

Michael Schacht

# Richelieu

fun for 2



Munteres Machtgerangel für 2.

Friendly power struggle for 2.

Opgewekte machtsstrijd voor 2.

Une lutte de pouvoir acharnée.

Un intrigante gioco per due.

Ravensburger



[www.gamesbusters.com](http://www.gamesbusters.com)  
e-mail: [info@gamesbusters.com](mailto:info@gamesbusters.com)

## Ambientazione

Il gioco è ambientato all'inizio del XVII secolo. Armand Jean du Plessis, meglio conosciuto come Cardinal Richelieu, e la Regina Maria de' Medici si fronteggiano: entrambi vogliono conquistare il dominio assoluto sulla Francia.

I due nemici si danno da fare per impossessarsi di nuovi territori. Con astuzia e perfidia uno cerca di schiacciare l'altro. Ma non appena il primo ha conquistato quasi un'intera regione, l'altro riesce a fare altrettanto ...

## Materiale

- ♣ 48 carte da gioco (di 9 colori diversi)
- ♣ 6 segnaposto quadrati (3 per ogni giocatore)
- ♣ 14 gettoni (9 « stemmi », 3 « simboli », 2 « riprendi il segnaposto »)

*Occorrono inoltre carta e penna per segnare i punti.*

## Le carte da gioco

rappresentano nove diverse regioni francesi. Ad ogni regione corrisponde un diverso colore e uno stemma. Su ogni carta solitamente accanto allo stemma si trova un secondo stemma oppure un simbolo raffigurante il potere militare (spada), o quello clericale (croce) oppure il potere politico (torre) delle singole regioni. Il numero sulla carta indica quanti stemmi di questo colore sono previsti. Ognuno dei tre simboli compare nove volte.

## Scopo del gioco

I due giocatori assumono il ruolo di Richelieu e della Regina Maria de Medici. Durante il gioco, i due contendenti cercano di conquistare quanti più stemmi o simboli, in modo da conseguire il maggior numero di punti (potere).

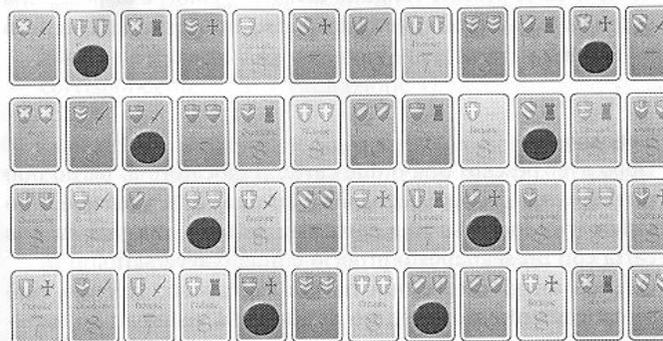
**Vince colui che alla fine del gioco ha ottenuto il punteggio più alto.**



Chi ha accumulato più punti vince il gioco

## Preparazione del gioco

Dopo aver mischiato bene le 48 carte da gioco, si dispongono scoperte una accanto all'altra in 4 file da 12 carte ognuna.



Ora si mescolano anche i 14 gettoni e 8 di questi vengono disposti coperti su alcune carte (come da figura). I restanti 6 gettoni non vengono utilizzati e, senza guardarli, vengono rimessi nella scatola.

Vengono distribuiti i 6 segnaposto quadrati. Il giocatore che impersona Richelieu riceve 3 cappelli da cardinale, l'altro, che impersona la regina, riceve 3 corone.

## Inizia il gioco

Comincia il giocatore più giovane, successivamente il turno passa all'altro. Colui che è di turno deve pescare almeno una, massimo due, delle carte disposte al centro del tavolo e posarla scoperta davanti a sé. Valgono le seguenti regole:

- ♣ Si possono prendere solo le carte più esterne, sia a destra che a sinistra.
- ♣ Se si pescano due carte, queste devono essere dello stesso colore e non devono avere nel complesso più di 2 stemmi. In questo contesto i tre simboli (spada, croce e torre) non vengono presi in considerazione.

*(L'esempio di pag. 19 illustra le varie possibilità di una mossa.)*

I

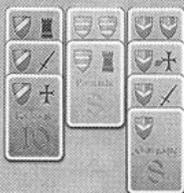
Disporre le carte su 4 file da 12 carte ognuna

Mescolare i gettoni, disporne coperti 8 sopra le carte

Ogni giocatore riceve 3 segnaposto

Pescare solo le carte più esterne

Pescare al massimo 2 stemmi uguali nel medesimo turno



Sistemare un solo segnaposto per ogni turno



Prendere una carta con il segnaposto dell'avversario costa un proprio segnaposto

*Esempio: Richelieu prende una carta sulla quale si trova il segnaposto della regina. Per avere quella carta egli deve pagare con un suo segnaposto. Poiché però al momento tutti i suoi segnaposti si trovano già sistemati sulle carte, egli deve prelevarne uno. La regina si riprende il suo.*

**Attenzione:** quando il primo giocatore dà inizio al gioco può pescare una *sola* carta.

Tutte le carte pescate vengono divise per colori e disposte una sopra l'altra, di modo che tuttavia risultino visibili gli stemmi e i simboli.

### Segnaposto

Dopo aver pescato una o due carte, il giocatore di turno può piazzare *uno* dei suoi segnaposti su una carta a piacere. Può sistemarlo anche su una carta con gettone, ma mai su una carta con un segnaposto proprio o quello avversario.

Quando un giocatore non ha più segnaposti, volendo, può semplicemente spostare uno di quelli già sistemati su un'altra carta.

Sistemando un segnaposto, il giocatore rende più difficile all'avversario impossessarsi di quella carta. Questa presa difatti gli costerà un segnaposto. Se un giocatore prende la carta sulla quale si trova il segnaposto dell'avversario rinuncia a uno proprio: ne prende uno da quelli che gli sono rimasti o lo preleva da un'altra carta per riporlo nella scatola.

Dopo aver preso la carta, all'avversario viene restituito il segnaposto; questi può tornare a utilizzarlo nei prossimi turni di gioco.

**Attenzione:** se il giocatore ha già « consumato » i tre segnaposti, ossia li ha riposti tutti e tre nella scatola, non può più prendere nessuna carta con un segnaposto avversario. Può capitare che egli per questo motivo non possa addirittura più pescare. In questo caso salterà il turno fino a quando non sarà di nuovo in condizione di poter pescare almeno una carta.

Sta al giocatore scegliere se pescare una carta libera oppure una che porta il segnaposto dell'avversario. Se pesca invece una carta con un segnaposto proprio, ne torna in possesso e potrà riutilizzarlo in un turno successivo.

### Gettoni

Se un giocatore prende una carta sulla quale si trova un gettone, può prenderne visione e poi rimetterlo *coperto* davanti a sé.

❖ I gettoni con gli stemmi o con i simboli vanno scoperti solo alla fine del gioco. Valgono quanto lo stemma o il simbolo corrispondente (vedi « Valutazione »).

❖ I due gettoni « riprendi il segnaposto » possono essere impiegate durante il gioco. Il giocatore che cede una di queste (la mette nella scatola), riceve uno dei segnaposti che aveva perduto (lo prende dalla scatola) e lo può riutilizzare. Ai fini del punteggio questi gettoni non valgono nulla.

### Valutazione

I giocatori continuano a giocare finché le carte sul tavolo sono terminate. Ora si può procedere alla valutazione:

*1.) Stemmi:* Seguendo la tabella qui a fianco, che comincia con la Bourgogne, si valuta una regione dopo l'altra.

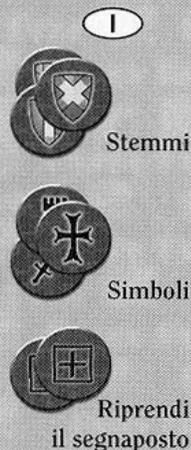
I giocatori non contano quante carte possiedono per ogni regione, bensì quanti stemmi. Chi possiede il gettone corrispondente, aggiunge al conteggio 1 stemma. Il concorrente che ha più stemmi annota come punteggio la loro quantità. L'altro giocatore ottiene 0 punti (v. Esempio 1).

Se entrambi i giocatori possiedono la stessa quantità di stemmi di una regione non accumulano nessun punto (v. Esempio 2).

**Attenzione:** Per ogni regione, della quale il giocatore non possiede *nessuna* carta (il possesso di un gettone adatto non aiuta!), deve sottrarre 5 punti del suo punteggio totale accumulato (v. Esempio 3).

*Esempio 1: Richelieu possiede 5 stemmi della Bourgogne ed il gettone corrispondente. La regina possiede i restanti 5 stemmi della Bourgogne. Richelieu ottiene 6 punti; la regina rimane a bocca asciutta.*

*Esempio 2: I giocatori possiedono 4 stemmi ciascuno della Normandie. Entrambi rimangono a bocca asciutta.*



1. Bourgogne
2. Bretagne
3. Champagne
4. Normandie
5. Languedoc
6. Provence
7. Anjou
8. Bourbon
9. Auvergne

**Stemmi:**  
Chi conquista la maggioranza degli stemmi di una regione ottiene 1 punto per ogni stemma che possiede

**Simboli:**  
Chi conquista la maggioranza dei simboli di un certo tipo ottiene 1 punto per ogni simbolo che possiede

*Esempio 3: La regina possiede tutti i 7 stemmi della Provence, Richelieu solamente il relativo gettone. La regina ottiene 7 punti; Richelieu sottrae 5 punti dal suo capitale.*

2.) **Simboli:** In seguito si valutano i 3 simboli, suddivisi tra spada, croce e torre. Ogni gettone corrispondente vale quanto un simbolo. Il giocatore che possiede più simboli di un certo tipo ottiene un punteggio pari alla quantità di tali simboli. L'altro giocatore accumula zero punti (v. Esempio 4).

Se i due giocatori possiedono la stessa quantità di simboli dello stesso tipo, entrambi ottengono zero punti (v. Esempio 4).

**Attenzione:** Anche nel caso – tuttavia difficile da verificarsi – che un giocatore non possieda nessuna carta raffigurante una certa tipologia di simbolo, deve sottrarre 5 punti al suo punteggio.

*Esempio 4: Richelieu possiede 5 croci e la regina le restanti 4. Il relativo gettone è rimasto nella scatola. Richelieu ottiene 5 punti e la regina 0.*

*(Se la regina avesse avuto il gettone, avrebbero entrambi ottenuto zero punti.)*

### Sine del gioco

Risulta vincitore colui che ha ottenuto il maggior numero di punti dopo aver terminato la valutazione.

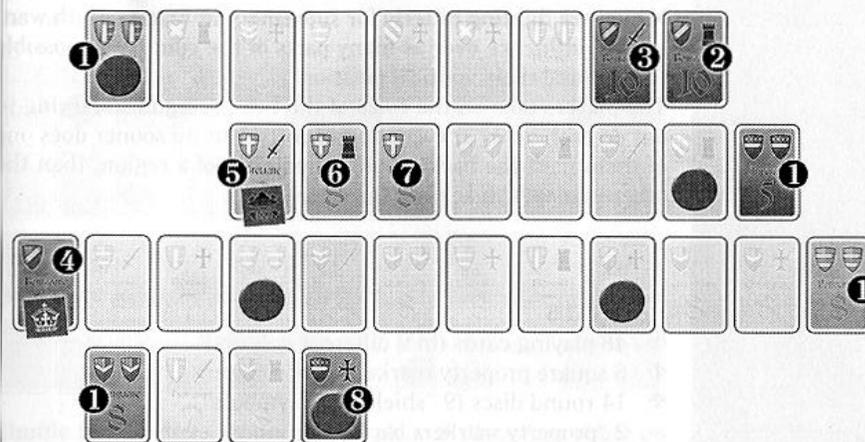
In caso di pareggio, vince colui che ha *meno* carte.

### Variante

Il gioco diventa ancor più avvincente se si procede alla valutazione appena si sono esaurite tre file di carte su quattro.

Chi ha accumulato più punti vince il gioco

### Varie possibilità di una mossa:



#### Tocca a Richelieu. Potrebbe prendere:

- Una delle carte con il doppio stemma ❶.
- Le due carte ❷ + ❸ in alto a destra. Invece di quest'ultima ❸ potrebbe altrimenti prendere la carta ❹ nella terza riga a sinistra. Se prendesse quest'ultima, dovrebbe però cedere uno dei suoi segnaposto e la regina si riprenderebbe il suo.
- Le due carte ❺ + ❻ nella seconda riga a sinistra (e si riprenderebbe dunque il suo segnaposto sulla carta ❺). Non può però proseguire prendendo anche la carta ❼, poiché non si possono pescare più di due carte per volta.
- La carta ❽ (e il gettone) in basso a destra. Non potrebbe però proseguire prendendo la carta ❶ nella seconda riga a destra, poiché avrebbe preso in tutto più di 2 stemmi.