

# MORDRED

**R**e Artù si è unito ai guerrieri dei reami dell'antica Britannia, ma il Galles è rimasta una terra pericolosa. Artù ha quindi inviato alcuni dei suoi fidati cavalieri per riportare il Galles sotto la sua corona. Tuttavia, il malvagio Mordred attende nascosto nel suo Castello di Anglesey, pronto ad opporsi ai cavalieri di Artù.

## Descrizione del Gioco

Ogni giocatore riceve un gruppo di segnalini in legno, che rappresentano dei Villaggi, delle Città e dei piccoli e grandi Castelli. Quello che i giocatori dovranno fare è di piazzare i loro pezzi sulla mappa, a turno. Quando un giocatore avrà terminato le sue azioni, potrà agire l'avversario di sinistra. I turni si susseguono intorno al tavolo in senso orario, fino a che una delle condizioni farà terminare la partita.

Quando è il vostro turno, prendete due dadi, e preparatevi a lanciarli. Ma prima di farlo, dovete dichiarare agli avversari quale "riga" sulla "Tabella dei Soldi" volete usare. Le righe che si possono scegliere sono la "A", la "B" oppure la "C". Poi, lanciate i due dadi e controllate i risultati sulla riga scelta. Troverete il quantitativo di soldi che guadagnate. Tuttavia, se un risultato si trova racchiuso in un riquadro nero, dovete piazzare anche dei pezzi di Mordred (quelli neri). Questo è il cuore del gioco, e se sarete ingordi scegliendo sempre la riga "C", potreste rischiare di aiutare Mordred, ma potreste anche decidere di essere più generosi e scegliere la riga "A". Solitamente non è una buona cosa piazzare sulla mappa degli uomini di Mordred, anche se questi potranno essere usati per danneggiare gli altri giocatori!

Quando avete raccolto i vostri soldi e avete piazzato gli eventuali uomini di Mordred, potete spendere quanto avete per piazzare sulla mappa i vostri pezzi. C'è una tabella che indica i costi di ogni pezzo che piazzate, a seconda se questi andranno in un riquadro di collina o in uno di foresta. Il primo edificio che costruite dovete piazzarlo in un riquadro contornato di nero, ad est sulla mappa. Poi, potrete costruire in un qualsiasi riquadro adiacente ad uno dei vostri pezzi, oppure ad uno dei pezzi avversari. Se costruite adiacenti a dei pezzi avversari, dovete pagare 1£ aggiuntivo. Se avete fortuna, potrete anche attaccare dei pezzi di Mordred. Quando avete terminato di spendere i vostri soldi, agirà l'avversario successivo. Potete conservare quanti soldi volete, perché non siete obbligati a spenderli tutti.

La partita termina se sono verificate certe condizioni. Ogni volta che ottenete un risultato di Mordred sulla Tabella dei Soldi, dovete spostare il vostro pedone sul Tracciato di Mordred. Se arrivate alla fine di tale tracciato, allora la partita termina immediatamente. La partita potrebbe terminare anche se all'inizio del vostro turno avete finito tutti i pezzi di un tipo di edificio, oppure se tutti gli uomini di Mordred sono stati piazzati sulla mappa, oppure ancora se sarete riusciti a sconfiggere il pezzo di Mordred che si trova nel Castello di Anglesey.

Quando la partita si è conclusa dovete determinare il vincitore, che non è così facile come sembra. La prima cosa da fare è quella di trovare dove Re Artù oppure Mordred hanno vinto la battaglia per il Galles. Se nel Galles ci sono più uomini di Mordred rispetto al totale dei pezzi di tutti i giocatori, allora Re Artù ha perso e il vincitore della partita sarà chi ha aiutato meno Mordred, cioè il giocatore il cui pedone si trova più in altro sul Tracciato di Mordred. Se invece Mordred non vince, allora il giocatore con

più punti vittoria sarà il vincitore. Ogni pezzo sulla mappa farà guadagnare un certo numero di punti vittoria, ad esempio un Villaggio vale 2 punti (chiamati anche VP).

Questo è tutto. Niente di così terribile, solo dei lanci di dado per vedere cosa succede. Una partita dovrebbe durare circa una mezz'ora, quindi se dopo due ore state ancora giocando la stessa partita vuol dire che avete commesso qualche errore.

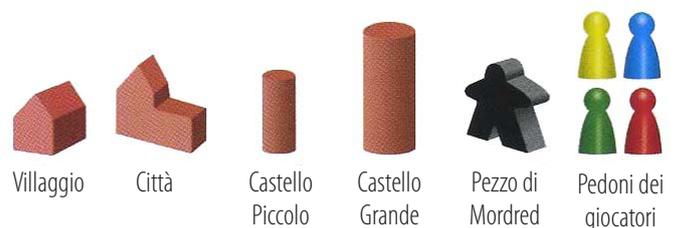
Qui di seguito c'è un esempio di come si potrebbe presentare la mappa se state giocando in modo corretto. Potete vedere i vari pezzi che sono stati costruiti dai giocatori per limitare l'avanzata degli uomini di Mordred.



La scatola del gioco contiene i seguenti pezzi:

- 1 Mappa
- 1 Regolamento
- 36 Villaggi
- 24 Città
- 24 Castelli Piccoli
- 16 Castelli Grandi
- 4 pedoni di legno
- 35 uomini neri
- 2 dadi

Trovate anche un gruppo di segnalini di plastica che sono usati per rappresentare le monete. I segnalini di rame valgono 1£, mentre quelli in argento valgono 5£.



Villaggio

Città

Castello Piccolo

Castello Grande

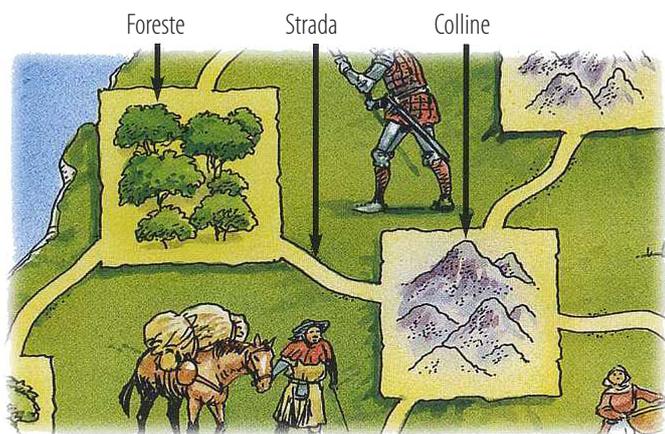
Pezzo di Mordred

Pedoni dei giocatori

# Le Regole di Mordred

## La Mappa

La mappa presenta la misteriosa terra del Galles. Ci sono dei riquadri che contengono foreste e riquadri che contengono colline. Questi spazi sono connessi da strade. Durante la partita, i pezzi verranno piazzati in tali spazi.



## Come Iniziare la Partita

Ogni giocatore deve prendere un gruppo di pezzi dello stesso colore.

Piazzate gli uomini di Mordred vicino alla mappa. Prendetene uno e piazzatelo sul Castello di Anglesey. Sistemate le monete in un gruppo vicino alla mappa. Lanciando i dadi dovete decidere il primo giocatore. Chi ha ottenuto il risultato più alto, inizierà la partita.



Ogni giocatore piazza il proprio pedone nello spazio che contiene un drago, sul Tracciato di Mordred.



## Iniziare a Giocare

I giocatori faranno i loro turni, iniziando dal primo giocatore. L'ordine di gioco proseguirà in senso orario attorno al tavolo. I giocatori continueranno ad agire fino a che non sarà soddisfatta qualche condizione per terminare la partita.

Quando è il vostro turno, dovete fare le seguenti fasi, nell'ordine indicato:

- 1 Dichiarare una Riga e Lanciare i due Dadi
- 2 Prendere le Monete e gli Uomini di Mordred
- 3 Piazzare gli Uomini di Mordred
- 4 Spendere i Propri Soldi

Di seguito trovate il dettaglio di ogni singola fase.

## 1 Dichiarare una Riga e Lanciare i due Dadi

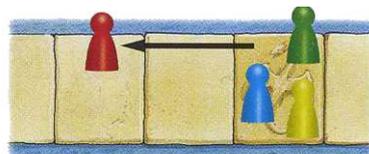
Prendete i due dadi e dichiarate ad alta voce su quale riga volete controllare i risultati: "A", "B" oppure "C". Se vi dimenticate di dichiarare la riga, in automatico si assumerà che abbiate dichiarato la riga "C". Quindi lanciate due dadi. Piazzate ogni dado nel riquadro del risultato corrispondente, sulla Tabella dei Soldi.

The Money Table						
Die	1	2	3	4	5	6
A	£1	£2	£2	£3	£3	£4
B	£2	£1	£3	£4	£5	£5
C	£3	£2	£2	£5	£6	£7

## 2 Prendere le Monete e gli Uomini di Mordred

Nelle colonne dei risultati ottenuti con i dadi, in corrispondenza della riga dichiarata, trovate il numero di monete che potete prendere dalla banca. Tali risultati potrebbero trovarsi in riquadri neri, e questo significa che dovete prendere anche quel numero di uomini di Mordred. Dovrete anche spostare il vostro pedone sul Tracciato di Mordred, di quello stesso numero di spazi verso sinistra.

**ESEMPIO:** dichiarate di lanciare i dadi sulla riga "C". Come risultato ottenete un "2" e un "5". Questo significa che potete prendere 8£ dalla banca (il risultato "2" vi permette di prendere 2£, mentre il risultato "5" vi permette di prendere 6£). Dato che il risultato 2£ si trova in un riquadro nero, dovete prendere anche 2 uomini di Mordred, e spostare il vostro pedone di 2 spazi verso sinistra, sul Tracciato di Mordred.



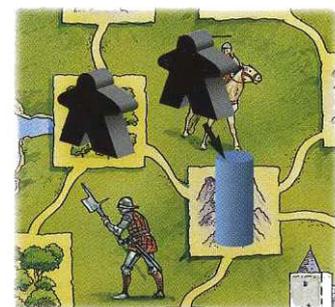
## 3 Piazzare gli Uomini di Mordred

Prima di fare qualsiasi altra cosa, dovete piazzare tutti gli uomini di Mordred che avete appena preso. Un uomo di Mordred può essere piazzato in qualsiasi spazio che è connesso con una strada ad uno che contiene già un altro uomo di Mordred. In ogni spazio può essere piazzato solo un uomo. Se siete particolarmente crudeli, potete cercare di piazzare un uomo di Mordred in uno spazio che contiene il pezzo di un altro giocatore. Se lo fate, dovete lanciare un dado. Controllate quindi la Tabella dei Combattimenti per l'esito. Se avete ottenuto un valore maggiore o uguale a quello indicato nella riga che contiene il tipo di edificio attaccato (incrociato con la colonna di destra), dovete rimuovere il pezzo dell'altro giocatore, ridandoglielo, e quindi aggiungere in quello spazio un uomo di Mordred. Se non ottenete il risultato richiesto, allora quell'uomo di Mordred non potrà essere aggiunto alla mappa, e andrà scartato. Se avete più di un uomo di Mordred da piazzare, potreste fare più tentativi per rimuovere i pezzi di un altro giocatore.

**ESEMPIO:** il primo pezzo di Mordred deve essere piazzato nello spazio adiacente al Castello di Anglesey.

In questo esempio avete 2 pezzi neri da piazzare. Decidete di tentare di rimuovere un pezzo di Hannah (blu). Potete attaccare perché adiacente a quello spazio c'è già un altro uomo di Mordred. Per rimuovere il Castello piccolo dovete ottenere 4 o più con un dado. Se fallite, scartate il pezzo di Mordred. Potreste avere un'altra possibilità se avete ancora uomini di Mordred da piazzare. Se avete successo, rimuovete il Castello e ridatelo al proprietario e in quello spazio piazzate il pezzo di Mordred.

Più avanti durante la partita, è possibile che alcuni pezzi di Mordred rimangano separati dal loro gruppo principale. In ogni caso, il piazzamento dei pezzi di Mordred è sempre possibile, l'importante è che essi vengano sistemati adiacenti ad un altro pezzo di Mordred, anche se quello non è connesso al gruppo principale.



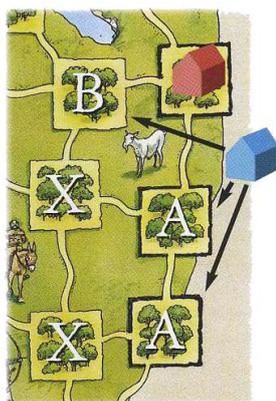
## 4 Spendere i Propri Soldi

Ora potete spendere le monete che avete, per piazzare i vostri Villaggi, Città e Castelli. La Tabella sui Costi degli Edifici vi indica quanto costa piazzare un singolo pezzo, che può variare a seconda del tipo di terreno presente nello spazio in cui verrà costruito. Notate che non potete costruire una Città in uno spazio con delle Colline.

	2	3	1	2
Victory points	2	3	1	2
	£5	Not allowed to build	£5	£8
	£3	£5	£7	£10

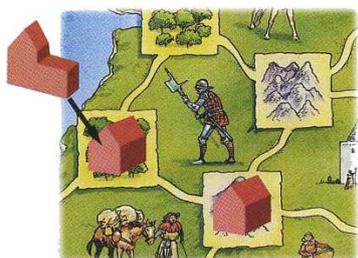
Ci sono dei limiti con i quali si possono piazzare i propri edifici. Il primo giocatore della partita che costruisce un edificio, DEVE piazzarlo in uno degli spazi circondati da una cornice nera, che si trovano tra il Galles e l'Inghilterra. Poi, gli altri giocatori potranno costruire in uno spazio con una cornice nera oppure in uno spazio adiacente ad uno che contiene un pezzo di qualsiasi giocatore (non necessariamente uno dei propri). Se costruite in uno spazio che non è adiacente ad uno dei vostri pezzi, dovrete pagare un costo aggiuntivo di 1£. Non dovete mai pagare il costo aggiuntivo se piazzate un pezzo in uno spazio con un bordo nero.

**ESEMPIO:** avete tre pezzi rossi e siete il primo giocatore della partita. Siete obbligato a costruire in uno spazio con un bordo nero, e quindi scegliete quello illustrato nella figura a lato. Piazzate un Villaggio, che vi costa 3£. Hannah, il giocatore blu, potrebbe ora costruire negli spazi "A" senza nessun costo aggiuntivo, oppure nello spazio "B" con una spesa extra di 1£. Non può invece costruire negli spazi contrassegnati con una "X".



I vostri pezzi non devono essere necessariamente tutti adiacenti tra di loro. Non potete costruire in uno spazio che contiene già un altro pezzo.

Potete costruire in uno spazio che contiene un altro vostro pezzo. Il vecchio pezzo dovrà però essere rimosso dalla mappa. Per il piazzamento del nuovo pezzo dovrete comunque pagarne il suo costo completo.



E' a vostra scelta decide i tagli delle monete per pagare la vostra spesa. Ricevere anche un eventuale resto, che potete tenere per un turno seguente.

Mentre è il vostro turno, potete decidere di attaccare dei pezzi di Mordred. Potete lanciare un attacco con un qualsiasi pezzo che avete già sulla mappa. Un pezzo può attaccare un qualsiasi uomo di Mordred che si trova in uno spazio adiacente a quello che attacca. Un attacco vi costa 2£, che dovrete pagare prima di lanciare il dado. Controllate poi la Tabella sui Combattimenti per trovare il valore che dovete ottenere per aver successo (colonna centrale). Lanciate poi il dado e controllate se avete ottenuto un risultato uguale o maggiore a quello indicato. Se avete avuto successo, rimuovete l'uomo di Mordred e spostate il vostro pe-

One attack costs £2	Attacking Mordred	Your defense
	6	2
	6	3
	5	4
	4	5

done di uno spazio verso destra, per indicare il coraggio dei vostri cavalieri. Se fallite, avrete semplicemente speso inutilmente i vostri soldi. Potete fare quanti attacchi desiderate, sempre che abbiate un numero sufficiente di monete da pagare e gli uomini di Mordred sono in qualche spazio adiacente ai vostri pezzi. Se desiderate, potete fare degli attacchi intervallati con delle nuove costruzioni; quindi, potete fare un attacco e poi costruire un vostro edificio nello spazio in cui avete eliminato l'uomo di Mordred.

**ESEMPIO:** in questo caso, potete attaccare due uomini di Mordred. Per ogni attacco dovete spendere 2£. Decidete di iniziare con il primo. Dovete ottenere un "4" o più con un dado, perché state attaccando da un Castello grande. Ottenete un "3", che significa fallimento. Ora, potete spendere altri 2£ per tentare un secondo attacco. Lo fate e ottenete un "6", che questa volta è sufficiente per rimuovere l'uomo di Mordred. Quindi, dovete spostare il vostro pedone di uno spazio verso destra sul Tracciato di Mordred. Nello spazio appena conquistato potrete costruire un edificio.



## Fine della Partita

La partita termina non appena una delle seguenti condizioni sono state verificate:

- quando tutti gli uomini di Mordred sono stati piazzati sulla mappa;
- è l'inizio del vostro turno e avete piazzato sulla mappa tutti i vostri pezzi di un particolare tipo, ad esempio tutte le vostre Città;
- non potete spostare il vostro pedone sul Tracciato di Mordred del numero di spazi richiesto, né verso sinistra, né verso destra, il che di solito significa che il vostro pedone è arrivato nella parte più bassa del Tracciato di Mordred;
- riuscite a sconfiggere Mordred in persona, nel suo Castello di Anglesey (questo è molto difficile da ottenere).

Notate che una partita termina subito, non appena una delle precedenti condizioni sono state verificate - quindi non terminereste il vostro turno, ma dovrete interrompere subito la partita e determinare il vincitore. Quando una partita è terminata, dovrete determinare dove Mordred o Re Artù hanno vinto la lotta per il Galles. Se sulla mappa ci sono più uomini di Mordred rispetto al totale di pezzi piazzati da tutti i giocatori, allora Mordred ha vinto. Se invece Mordred fallisce, allora vince Re Artù - hurra !!!!

Se vince Mordred, allora vince il giocatore che ha il proprio pedone più a destra sul Tracciato di Mordred, perché è quello che ha gli dato l'aiuto minore. Se c'è un pareggio, allora ogni giocatore alla pari conta i propri punti vittoria che ha sulla mappa, e vince chi ne ha di più. Se anche in questo caso c'è un pareggio, allora tra i giocatori alla pari vincerà la partita chi ha più soldi. Se comunque il pareggio rimane, allora tutti i giocatori alla pari vincono la partita.

Se vince Re Artù, allora sommate i punti vittoria forniti dai pezzi che avete sulla mappa. La Tabella sui Costi di Costruzione vi indica anche quanti punti vittoria guadagnate per ogni pezzo. Il giocatore con il totale più alto in punti vittoria sarà il vincitore. In caso di parità, vincerà il giocatore tra quelli alla pari che ha più soldi. Anche in questo caso, se la partita continua, vinceranno a parimerito tutti quei giocatori alla pari.

Se riuscite a sconfiggere Mordred nel suo Castello in Anglesey, allora vincete automaticamente la partita, senza considerare la situazione dei pezzi sulla mappa.

# Riepilogo delle Regole

## La Sequenza dei Turni

- 1 Dichiarare una Riga e Lanciare i due Dadi
- 2 Prendere le Monete e gli Uomini di Mordred
- 3 Piazzare gli Uomini di Mordred
- 4 Spendere i Propri Soldi

Ricordatevi di scegliere una riga prima di lanciare i dadi. Se vi dimenticate di farlo, si assumerà che abbiate scelto la riga "C". Qualsiasi risultato entro un riquadro nero, vi permette di ricevere i soldi, ma dovete anche prendere degli uomini di Mordred, da piazzare nel vostro turno sulla mappa.

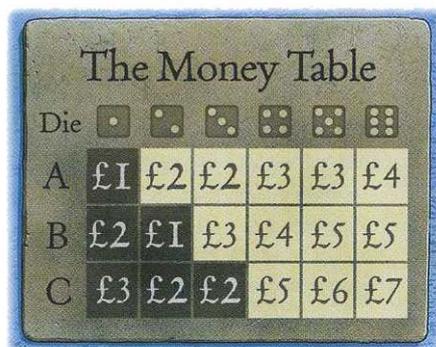
Assicuratevi di piazzare gli uomini di Mordred prima di spendere i vostri soldi.

Potete sempre costruire in un riquadro con una cornice nera. Potete sempre costruire in un riquadro adiacente ad un pezzo di un qualunque giocatore. Se quel pezzo non è vostro, allora dovete pagare un costo aggiuntivo di 1£.

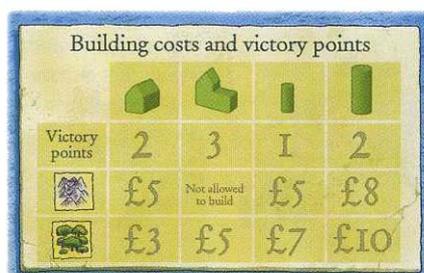
Potete rimpiazzare uno dei vostri pezzi, ma facendolo dovete pagarne i suoi costi per intero.

Quando Mordred vi attacca, usate il valore che si trova nella colonna di destra della tabella. Questo è il valore che Mordred deve uguagliare o superare per rimuovere il vostro pezzo in difesa.

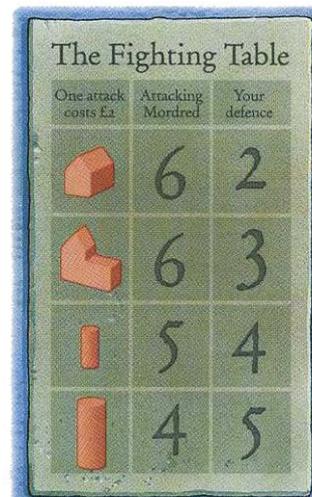
Quando attaccate Mordred, usate il valore che si trova nella colonna centrale della tabella. Dovete ottenere un risultato maggiore o uguale a tale valore per rimuovere un pezzo in difesa di Mordred.



Die	1	2	3	4	5	6
A	£1	£2	£2	£3	£3	£4
B	£2	£1	£3	£4	£5	£5
C	£3	£2	£2	£5	£6	£7



	1	2	3	4
Victory points	2	3	1	2
	£5	Not allowed to build	£5	£8
	£3	£5	£7	£10



One attack costs £2	Attacking Mordred	Your defence
	6	2
	6	3
	5	4
	4	5

## La partita termina quando:

- Tutti i pezzi di Mordred sono stati piazzati sulla mappa
- E' l'inizio del vostro turno e avete piazzato tutti i vostri pezzi di un particolare tipo sulla mappa, ad esempio tutte le vostre Città
- Non potete spostare il vostro pedone sul Tracciato di Mordred del numero di spazi richiesto perché avete raggiunto un'estremità del tracciato
- Riuscite a sconfiggere Mordred in persona, nel suo Castello di Anglesey

### Riconoscimenti

Autore: Martin Wallace

Grafica: Peter Dennis

Traduzione in Italiano: Maurizio Bignoli (Gylas)

Playtester: sono centinaia, ma devo menzionare Andy Ogden, Simon Bracegirdle, Geoff Brown, Richard Spilsbury, Don Oddy, Rob Mulholland, Hannah Bryan, Abby O'Rourke, Steve Owen, Michael Young, James Hamilton, ed altri a Stabcon, Baycon, Ramsdencon, e la Conference of Wargamers.

Voglio ringraziare anche le seguenti persone che mi hanno aiutato a supportare questo progetto:

James Hamilton, Robert Hyde, Peter Dennis, Amanda Cummings, Qualitech, Elisabeth Miller, Ludofact, Julia Bryan, Robert Bryan, Torben Sherwood, Rik Falch, Jerry Elsmore.



'Mordred' is © Martin Wallace 1999  
All rights reserved

[www.warfroggames.com](http://www.warfroggames.com)

Per favore, considerate la possibilità di diventare un donatore di organi. Centinaia di vite vengono salvate ogni anno grazie alla donazione di organi. Hannah vive a dimostrazione del fatto che molte persone possono avere una vita felice e soddisfacente. Informatevi su come diventare un donatore di organi, ai seguenti indirizzi Internet:

[www.aido.it](http://www.aido.it)

[www.uktransplant.org.uk](http://www.uktransplant.org.uk)