

Regole Carolus Magnus

Contenuto

- 15 parti di tavoliere che rappresentano i territori dell'Impero. Notare che i pezzi, di 3 differenti forme, possono essere facilmente uniti tra loro per formare territori più ampi.
- 5 serie di gettoni di cartone, ognuna numerata da 1 a 5 (2 serie nere, 2 bianche ed 1 grigia)
- 4 "Corti", tessere rettangolari con il disegno di un castello e su di un lato 5 cerchietti nei 5 colori.
- 2 sacchetti di cotone:
 - uno contiene 200 cubetti in legno che rappresentano Paladini (i nobili di più alto rango) in 5 diversi colori; ogni colore corrisponde ad uno dei potenti clan attraverso i quali viene governato l'Impero.
 - l'altro contiene 1 pezzo giallo-ocra che rappresenta l'Imperatore; 4 dadi con le facce nei 5 colori e la sesta faccia che rappresenta una corona; 5 emblemi dei clan (cilindretti in legno) nei 5 colori; 30 castelli in 3 diversi colori (nero, bianco e grigio);

Raccomandiamo di giocare la prima partita in 2 perché questa versione è la più adatta per impratichirsi sulle regole. Il regolamento completo fa riferimento a tale versione; se volete giocare in 3 o in 4, dovete comunque leggere il regolamento per 2 e poi consultare anche le particolarità delle altre versioni.

IL GIOCO PER 2 GIOCATORI

Preparativi

- Disponete in circolo i 15 territori (lasciando un po' di spazio tra un territorio e l'altro).
- Ponete l'Imperatore in uno dei territori.
- Svuotate nel mezzo il sacchetto con i 200 cubetti.
- Piazzate accanto ai cubetti i 5 emblemi (i cilindretti).
- Prendete 15 cubetti dal mucchio, 3 per ogni colore, e poneteli casualmente uno per territorio.
- Ogni giocatore prende 10 castelli di un colore, una serie di 5 gettoni dello stesso colore ed una "Corte".
- Riponete nella scatola tutto il resto del materiale che non serve quando si gioca in 2 e cioè: 10 castelli, 3 serie di gettoni numerati, 2 corti ed 1 dado.
- Nella fig. 1 potete vedere in alto a sinistra il materiale da riporre.
- Ognuno infine tira 2 volte i 3 dadi ed una terza volta 1 dado (totale 7 dadi), prendendo ogni volta i cubetti dei colori che escono (la corona consente di scegliere il colore che si preferisce). I 7 cubetti formano la riserva iniziale di paladini del giocatore, che deve sempre rimanere ben visibile.

Disponete il vostro equipaggiamento davanti a voi: per esempio, da sinistra verso destra, la riserva di 7 cubetti, i 10 castelli, i 5 gettoni (scoperti) ed infine la Corte. Fate in modo, che a destra della Corte rimanga un ampio spazio libero - in quello spazio, durante la partita, disporrete i vostri paladini. In fig.1 potete osservare una partita in corso.



Turni di gioco

Ogni turno è suddiviso in una fase preliminare seguita da una fase delle azioni. Nella fase preliminare i giocatori determinano l'ordine secondo cui effettueranno le loro azioni ed anche di quanti passi potranno muovere l'Imperatore. Nella successiva fase delle azioni ogni giocatore, a turno, effettua 3 azioni:

- 1) Mette in gioco 3 paladini (cubetti) dalla propria riserva;
- 2) Muove l'Imperatore (ed eventualmente costruisce un castello nel territorio in cui l'Imperatore si ferma);
- 3) Tira 3 dadi per rimpiazzare i 3 cubetti messi in gioco.

Fase preliminare

Ogni giocatore sceglie, a turno, uno dei suoi gettoni numerati e lo pone scoperto all'interno del cerchio dei territori, davanti a sé. Il numero indicato nei 2 gettoni

dev'essere diverso. Nel turno iniziale si decide per sorteggio chi sceglie per primo il suo gettone, ma in tutti i turni successivi il primo gettone verrà scelto dal giocatore che, nel turno precedente, aveva giocato il numero più basso. I gettoni vanno parzialmente sovrapposti a quelli giocati in precedenza in modo tale che sia evidente l'ultimo numero giocato (notare come sono giocati i gettoni nella fig.1). Può capitare di disporre soltanto di un gettone uguale a quello giocato dall'avversario; lo si potrà utilizzare ma si dovrà comunque giocare per secondi. Dopo il quinto turno, i 5 gettoni vengono ripresi in mano ed il ciclo ricomincia. Il valore dei gettoni ha due significati:

- 1) Indica l'ordine in cui i giocatori dovranno poi effettuare le azioni: chi ha giocato il numero più basso gioca per primo;
- 2) Indica fino a quanti passi il giocatore potrà poi muovere l'Imperatore. Esempio: Aldo sceglie il gettone numero 3, Bruno il gettone numero 2. Bruno effettua per primo le sue azioni e potrà muovere Carlo Magno di 1 o di 2 passi. Aldo giocherà per secondo, ma potrà muovere l'Imperatore di 1, 2 o 3 passi.

Fase delle azioni

Il giocatore che ha scelto il numero più basso nella fase preliminare effettua per primo le seguenti 3 azioni, dopo di che toccherà all'avversario.

1) Mette in gioco 3 paladini (cubetti colorati)

Scegliete 3 dei 7 paladini che compongono la vostra riserva e metteteli in gioco (a) nella vostra Corte o (b) nei territori. I 3 cubetti possono essere suddivisi a piacere tra la Corte ed uno o più territori. Notare che i paladini che rimangono nella vostra riserva non sono in gioco. Soltanto i 3 paladini selezionati diventano parte attiva della partita. Inoltre, una volta messi in gioco non possono più essere spostati fino alla fine della partita.

(a) Se decidete di piazzare paladini nella vostra Corte, allineate li accanto al cerchietto del colore corrispondente. Lo scopo di questa mossa è ottenere il controllo di uno o più colori avendo allineato nella propria Corte più paladini di quei colori rispetto a quanti l'avversario ne abbia nella sua. In caso di parità il controllo rimane al giocatore che lo deteneva in precedenza. Immediatamente dopo aver ottenuto il controllo di un colore, prendetene l'emblema (cilindretto) e ponetelo sopra il corrispondente cerchietto sulla Corte: ciò significa che voi ora controllate tutti i paladini di quel colore che si trovano sui territori.

(b) L'alternativa è giocare paladini nei territori. Può rivelarsi utile poiché, come vedremo, una delle condizioni per conquistare un territorio è che esso contenga in maggioranza paladini di colori sotto il vostro controllo. Può però essere una mossa molto rischiosa, in quanto è molto difficile conservare a lungo il controllo di un colore e quindi i paladini messi in gioco in un territorio possono diventare più tardi pericolosi nemici. Inoltre ogni paladino giocato in un territorio è un paladino in meno nella Corte. Non è quindi consigliabile giocare nei territori per tutta la prima fase della partita, mentre può al contrario rivelarsi decisivo nelle concitate fasi finali.

2) Muove l'Imperatore

Dopo aver messo in gioco i 3 paladini, muovete l'Imperatore in senso orario di un numero di passi uguale o minore al numero del gettone giocato nella fase preliminare. In ogni caso Carlo Magno andrà mosso di almeno un passo. Se l'Imperatore finisce il suo movimento in un territorio in cui la maggioranza dei paladini presenti è sotto il vostro controllo potrete costruirvi un castello, ma fate attenzione perché se la maggioranza è controllata dal vostro avversario, sarà lui a costruire il castello (vedere "Castelli e regioni"). Fin dall'inizio della partita c'è un paladino in ognuno dei 15 territori. Giocando ad esempio un paladino rosso nella vostra Corte potete già vantare il controllo dei rossi e prendervi l'emblema rosso. Muovendo l'Imperatore in un territorio dove c'è un paladino rosso, potrete immediatamente costruire un castello. Nella prima fase del gioco quindi i giocatori potranno costruire castelli in quasi tutti i turni. (successivamente diventerà tutto più difficile...)

3) Ricostituisce la riserva di paladini

Dopo aver mosso l'Imperatore tirate i 3 dadi e prendete 3 cubetti dei colori corrispondenti per rimpiazzare i 3 cubetti giocati. Ciò conclude le azioni del giocatore. Quando entrambi hanno effettuato le loro azioni inizia una nuova fase preliminare, a partire dal giocatore che aveva scelto il numero più basso nel turno precedente. Se si esauriscono tutti i cubetti di un colore, ogni giocatore ne toglie un eguale numero dalla sua Corte e li ripone nella riserva centrale.

Castelli e regioni

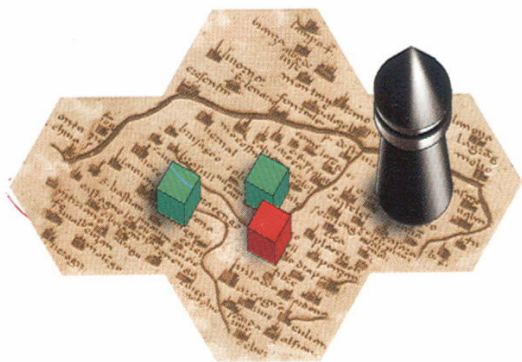
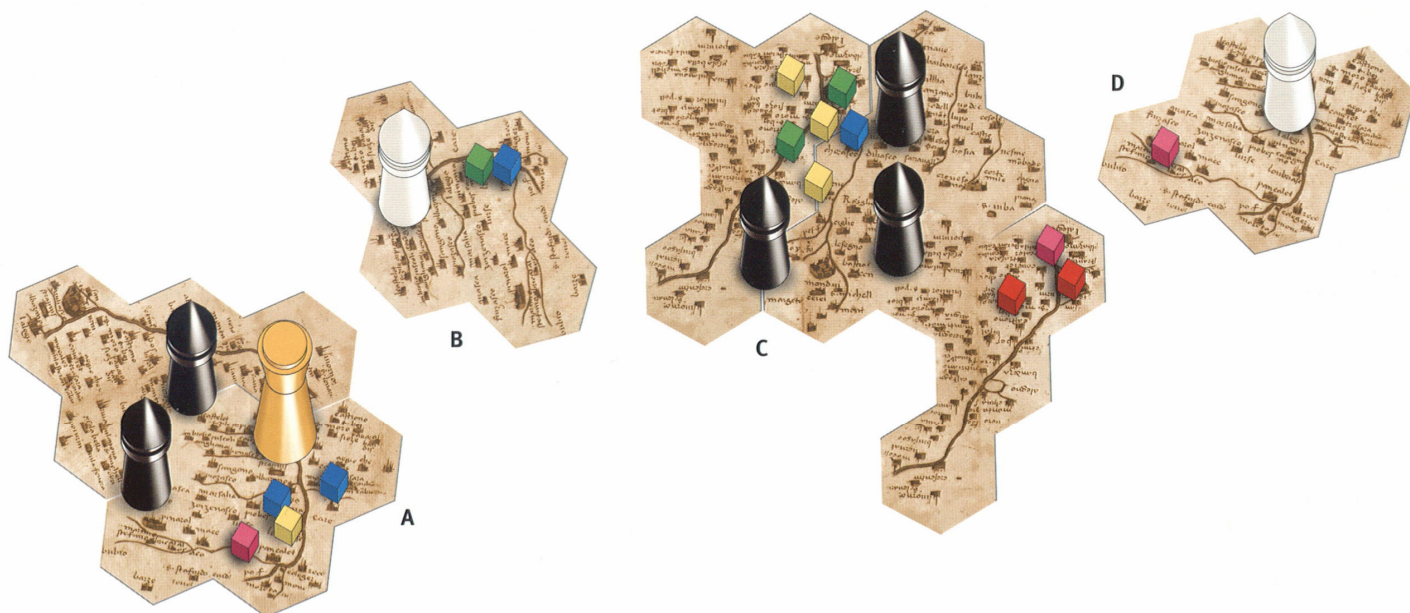
I castelli

Prima di ogni altra cosa per vincere è necessario costruire castelli. Per erigere un castello in un territorio si devono verificare due condizioni: dovete controllare la maggioranza dei paladini in quel territorio e l'Imperatore vi si deve fermare. Le maggioranze sono ovvie all'inizio del gioco quando c'è soltanto un paladino per territorio, ma più avanti, quando i giocatori tenteranno di invadere e conquistare i territori, sarà necessario contare i paladini controllati dall'uno e

dall'altro giocatore. In pratica ognuno conta i paladini dei colori che controlla. Chi controlla più paladini erige il castello (in caso di parità, nessuno). Vanno ignorati i paladini di un colore eventualmente non controllato né dall'uno, né dall'altro giocatore (ciò si può verificare nelle primissime fasi della partita).

La conquista di territori avversari

Il possesso di un territorio non è mai permanente, esso è infatti soggetto al mutare continuo delle situazioni nelle Corti dei giocatori e nel territorio stesso. Il passaggio del controllo di un colore da un giocatore all'altro può avere effetti dirompenti, così come l'immissione di nuovi paladini nel territorio. Anche quando l'Imperatore si ferma in un territorio dove è già presente un castello si procede al controllo della maggioranza, ma va considerato anche il castello, come se fosse un paladino del giocatore che in quel momento possiede il territorio. Il territorio rimane al suo proprietario se i suoi paladini (castello compreso) sono di numero pari o superiore a quelli dell'avversario; in nessun caso però egli può costruirvi un secondo castello. Nel caso contrario, cioè se la maggioranza passa all'altro giocatore, il castello viene rimosso dal territorio e sostituito con uno dell'avversario. La più semplice e frequente situazione in cui un territorio può essere conquistato è illustrata nella figura 2. Il castello nero indica che il Nero è in questo momento il proprietario del territorio. Egli controlla i 2 paladini verdi, l'avversario il solo paladino rosso. Quindi il nero ha una maggioranza di 3 ad 1. Ma cosa accade se il bianco gioca un numero di cubetti verdi nella sua corte sufficiente per superare quelli dell'avversario? Egli acquisisce il controllo dei verdi e raggiunge la maggioranza nel territorio: 3 ad 1 (i tre paladini contro il solo castello). Se l'Imperatore si fermerà nel territorio il bianco potrà reclamarlo e sostituire al castello nero uno del proprio colore. (per un esempio più complesso vedere fig.6).



L'unione dei territori - le regioni

Quando lo stesso giocatore costruisce castelli in territori adiacenti, questi vengono uniti a formare una singola unità denominata regione, e tutti i paladini ed i castelli dei singoli territori vengono quindi a far parte dell'unica nuova regione. Le regioni sono più forti e più difficili da conquistare rispetto ai singoli territori perché ogni castello conta come un paladino. Sono però anche una preda più ambita perché se si riesce a conquistare una regione tutti i suoi castelli vengono sostituiti dai propri. Una regione non può più essere divisa, e dal momento della sua formazione, andrà sempre trattata e disputata come un'unità nella quale sono presenti più castelli e più paladini. Ciò vale anche per quanto riguarda il movimento di Carlo Magno. Se nel corso della partita riuscirete a conquistare altri territori o regioni adiacenti ad una vostra regione anche questi vi saranno uniti. In questo modo durante la partita

le "caselle" di gioco continuano a diminuire in quanto sempre più potenti regioni coagulano progressivamente i territori

originali. Partendo dalla situazione di fig.2, il bianco ha mosso l'Imperatore nel territorio B, riuscendo ad impadronirsene come si vede in fig.3. Ma il bianco possiede già castelli nei territori A e C e quindi si costituisce una regione (i territori possono essere uniti in uno qualsiasi dei tanti modi possibili) che comprende 3 territori, contiene 6 paladini ed è difesa da 3 castelli bianchi (Fig.4).



Le corti - Attenzione alla riserva dell'avversario!

Durante la partita è sempre necessario stare molto attenti ai 7 cubetti che compongono la riserva dell'avversario. Per esempio nella fig.5 si vedono le Corti dei due giocatori e le rispettive riserve. In questo momento il bianco controlla i rossi (7 a 6) e i rosa (8 a 5), mentre il nero controlla il blu (8 a 6), il giallo (6 a 5) ed il verde (5 a 3). E' il turno del bianco. Al momento il suo controllo dei rosa non è in discussione, al contrario quello dei rossi è in pericolo: il Nero ha infatti 3 cubetti rossi che potrebbe impiegare nella sua mossa. Per parare l'attacco è necessario che il bianco giochi almeno 2 cubetti rossi, ma d'altro canto mettendo in gioco 2 gialli potrebbe ottenere il controllo dei gialli... Qual è la scelta migliore? Dipende dalla situazione, ma generalmente è preferibile la difesa. Notare che per rendere più facile contare il numero di cubetti allineati è stato mantenuto un piccolo spazio di 5 in 5.

Contrattacco!

Non sempre la difesa è la migliore risposta; a partita avanzata ci possono essere spettacolari rovesciamenti di fronte, soprattutto combinando il piazzamento dei cubetti nella propria corte e nei territori. Nella Fig. 6 vediamo una posizione che corrisponde alla situazione delle Corti della fig.5. E' ancora il turno del bianco che si trova in una posizione difficile. L'Imperatore è in A. Il nero possiede due potenti regioni in A ed in C, mentre il bianco ha due deboli territori in B e D. Se il nero avesse la possibilità di giocare per primo la partita sarebbe praticamente decisa: egli potrebbe muovere l'Imperatore in B (dove ha già la maggioranza), sostituire il castello bianco ed unire il territorio alle sue due regioni. Ne deriverebbe una potentissima regione difesa da ben 6 castelli neri! Ma tocca al bianco che ha giocato il gettone 3 e dunque può scegliere se muovere l'Imperatore di 1, 2 o 3 passi. Un passo sarebbe un autentico suicidio (consentirebbe al nero di portargli via il castello e formare una regione da 6) e quindi ipotizza di raggiungere la momentanea salvezza muovendo di 3 passi fino a D. Ma in realtà c'è di meglio. Il nero ha infatti una solida maggioranza (9 a 3) nel territorio C, che è garantita però tra l'altro da 3 cubetti gialli, un pericoloso punto debole. Il bianco ha infatti nella sua riserva tre cubetti gialli. Ne schiera 2 nella sua Corte. In tal modo ottiene il controllo dei gialli ed

è in grado quindi di ribaltare clamorosamente la maggioranza nel territorio C giocando il terzo cubetto giallo proprio in

quel territorio (4 gialli, 2 rossi e 1 rosa contro 3 castelli, 2 verdi ed 1 blu). Muove infine l'Imperatore in C e conquista la regione riuscendo tra l'altro ad unirla a B e D. Da una posizione quasi disperata si trova ora proprietario di una solida regione difesa da 5 castelli.

Fine del gioco

Il gioco finisce con la vittoria del giocatore che è riuscito a costruire 10 castelli. Se sul tavolo rimangono meno di 4 territori e nessuno ha ancora raggiunto la vittoria, la partita finisce comunque: vince il giocatore con il maggior numero di castelli.

IL GIOCO PER 3 GIOCATORI

Il gioco in 3 è la versione più impegnativa, perché ci sono più elementi da tenere sotto controllo. Vi raccomandiamo quindi, prima di giocare in 3, di provare almeno una volta a giocare in 2. Le regole sono le stesse del gioco per 2 giocatori, con le seguenti eccezioni:

- Si utilizzano 8 castelli per colore, tutti e 4 i dadi, 3 Corti e 3 serie di 5 gettoni (una per colore). Vanno riposti nella scatola 2 castelli per ogni colore, la quarta Corte e 2 serie di gettoni (una bianca ed una nera).
- L'obiettivo è costruire 8 castelli (non 10).
- Ognuno gioca con una riserva di 9 paladini (anziché 7) e quindi costituisce la sua riserva iniziale tirando 3 volte 3 dadi (in tutto 9 dadi).
- Durante il proprio turno il giocatore mette in gioco 4 paladini (non 3) e quindi ne rimpiazza 4 alla fine del turno, tirando tutti e 4 i dadi.
- Nei territori è sufficiente la maggioranza relativa, basta cioè avere più paladini di ognuno degli altri due giocatori.
- L'ordine in cui i giocatori effettuano le loro azioni corrisponde ai valori dei 3 gettoni giocati nella fase preliminare; nello stesso ordine si sceglieranno anche i gettoni nella successiva fase preliminare.

IL GIOCO PER 4 GIOCATORI

Il gioco in 4 è la versione più emozionante e dinamica, ricca di continui capovolgimenti di fronte e di colpi di scena. Si gioca a coppie, 2 contro 2. I compagni non devono necessariamente sedere l'uno di fronte all'altro. Le regole sono le stesse del gioco per 2 giocatori con le seguenti eccezioni:

- Ogni coppia gioca con una sola serie di castelli, una coppia prende quelli bianchi e l'altra quelli neri. Per il resto ogni giocatore utilizza lo stesso equipaggiamento del gioco per 2 (naturalmente i due compagni utilizzano le due serie di gettoni del colore dei loro castelli).
- Nella scatola vanno riposti gettoni e castelli grigi ed 1 dado.
- I 4 giocatori effettuano la loro fase delle azioni nell'ordine determinato dai valori dei gettoni giocati; può quindi accadere che i due compagni giochino in successione.
- Ogni giocatore può schierare i suoi paladini soltanto nella propria Corte (o nei territori). In nessun caso è consentito giocare nella Corte del compagno.
- I colori vengono controllati individualmente (non dalla coppia). Ogni colore può essere controllato soltanto da un giocatore: quello che ha allineato il maggior numero di cubetti di quel colore nella sua Corte (i cubetti nelle Corti dei 2 compagni non vengono quindi sommati).
- I territori vengono invece conquistati insieme. Quando si verifica una maggioranza si confronta il totale dei paladini controllati dai due compagni con quello dei paladini controllati dall'altra coppia. Con questo criterio si costruiscono i propri castelli o si sostituiscono quelli degli avversari.
- Prima di iniziare la partita decidete se consentire ai due compagni di parlare tra loro o meno. Se si vuole giocare in modo agonistico, lo sconsigliamo: ...ma farlo potrebbe essere davvero divertente!

CONSIGLI DI STRATEGIA

Gioco di squadra! Se il vostro compagno controlla saldamente un colore nella sua Corte, non allineate anche voi paladini dello stesso colore nella vostra, piuttosto giocateli direttamente nei territori. Ordine di gioco! Questo elemento è ancora più importante che nelle altre versioni. In certe situazioni la possibilità di giocare l'uno dopo l'altro può essere decisiva. Qualche volta è perfino possibile giocare 4 volte di seguito (entrambi giocano per ultimi in un turno e per primi in quello successivo). Attenti ai territori! Nel gioco a 4 i territori sono più facili da conquistare a causa del grande numero di paladini che vi vengono giocati e della possibilità di giocare più mosse di seguito.