

TOLEDO

di Martin Wallace
Pubblicato da KOSMOS, © 2008

Per 2-4 giocatori dai 10 in su

Ogni giocatore rappresenta una famiglia, specializzata nella produzione delle famose spade d'acciaio Toledo. La famiglia che è una spanna sopra gli altri si guadagnano il suo posto nelle cronache della storia della città.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

20 figure giocatore (5 figure per ognuno dei 4 colori)
32 tessere azienda (8 per ognuno dei 4 colori)
90 carte (84 carte denaro e 6 dipinti El Greco)
12 tessere maestro di scherma (12 tessere duello e 4 tessere movimento)
19 tessere spada
23 barre di metallo
20 gioielli
1 plancia

SCOPO

I giocatori acquisiscono metallo e gioielli per poi forgiare spade preziose da loro fucine della città. Forniscono le spade al monarca nella città fortezza Alcazar e in questo modo guadagnano prestigio. Il Prestigio può anche essere guadagnato con l'acquisizione di dipinti di El Greco. Alla fine, il vincitore è il giocatore che ha guadagnato il maggior numero di punti prestigio.

PREPARAZIONE

- Prima della prima partita, staccare con attenzione i pezzi dalle cornici.
- Mettere la plancia in mezzo al tavolo di gioco.
- Disporre i 6 quadri in ordine di valore (1 in basso, 3 nella parte superiore) a faccia in su nell'apposito spazio sopra della Cattedrale.
- Ogni giocatore prende le 5 cifre del suo colore, che piazza nel primo spazio della Cattedrale. Ogni giocatore prende anche 8 tessere azienda del suo colore e le depone davanti a lui.
- Le carte denaro vengono mescolate ed ogni giocatore ne riceve 5. Le carte soldi rimanenti sono posizionate a faccia in giù nello spazio previsto sul bordo.
- Posizionare le tessere spada e maestro di scherma sui relativi spazi del tabellone.
- Mettere le barre di metallo e gioielli come scorta e il carro in basso nell'angolo inferiore destro della scheda.

SVOLGIMENTO

Il giocatore più giovane inizia la partita, gli altri giocatori seguono in senso orario, ognuno facendo un'unica azione. Il gioco continua in questo modo fino a quando un giocatore ha portato tre dei suoi personaggi all'Alcazar. Il punteggio finale decreterà quindi il vincitore.

Durante il proprio turno è necessario eseguire **una** delle seguenti azioni:

- ▶ **Prendere 2 carte denaro**
- ▶ **Piazzare una tessera azienda** (particolarmente importante all'inizio del gioco)
- ▶ **Muovere 1 o più personaggi ed eseguire l'azione degli spazi in cui si muovono**
- ▶ **Muovere 1 personaggio indietro fino alla Cattedrale** (caso raro)

DETTAGLIO DELLE AZIONI

► **PRENDERE 2 CARTE DENARO**

Prendete le prime due carte dalla pila a faccia in giù. Se la pila è terminata, mescola gli scarti per formarne una nuova.

Non ci sono restrizioni al numero di carte che un giocatore può avere in mano.

► **PIAZZARE UNA TESSERA AZIENDA**

Piazza una delle tue tessere azienda in uno spazio vuoto. Le due taverne e lo spazio dell'artista, che hanno bordi scuri, non possono essere coperte con tessere azienda. Ci sono quattro aziende diverse, che sono descritte in dettaglio più avanti. Ogni volta decidi se posizionare una tessera che può contenere 2 figure (2 cerchi) o 1 figura (1 cerchio).

Nota: A seconda di quale delle tre colonne costruite la vostra attività, riceverete carte denaro per un valore di almeno 1, 3 o 5 quando un altro giocatore vuole servirsi della vostra azienda. Non costa niente usare la propria azienda.

► **MUOVERE 1 O PIU' PERSONAGGI ED ESEGUIRE L'AZIONE DEGLI SPAZI IN CUI PASSANO**

Posizionare una carta denaro a faccia in su davanti a sé e spostare un personaggio del numero esatto di spazi indicato dal valore della carta, verso Alcazar. Anche se la figura può essere spostata sugli spazi vuoti senza tessere azienda, il movimento deve terminare su una di queste tessere o su una delle taverne oppure l'artista o uno dei due ingressi dell'Alcazar. Se c'è un cerchio non occupato è necessario spostare la figura su di esso. È quindi possibile usufruire dell'azienda (vedi 'Le aziende') ma non è obbligatorio (ad esempio se non si hanno abbastanza soldi).

Tutte le carte utilizzate durante un turno, a parte la prima, sono messe direttamente sulla pila degli scarti. Alla fine del proprio turno anche la prima carta viene posta nel mazzo degli scarti.

Nota: non mettendo la prima carta direttamente tra gli scarti è più facile confermarne il valore.

Azienda occupata: se non sono disponibili cerchi vuoti sull'azienda sulla quale si è mossa la propria figura, è necessario giocare subito un'altra carta per spostarsi o sfidare il giocatore occupante a duello (vedere 'Duelli'). Non si può sfidare un proprio personaggio pertanto e in questi casi ci si deve obbligatoriamente spostare e se non si riesce a farlo allora non è possibile nemmeno entrare in quella casella.

Se una azienda ha due cerchi, uno occupato e uno vuoto, è necessario posizionarsi su quello vuoto. Se due giocatori stanno occupando i cerchi si deve annunciare quale si intende sfidare a duello.

LE AZIENDE

Per utilizzare un'azienda, una taverna o l'artista, è necessario spostare uno dei vostri personaggi su un cerchio vuoto di quegli spazi. Una figura che è già su uno spazio all'inizio del tuo turno non lo può utilizzare. Come già detto non costa nulla usare una propria azienda.

Devi invece pagare per utilizzare un'azienda appartenente ad un altro giocatore. Devi dare quel giocatore esattamente una carta denaro (non più di una!) il cui valore è almeno pari alla cifra necessaria per la riga in cui si trova l'azienda. La fila inferiore richiede almeno un 1, la fila centrale almeno 3, e la fila superiore almeno 5. Se si utilizza una carta di maggior valore non si ottiene alcun resto. Il proprietario dell'azienda non può rifiutare l'offerta.

Per usare una taverna, a seconda di quale riga si trova, è necessario inserire o una carta da almeno 1 o una carta da almeno 3, al mazzo degli scarti. Per utilizzare l'artista, è necessario inserire una carta da almeno tre, al mazzo degli scarti.

Commerciante di metalli: Prendete un metallo dalla scorta e mettetela di fronte a voi.

Commerciante di gioielli: Prendete un gioiello dalla scorta e mettetelo di fronte a voi.

Fabbricante di spade: prendete una tessera spada dal tavolo, posizionatelo a faccia in su davanti a voi, e pagate il metallo e gli eventuali gioielli necessari per la fornitura. Il numero sulla tessera rappresenta il numero di punti prestigio che vale se viene consegnata all'Alcazar.

Maestro di scherma: Prendete una tessera maestro di scherma tessere dal tavolo e posizionatela a faccia in su davanti a voi. Ce ne sono quattro tipi diversi, tre dei quali (tessere duello) danno un vantaggio permanente durante i duelli, il quarto dà un vantaggio permanente quando si muove (vedi tessere Movimento). Non è possibile avere più di una tessera dello stesso tipo e nemmeno più di 3 tessere in totale. Se si posseggono già tre tessere e se ne vuole prendere un'altra, è necessario rimetterne una sul tabellone. Questo è anche l'unico modo in cui è possibile sbarazzarsi di una tessera movimento, per la quale si altrimenti si perdono 2 punti alla fine del gioco.

Taverna: Taverna: Dopo aver pagato una carta per utilizzare la taverna, si prendono le prime 3 carte denaro dalla pila. Le carte possono essere utilizzate dal momento in cui sono acquistate.

Artista: Prendete il dipinto in cima alla pila e mettetelo a faccia in su davanti a voi. Il numero sulla carta rappresenta i punti prestigio che il dipinto vale alla fine del gioco.

ENTRARE NELL'ALCAZAR

Una pedina viene spostata all'Alcazar appena termina il suo movimento esattamente su uno dei due spazi ingresso dell'Alcazar. Il giocatore, se ne possiede, può mettere una tessera spada sotto la pedina e riceverà i punti prestigio indicativi alla fine del gioco. Ogni pedina può portare solo una tessera spada all'Alcazar. È possibile spostare la pedina all'Alcazar anche in assenza di spada. Una volta che la pedina è in Alcazar, ci rimane fino alla fine del gioco.

DUELLI

Se si termina lo spostamento su un'azienda (taverna o artista) che non dispone di un cerchio vuoto, è necessario sfidare il giocatore che occupa il cerchio a duello. Se i cerchi occupati sono due, si sceglie quale giocatore sfidare.

Un duello è costituito da un massimo di 3 turni di scherma. In ogni round, lo sfidante (attaccante) gira la prima carta denaro dalla relativa pila e la mette nel mazzo degli scarti. Il risultato dell'attacco è indicato dalla figura nella parte inferiore della carta. Un round è vinto da un giocatore che ha una tessera duello in tinta con lo sfondo di tale figura. Se entrambi o nessuno dei due giocatori ha una tessera del colore corrispondente, il vincitore è indicato dall'immagine. Se l'attaccante viene mostrato chiaramente, il giocatore attaccante vince, se invece è il difensore a vedersi chiaramente, il giocatore difensore vince.

Nota: *Su alcune schede, il colore dell'immagine di sfondo è lo stesso colore della carta stessa. Dal momento che non ci sono tessere duelli di questo colore, il vincitore viene deciso dalla figura di attacco o difesa mostrato.*

La carta successiva viene quindi girata. Se un giocatore vince due volte, ha vinto subito il duello. Se il duello è indeciso dopo la seconda carta, ne viene girata una terza che per decretare il vincitore. Il perdente deve mettere la sua pedina sullo spazio Cattedrale, mentre il vincitore si piazza nel cerchio dell'azienda. Se il vincitore è lo sfidante può utilizzare subito l'azienda. Indipendentemente dall'esito del duello, il giocatore di turno continua le sue azioni.

TESSERE MOVIMENTO

Una tessera movimento, acquisita da un maestro di spada, può essere utilizzata ogni turno per spostare una figura al costo di una moneta. Questa carta può essere di qualsiasi valore diverso dalla prima carta che hai giocato in quel turno. È possibile utilizzare una tessera movimento nello stesso turno in cui si acquista.

È inoltre possibile utilizzare la tessera movimento all'inizio del tuo turno. Per fare questo, si gioca una carta direttamente sulla pila degli scarti e si sposta uno dei pedoni della distanza corrispondente. Quindi si gioca una seconda carta soldi di qualsiasi altro valore e la si posiziona a faccia in su di fronte a voi. È quindi possibile giocare altre carte dello stesso valore di questa per spostarsi di nuovo.

Importante: La tessera movimento è vantaggiosa durante il gioco ma si perdono 2 punti per quelle possedute alla fine del gioco.

► SPOSTARE UN PEDONE ALLA CATTEDRALE

Come unica azione del turno, è possibile scegliere di far tornare uno dei vostri pedoni, che non è ancora all'Alcazar, alla Cattedrale. Dal momento che questa azione costa un turno di gioco, viene fatta solo raramente, ad esempio, se i pedoni di un giocatore hanno tutti fatto molta strada, ma il giocatore non è riuscito ad acquistare abbastanza metallo o gioielli.

FINE DEL GIOCO

La fase finale del gioco inizia il turno successivo a quello nel quale un giocatore ha tre o più delle sue figure nel Alcazar. Gli altri giocatori, in ordine, eseguono ora l'ultimo turno.

Al termine di quest'ultima fase si procede al conteggio dei punti.

I punti prestigio vengono calcolati:

Tessere Spada: Ogni spada consegnata all'Alcazar vale il numero di punti indicati sulla tessera. Le spade ancora di fronte a giocatori invece valgono la metà del loro valore, arrotondata per difetto.

I **dipinti** valgono il numero di punti stampati su di essi.

Ogni 2 **gioielli** viene assegnato 1 punto.

Le **tessere movimento** non utilizzate danno una penalità di -2 punti.

Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti prestigio. Se c'è un pareggio, il vincitore è il giocatore che ha il maggior numero di carte rimaste in mano. In ulteriore caso di pareggio, il vincitore è il giocatore le cui carte raggiungono il valore più alto.

Esempio di punteggio: un giocatore ha consegnato una spada di valore 12 per l'Alcazar. Ha ancora spade per un valore di 7 (la metà, arrotondata per difetto = 3). Egli ha anche acquisito due dipinti, ciascuno del valore di 2 punti e 3 Gioielli (2 gioielli valgono 1 punto). Ha anche una tessera movimento. In totale $12 + 3 + 4 + 1 - 2 = 18$ punti prestigio.