

Un gioco di Klaus-Jürgen Wrede per 2 - 5 giocatori.



Krone & Schwert

L'Europa durante il periodo fiorente del Medio Evo: mentre appaiono delle città, dotate di immense cattedrali che sono dominate solamente dai castelli, forti della vicinanza delle montagne attigue, i potenti principi lottano per il titolo di re.

La corona è incerta tanto quanto l'epoca. Colui che possiede la corona ha sempre degli invidiosi nel suo ambiente, invidiosi che aspettano con diffidenza il momento propizio alla rivoluzione. Ogni giocatore

aspetta il momento migliore per lanciare una tale rivoluzione. Riuscirà a radunare altri giocatori nel suo campo ed a guadagnare così il titolo di re? È possibile, ma la fortuna può essere di corta durata talvolta, perché i giocatori possono cambiare velocemente campo, e perché il popolo non è sempre dalla parte del re. Si deve sorvegliare continuamente la costruzione del suo regno, per potere sfruttare ogni momento la situazione a suo vantaggio.

Materiale di gioco

- **5 parti di mappa di gioco** –

sulle quali sono rappresentate le montagne, le pianure e le foreste sotto forma di regioni quadrate ed ottagonali.



- **140 blasoni (28 per giocatore)** – per designare i possedimenti dei giocatori.



- **66 carte di gioco** – che corrispondono a possibilità attuali dei giocatori e scatenano certi avvenimenti.

- **10 cattedrali**

- **26 castelli**



- **66 monete ripartite in quattro valori** – che determinano i punti vittoria accumulati dai giocatori e designano il vincitore alla fine della partita.

- **10 grandi carte d'alleanza** –

che permette di mostrare in che partito un giocatore si è schierato durante una rivolta: fedele al re o no.



- **22 piccole carte del popolo** – saranno scoperte durante la partita ed esprimono la voce del popolo.

- **5 torri di guardia** –

con le quali si può conservare nascosto il conteggio dei propri punti vittoria e che contiene un riassunto delle azioni possibili.

- **28 piccole e 10 grandi città**



- **il sigillo reale** – che designa il re in carica

- **un sigillo marrone** – che riassume i punti vittoria.

- **un allegato alle regole** – che riassume le carte e spiega il set-up del gioco.



Obiettivo del gioco

Ogni giocatore si sforza di ottenere più punti vittoria possibile. Per fare ciò, ci sono parecchi modi.

In quanto re, si ricevono i punti vittoria desiderati in ordine di un punto vittoria per castello. Gli altri giocatori possono anche ottenere dei punti, al momento dell'avvenimento "conteggio per le città" (il numero di città è decisivo), e per ogni partecipazione ad un combattimento per la corona nel partito del vincitore (ciò che conta allora è il numero di cattedrali).

Dei punti vittoria supplementari sono distribuiti alla fine della partita per la regione più grande, il re in carica e tutti gli edifici costruiti.



Preparazione del gioco

I preparativi ed il piazzamento del gioco, così come la descrizione delle carte, si trovano nell'allegato.

Svolgimento del gioco

Ad ogni turno, i giocatori dispongono di 3 punti azione. Il re in carica può eseguire l'azione supplementare "Raccolta delle tasse" all'inizio del suo turno.

All'inizio della partita, nessuno è re. Il primo giocatore ad avere costruito un castello ed una città diventa il primo re. Gli altri giocatori possono diventare re soltanto dopo una rivolta riuscita.

Appena il primo giocatore diventa re, il mazzo delle carte e degli scarti di gioco sono mescolati e formano un nuovo mazzo con la faccia in giù.

Il primo re riceve il sigillo reale come segno della sua maestà, e l'azione "Raccolta delle tasse" ha luogo immediatamente.

Nota

Condizione per diventare il primo re, e per tutti i seguenti re: 1 castello + una città



Il sigillo reale.

Azione reale: "Raccolta delle Tasse"

Il re riceve un punto vittoria per ciascuno dei suoi castelli.

Gira in compenso la prima carta del mazzo "Popolo". Se si tratta di una corona, la scarta semplicemente. Se si tratta di una spada, è posta con la faccia visibile accanto al mazzo. Resta in questo posto fino alla prossima rivolta, e ogni altra carta spada svelata in più gli sarà aggiunta. Ogni carta spada svelata conta nel momento della rivolta come un punto combattimento contro il re.

Se il mazzo delle carte "Popolo" è esaurito, non si svela la carta "Popolo" supplementare.



Mazzo delle carte «Popolo»

Le carte «Popolo» con una corona sono messe da parte e Le carte «Popolo» con una spada sono raccolte a faccia non vengono conteggiate. in su.

Nel seguito dello svolgimento della partita, il re deve decidere all'inizio del suo turno se percepisce o no le tasse. Se sceglie di non percepire le tasse, non riceve punti vittoria per i suoi castelli, e non gira la carta "Popolo".

Azioni per tutti i giocatori

Ogni giocatore dispone all'inizio del suo turno di tre punti azione, che può utilizzare per eseguire le seguenti azioni, nell'ordine che desidera, :

- Costruire degli edifici
- Giocare le carte «Rivolta» (« Aufwiegeln ») o «Visita del Papa» (« Papstbesuch »)
- Pesca delle carte di gioco
- Estendere i propri territori
- Prendere possesso d'una casella vuota
- Attaccare il territorio di un altro giocatore
- Rivolta contro il re.

Quando un giocatore ha eseguito le sue azioni (massimo 3 punti azione), è il turno del giocatore seguente.

Nota: non è possibile "risparmiare" dei punti azione per i turni seguenti. Si hanno esattamente 3 punti azione da giocare ad ogni turno. Si può rinunciare ad utilizzare i propri punti azione. Nella maggior parte dei casi, ciò non ha nessuno senso. È per esempio sempre interessante pescare una carta supplementare.

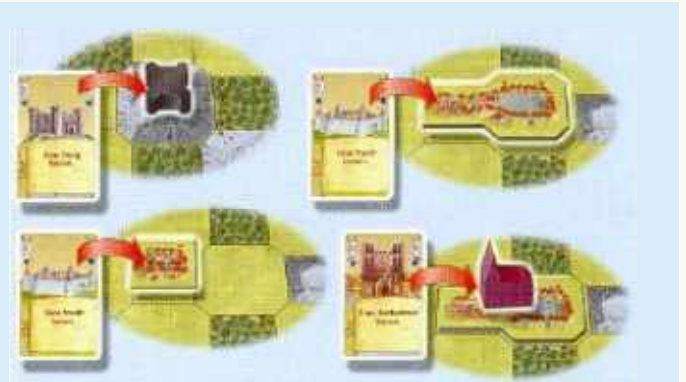
Costruire degli edifici

(Costo: 2 punti azione)

Per costruire, un castello, una cittadina, una grande città o una cattedrale, si gioca la carta di gioco corrispondente. La casella deve appartenere al giocatore che gioca questa carta (es. il blasone del giocatore si trova sulla casella), e la casella non deve essere occupata (eccezione: la cattedrale).

Attenzione: la costruzione di una grande città necessita di due caselle adiacenti (una quadrata e una ottagonale).

I castelli possono essere costruiti solo su delle caselle di montagna, le città unicamente su delle caselle di pianura e le cattedrali unicamente nelle grandi città dove non c'è ancora una cattedrale. Si piazza l'edificio sulla casella scelta e si scarta la carta utilizzata.



La forma delle caselle sulla mappa di gioco, quadrati ed ottagoni, non ha significato per ciò che riguarda la costruzione degli edifici. È possibile costruire tanto bene una cittadina su una casella quadrata per esempio che su una casella ottagonale. Lo stesso si applica per la costruzione di castelli sulle caselle di montagna. Sulle caselle "Foresta", nessuna costruzione può avere luogo.

Giocare le carte «Rivolta» o

«Visita del Papa»

(Costo: 1 punto azione)

Il fatto di giocare una carta "Rivolta" ("Aufwiegeln") costa 1 punto azione. Si girano le prime 3 carte "Popolo". Le corone sono scartate. Le spade sono conteggiate.

Il fatto di giocare una carta "Visita del Papa" ("Papstbesuch") costa 1 punto azione. La carta è piazzata con la faccia visibile davanti a se. Il territorio del giocatore non può essere attaccato. Se il giocatore fa il re, nessuna rivolta può essere scatenata contro di lui.

All'inizio del prossimo turno di questo giocatore, la carta viene scartata.



Nessuna rivolta può esserci contro il giocatore che ha giocato la carta "Visita del Papa" durante un turno. Inoltre, finché è in gioco la carta, il suo territorio non può essere attaccato.

■ Pesca delle carte da gioco (Costo : 1 punto azione)

Per un punto azione, si può prendere una nuova carta. Si può avere tante carte in mano quante si desidera, ma si deve dichiarare il numero di carte che si hanno in mano agli altri giocatori se essi lo chiedono.

Se si pesca un avvenimento, è rivelato immediatamente. Dopo la sua risoluzione, la carta Avvenimento viene scartata.

Eccezione: Finché non c'è un re, gli avvenimenti pescati sono scartati senza essere risolti.

Il giocatore che ha scatenato un avvenimento pesca un'altra carta in sostituzione.

Se il mazzo delle carte di gioco è esaurito, si mescolano gli scarti e si costituisce un nuovo mazzo.



Carte avvenimento

■ Estendere i propri territori

(Costo: 1 punto azione per casella)

Per stendere il proprio territorio, si gioca una carta della propria mano. La carta mostra di quante caselle il territorio può essere esteso (1 o 2 caselle). Questo sistema costa un punto azione. Le nuove caselle devono essere adiacenti alle caselle possedute dal giocatore. Quando si gioca una sola carta per estendere un territorio di due caselle, basta che la seconda casella conquistata sia adiacente alla prima casella conquistata. Le caselle conquistate non devono appartenere a nessuno altro giocatore.

Ogni casella detenuta da un giocatore, che sia costruita o no, è indicata da un blasone. La carta giocata viene scartata poi.



Per ogni blasone, si può estendere il proprio territorio di una casella. Questo costa un punto azione per casella.



Un'estensione è autorizzata solamente nelle caselle neutre, libere, adiacenti.

■ Prendere possesso di una casella vuota

(Costo: 3 punti azione)

Per questa azione, nessuna carta è necessaria, ma a causa del suo costo molto elevato, nessuna altra azione può essere eseguita durante lo stesso turno.

Il giocatore può portare uno dei suoi blasoni in gioco e può piazzarlo su una casella libera di sua scelta.

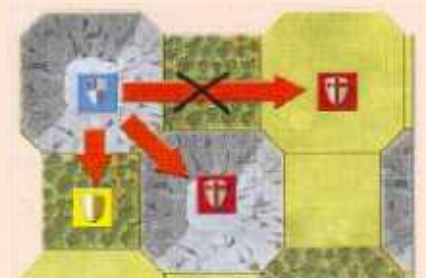
■ Attaccare il territorio di un giocatore

(Costo : 1 punto azione)

È vietato attaccare il territorio di un altro giocatore durante il primo turno della partita.

Non si può attaccare un giocatore che su una casella adiacente al suo proprio territorio e **che non è ancora costruita**.

Un combattimento può essere effettuato solo verso una casella adiacente



Il combattimento si svolge nel seguente modo. L'attaccante gioca delle carte dalla sua mano per un valore totale che deve essere superiore al numero di castelli del suo avversario.

Le cifre sugli scudi danno il valore di combattimento di una carta.



Il difensore può respingere l'attacco con le carte "Cessate il fuoco" ("Waffenstillstand") e "Imboscata" ("Hinterhalt").

Se gioca "Cessate il fuoco", il combattimento è interrotto, l'attacco è annullato e l'attaccante può riprendere le sue carte in mano.

Se gioca "Imboscata", la carta del valore di combattimento più elevato giocato dall'attaccante non conta. Se malgrado ciò, il valore delle carte dell'attaccante è ancora maggiore, la casella è conquistata, se no il difensore conserva la sua casella.

In caso di conquista riuscita, il blasone del difensore è sostituito da quello dell'attaccante. Dopo il combattimento, le carte giocate sono scartate. (Eccezione: in caso di "Cessate il fuoco", le carte dell'attaccante non sono scartate).



Queste carte sono giocate in risposta ad un attacco su una regione.

Ogni giocatore può attaccare una casella adiacente solo una volta per turno.

Rivolta contro il Re

(Costo: 1 punto azione)

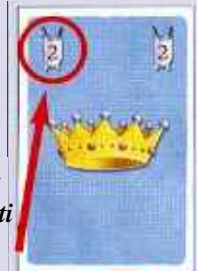
Una rivolta contro il re si svolge in parecchie fasi:

1. Il giocatore di turno piazza la sua carta di alleanza con la "Spada" visibile davanti a lui e dichiara così una rivolta contro il re. Diventa il sobillatore della rivolta. Il re piazza la sua carta di alleanza "Corona" davanti a lui, faccia visibile.
2. Tutti i giocatori, i due protagonisti principali e gli altri, prendono allora simultaneamente ed in segreto le seguenti decisioni:
 - 2a) Gli altri giocatori scelgono da che parte stare, monarchico o partigiano, e piazzano la loro carta di alleanza corrispondente davanti ad essi con la faccia nascosta,
 - 2b) Tutti i giocatori, i due protagonisti principali e gli altri, possono aggiungere altrettante carte dalla loro mano fino a che lo desiderano sotto la loro carta di alleanza. Queste carte contano nella risoluzione del combattimento in funzione del loro valore di combattimento o per il loro potere speciale.
3. Per la risoluzione del combattimento, si svelano simultaneamente tutte le carte. Per ogni carta "Spada", si girano due carte "Popolo". Poi, si fa per ogni fazione il totale dei punti combattimento corrispondenti (PC).

Ogni giocatore ha due carte di alleanza: la spada per la fazione della rivolta, la spada per la fazione del re.



Per ogni carta "Spada" giocata, si rivelano due carte "Popolo"



Per ogni carta "Corona" giocata, si aggiungono due punti combattimento.



Ogni giocatore, che faccia il protagonista principale o no, può aggiungere tante carte dalla sua mano quante ne desidera, sotto la sua carta alleanza, per influenzare il risultato della rivolta.



Ma non dimenticate che tutte le carte giocate durante la rivolta sono scartate!

(Unica eccezione: in caso di "Cessate il fuoco", le carte sono riprese in mano da tutti i giocatori).



In caso di rivolta, ogni carta "Popolo" rivelata lato spada porta un punto di combattimento al sobillatore della rivolta.

Per il Re:

ogni carte alleanza «Corona» : 2 PC
ogni carta dalla sua mano : 1-4 PC
salvo l'effetto della carte «Imboscata»

Per il sobillatore della rivolta:

ogni carta "Popolo" spada: 1 PC
ogni carta dalla sua mano: 1-4 PC
salvo l'effetto della carte «Imboscata»

La rivolta è vinta dalla fazione che ha più punti combattimento. In caso di parità, la fazione del re è dichiarata vincitrice.

4. Conseguenze della rivolta:

- Vittoria del Re:

Il re riceve 2 punti vittoria per ciascuna delle sue cattedrali. Ciascuno dei suoi sostenitori riceve un punto vittoria per ciascuna delle sue proprie cattedrali.

La metà (arrotondata in eccesso), delle carte "Popolo" svelate dal lato "Spada" restano visibili.

Tutte le altre carte "Popolo" sono mescolate e formano un nuovo mazzo.

- Vittoria del sobillatore della rivolta:

Il sobillatore della rivolta riceve immediatamente il sigillo reale. Riceve un punto vittoria per ciascuno dei suoi castelli e due punti vittoria per ciascuna delle sue cattedrali. Ciascuno dei suoi sostenitori riceve un punto vittoria per ciascuna delle sue proprie cattedrali.

Il nuovo re deve annunciare agli altri giocatori il numero di punti vittoria che possiede. Se supera un certo numero di punti vittoria, si inizia la fine della partita (vedere sotto).

Tutte le carte "Popolo" sono mescolate e formano un nuovo mazzo. La carta superiore è girata a faccia in su.

Dopo il conteggio ed il pagamento dei punti vittoria, tutte le carte giocate vengono scartate.

Fine della partita e conteggio finale

Quando i punti vittoria del nuovo re superano un certo valore, si inizia la fase della fine della partita. Questo valore dipende dal numero di giocatori:

con 2 giocatori :10 punti vittoria
con 3 giocatori:15 punti vittoria
con 4 giocatori:20 punti vittoria
con 5 giocatori:25 punti vittoria

Tutte le carte del mazzo degli scarti e del mazzo delle pescate sono mescolati. I giocatori conservano le carte che hanno in mano. Tra le 20 ultime carte del mazzo, si inserisce la carta "Fine partita" ("Spielende"). La partita continua.

Appena la carta "Fine partita" è girata, la partita si ferma immediatamente e si effettua un ultimo conteggio:

- ogni giocatore riceve 1 punto vittoria per costruzione (castello, cittadina, grande città o cattedrale)
- il o i giocatori che hanno la più grande regione (possesso del più grande numero di caselle adiacenti) ricevono cinque punti vittoria.
- il o i giocatori che hanno la seconda più grande regione ricevono due punti vittoria.

Un giocatore può conteggiare i punti per la più grande regione e, con un'altra regione, i punti per la seconda più grande regione.

- il re in carica alla fine della partita riceve cinque punti di vittoria.

Il giocatore che ha il maggior numero di punti vittoria vince la partita.

Casi particolari e varianti

Caso di fine della partita eccezionale:

la partita si ferma immediatamente con la presa dell'ultimo territorio "Pianura" o "Foresta".

Un giocatore non possiede più caselle:

se un giocatore non possiede più territori, pone due scudi su due caselle libere di sua scelta e gioca normalmente il suo turno.

Regole particolari per una partita a 2 giocatori:

in caso di rivolta, si rivelano tre carte "Popolo" supplementari.

Variante per un gioco più teso:

Con quattro e cinque giocatori, si gioca con una porzione in meno della mappa di gioco.

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 "Krone & Schwert" sono detenuti dal legittimo proprietario.

TRADUZIONE CURATA DA GNOCCARELLO - VER. 1.0 - MARZO 2005

