

# ROSENKONIG (La Guerra dei Roses)

## Ed. Kosmos

di Dirk Henn, per 2 giocatori da 10 anni in su

### Introduzione

I giocatori assumono il ruolo delle due case reali Lancaster e York, che si affrontarono nella Guerra dei Roses (entrambe sfoggiavano l'effigie di una rosa sulle braccia) tra il 1455 e il 1485 per il controllo del trono d'Inghilterra. Ciascuna parte cercherà di assumere il maggior controllo sul territorio.

### Scopo del gioco

Vince il giocatore che ottiene il maggior punteggio dalla somma dei valori delle aree occupate dal proprio colore.

### Componenti

1 tabellone

52 segnalini ("pietre del potere") marcati ciascuno con una Rosa Rossa su un lato e una Rosa Bianca sull'altro.

24 carte del potere, 3 carte per ognuna delle 8 direzioni, marcate con i valori I, II, III

8 carte Eroe (4 per giocatore)

1 segnalino Corona

### Preparazione

- Piazzare il tabellone tra i due giocatori, in maniera che uno dei giocatori abbia vicino a sé la corona raffigurata sulla mappa (la vedrà capovolta). Questo giocatore impersonerà la casata di York (le Rose Bianche), mentre l'altro giocherà per i Lancaster (le Rose Rosse).
- Mettere le pietre del potere accanto al tabellone.
- Rimescolare le carte e distribuirne **5** ad ogni giocatore. Il resto delle carte costituisce il mazzo di pesca, da mettere coperto accanto al tabellone. I giocatori piazzano le loro **5** carte **scoperte** davanti a sé, in modo che la corona raffigurata su ciascuna carta abbia lo stesso orientamento della corona raffigurata sulla mappa (quindi il giocatore bianco vedrà le proprie carte capovolte, vedi figura a pag. 3 sul regolamento tedesco).
- Ogni giocatore riceve **4** carte Eroe del proprio colore, che mette accanto alle carte scoperte.
- Mettere il segnalino corona sullo spazio centrale del tabellone (che riporta il simbolo del sole).

- Inizia il giocatore rosso, quindi il gioco procede a turni alterni.

### Svolgimento

- Il giocatore, al proprio turno, sceglie **una** delle seguenti azioni (spiegate più avanti):
  1. giocare una carta del potere
  2. pescare una carta del potere
  3. giocare una carta Eroe insieme ad una carta del potere
- il giocatore sarà costretto a passare qualora non sia in grado di svolgere nessuna delle tre azioni. L'avversario continuerà a giocare finché non sia possibile per il giocatore compiere una delle tre azioni.

#### 1. Giocare una carta del potere

Gioca una delle tue carte scoperte e muovi la corona rispettando la direzione e la distanza indicate nella carta. La direzione è indicata dalla spada scintillante, la distanza da un numero romano sulla corona (I, II o III).

Per il movimento della corona valgono le seguenti regole:

- Il segnalino corona deve essere spostato utilizzando l'intera distanza indicata sulla carta
- Lo spazio su cui la corona termina il suo movimento deve essere libero
- Non può essere giocata una carta che sposterebbe il segnalino corona fuori dal tabellone

Prima di piazzare la corona sullo spazio di arrivo, metti sullo spazio una pietra del tuo colore, quindi metti la corona sopra la pietra.

Scarta la carta giocata (nel mazzo degli scarti) e non pescarne una nuova.

#### 2. Pescare una carta del potere

Pesca una carta dal mazzo. Puoi scegliere questa azione solo se possiedi meno di 5 carte. La nuova carta deve essere piazzata secondo l'orientamento della corona raffigurata sulla mappa, come spiegato in "Preparazione".

Quando viene pescata l'ultima carta dal mazzo, rimescolare gli scarti e formare un nuovo mazzo.

### 3. Giocare una carta Eroe insieme ad una carta del potere

Ogni giocatore dispone di 4 carte Eroe da utilizzare una volta durante il gioco. Questa azione può quindi essere scelta al massimo 4 volte durante il gioco.

Quando giochi questa carta insieme ad una carta del potere puoi spostare la corona in uno spazio occupato dall'avversario. Il segnalino dell'avversario viene girato e mostrerà adesso il tuo colore, quindi vi metterai sopra la corona. Le carte Eroe che vengono man mano giocate vanno scartate separatamente rispetto alle carte del potere.

### Fine del gioco

Il gioco finisce in due modi:

1. quando entrambi i giocatori possiedono 5 carte del potere e non possono fare alcuna mossa, oppure
2. quando uno dei giocatori piazza l'ultima pietra del potere sul tabellone.

In entrambi i casi la partita finisce immediatamente.

Ogni giocatore adesso calcola il valore dei propri territori.

Un territorio è formato da uno o più spazi occupati dalle proprie pietre del potere, aventi almeno un lato in comune (non un angolo). Per ottenere il valore del territorio occorre **moltiplicare per se stesso il numero di spazi che formano quel territorio.**

*Nell'esempio illustrato a pag. 5 del regolamento tedesco, la Rosa Bianca ha 3 territori: uno di 8 spazi (valore  $8 \times 8 = 64$ ), uno di 2 spazi (valore  $2 \times 2 = 4$ ) ed uno di 1 spazio (valore  $1 \times 1 = 1$ ), per un totale di  $64+4+1 = 69$  punti. La Rosa Rossa ha 4 territori: uno di 5 spazi ( $5 \times 5 = 25$ ), due da 2 spazi ( $4 + 4$ ) ed uno da 1 spazio (1), per un totale di  $25+4+4+1 = 34$  punti.*

Il giocatore con la somma più alta vince il gioco. In caso di parità, vince il giocatore che possiede il singolo territorio di maggior valore. Se c'è ancora parità, vince il giocatore col maggior numero di pietre posate sul tabellone.

**Suggerimento:** per facilitare il conteggio dei territori, entrambi i giocatori rimuovono ciascuno le pietre del proprio colore occupanti territori della stessa grandezza, quindi procedono con il calcolo dei restanti territori.

Alla pag. 5 del regolamento originale è riportata una tabella che facilita il calcolo del punteggio.

### Regole per 4 giocatori

Nel gioco originale -**Texas** (db Spiele)- da cui è tratto Rosenkonig, sono previste le regole per 4 giocatori (due squadre da 2 giocatori), che qui riportiamo:

- i componenti della stessa squadra devono sedersi uno di fronte all'altro;
- mantenere in ogni caso l'orientamento delle carte secondo quello della corona sulla mappa;
- i partner non possono interloquire sulle loro mosse;
- ogni giocatore riceve **3** carte del potere e **2** carte Eroe;
- non è possibile scegliere la seconda azione ("Pescare una carta del potere") se si posseggono 3 carte;
- non è possibile utilizzare le carte Eroe del proprio partner.

Traduzione italiana a cura di **Cesare "fabri" Benanti.**

La presente traduzione non vuole in alcun modo sostituirsi a quella contenuta nella confezione di gioco, ma intendersi come aiuto alla comprensione per i giocatori di lingua italiana. Tutti i diritti del gioco ed il suo regolamento appartengono ai rispettivi proprietari.