedrale normalmente ed assegnare una carta privilegio per ogni componente costruita.