

Tara, Seat of Kings

Uno gioco da tavolo di fine strategia per 2, 3 o 4 giocatori dai 10 anni in su

Regole di gioco

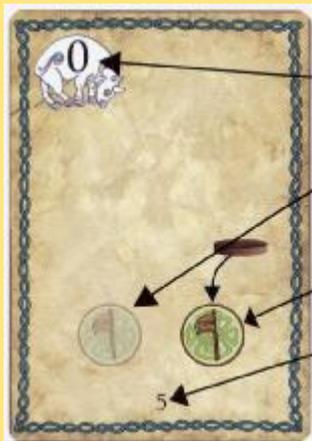
A **Tara, Seat of Kings** ogni giocatore lotta per essere incoronato a Tara, l'antica sede del trono d'Irlanda, "**Ard Ri**" o Altezza Reale. Giocando opportunamente le carte e usando i *cumal* (un *cumal* è il valore di tre mucche), i giocatori cercano di promuovere le loro pedine da Farmers (contadini) a Herdsmen (pastori), poi a Warriors (guerrieri), Chieftains (capi clan) e, infine, Sovrani legittimi. Ma attenti al traditore!

Il giocatore che per primo regna contemporaneamente in due regioni d'Irlanda è incoronato "Altezza Reale" a Tara e vince il gioco.

Materiale di gioco

- 1 tabellone
- 36 carte Tara
- 4 carte *rath*
- 8 carte riassuntive (4 in inglese e 4 in tedesco)
- 4 set di pedine (20 normali + 2 reali per ciascun giocatore, blu, rosso, bianco e giallo)
- 43 *cumal* (36 di valore 1 e 7 di valore 5)
- 1 cubetto nero per il giocatore iniziale

Nell'antica lingua irlandese, il gaelico, *rath* significa "fortino"



Esempio di carta

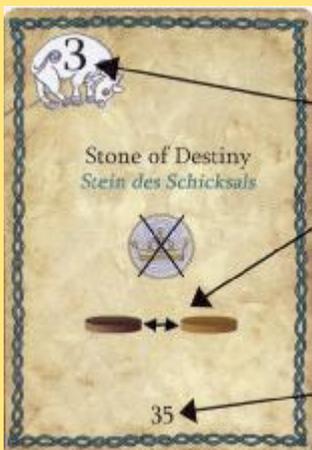
Costo di attivazione in *cumal* (da 0 a 4)

Posizioni (occupate o no) sul tabellone

Posizione di piazzamento possibile

Numero di spareggio (da 1 a 36)

Le carte indicano quante pedine i giocatori possono piazzare, dove possono piazzarle e quanto costa attivare le pedine per la promuoverne altre. Inoltre, in basso, ogni carta mostra un numero per risolvere gli spareggi che si verificano durante il gioco

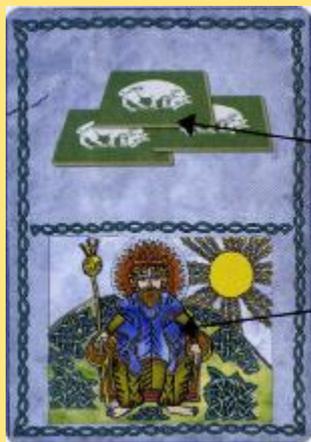


Carta "pietra del destino"

Costo di attivazione

In una regione un giocatore può cambiare posto a due pedine **qualsiasi**, non nella posizione del re; inoltre può pagare per attivarne una o entrambe

Numero di spareggio



Esempio di carta *rath*

Mettere i *cumal* del giocatore qui sopra

Mettere i prigionieri del giocatore qui

Riassunto del gioco

Tara, Seat of Kings si svolge in round di tre carte. Un round termina quando tutti i giocatori hanno giocato le tre carte.

All'inizio di round alterni, il giocatore iniziale distribuisce a ciascun giocatore sei carte. Ogni giocatore ne sceglie tre da giocare nel primo round e mette da parte (sotto la carta *rath*) le altre tre per il round successivo. Durante ogni round i giocatori giocheranno tutte le tre carte – e solo quelle – che hanno scelto per quel round.

Durante il proprio turno un giocatore sceglie e gioca una carta dalla propria mano. Poi il turno passa al giocatore di sinistra, e così via, finché tutti non avranno giocato le carte che avevano in mano.

In un turno ciascun giocatore sceglie **una** fra queste quattro azioni:

- A. Giocare una carta e piazzare pedine in una regione.
- B. Giocare una carta “**pietra del destino**” per scambiare il posto di due pedine in una regione.
- C. Scartare una carta qualunque e, pagando 4 *cumal*, dichiarare un’**amnistia** in una regione, liberando tutti i prigionieri.
- D. Scartare una carta e guadagnare 2 *cumal*.

Se un giocatore posiziona o cambia posto alle pedine, pagando il costo di attivazione della carta giocata, può promuovere, da due pedine adiacenti, una pedina di rango superiore (vedi fig. 5 a pag. 8). Per esempio, se un giocatore piazza un pastore vicino ad un altro dei suoi pastori, il giocatore, pagando il costo di attivazione, può posizionare una pedina sopra ad entrambi i pastori, al rango di guerriero. L’obiettivo è di conquistare la posizione del Re, in una regione, effettuando promozioni fino a quella posizione.

Piazzando o promuovendo pedine, un giocatore può catturare pedine avversarie e liberare le proprie precedentemente catturate da giocatori avversari.

Dopo che ogni giocatore ha giocato le tre carte che aveva in mano, si svolge la sequenza di fine round. In ogni regione può esserci un traditore (vedi a pag. 8). Chi gioca il traditore sostituisce una pedina avversaria con una delle proprie dal proprio stock e, pagando il costo di attivazione, può effettuare promozioni cominciando dalla posizione del traditore.

Sequenza di gioco

Inizio del round

1. Se i giocatori non hanno carte in mano, mischiare le carte e distribuirne 6 a ciascuno.
2. In seguito:
 - a. Scegliere le 3 carte da giocare questo round e mettere da parte le altre 3; oppure
 - b. Usare le 3 carte messe da parte nel round precedente.

Svolgimento dei turni

3. Scegliere la regione in cui giocare.
4. Giocare una carta ed eseguire le azioni associate.
5. Scartare la carta.
6. Il turno passa al giocatore successivo o effettuare la sequenza di fine round.

Fine del round

7. Giocare i traditori.
8. Raccogliere le rendite.
9. Vuotare la regione/le regioni in cui si è insediato un Re.
10. Scambiare e/o riscattare i prigionieri.
11. Scegliere un nuovo giocatore iniziale.

Azioni

Una sola tra le seguenti:

- A. Giocare una carta e **mettere una pedina** su una o più posizioni di piazzamento indicate sulla carta. Eventualmente effettuare una promozione.
- B. Giocare una carta “**pietra del destino**” per scambiare due pedine qualsiasi in una regione (non nella posizione del Re). Eventualmente effettuare una promozione.
- C. Scartare una carta qualsiasi e pagare 4 *cumal* per dichiarare un’**amnistia** in una regione, rilasciando tutti i prigionieri.
- D. **Scartare** una carta qualsiasi e guadagnare 2 *cumal*.

Dopo si incassano le rendite; esse dipendono dal numero di pezzi di un determinato rango che sono sul tabellone. Si rimuovono, poi, le pedine dalla regione in cui si è insediato un nuovo Re. Il giocatore con un nuovo Re può mettere una guarnigione in quella regione; i prigionieri si mettono sulle carte *Rath* e si può dare inizio a scambi o riscatti di prigionieri. Infine il primo giocatore sceglie un nuovo primo giocatore per il round successivo. Un nuovo round ha così inizio, usando le tre carte messe da parte il turno precedente o distribuendo sei nuove carte ciascuno, da dividersi nuovamente in due set di tre.

Il gioco continua finché un giocatore controlla la posizione del Re in due regioni differenti. Quel giocatore è dichiarato vincitore.

Preparazione

Aprire il tabellone sul tavolo. Con quattro giocatori si usano tutte e quattro le regioni; in tre se ne usano tre a scelta.

Ogni giocatore riceve una carta riassuntiva, 2 *cumal*, una carta *rath*, e il set di pedine del colore corrispondente.

Per decidere il primo giocatore del primo round si consegna ad ogni giocatore una carta; quello col numero di spareggio più alto sarà il primo giocatore e riceve il cubetto nero.

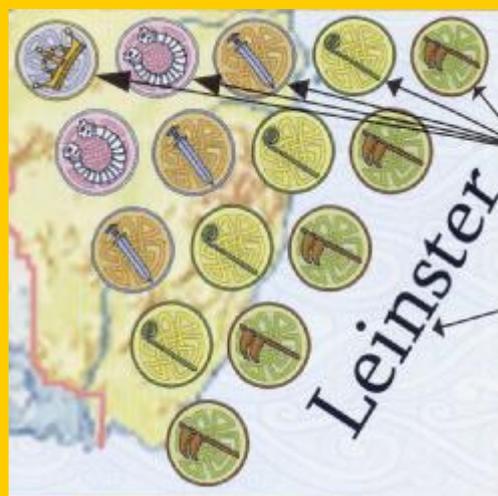
Il primo giocatore mescola il mazzo e distribuisce, coperte, sei carte a ciascun giocatore. Poi mette a faccia in giù sul tabellone il mazzo di carte rimanenti.

Segretamente ogni giocatore sceglie le tre carte da usare nel primo turno e mette le altre tre sotto la carta *rath* per il turno successivo. Il round finisce quando ciascuno ha giocato le tre carte.

Il primo giocatore inizia il primo turno.

Tara per due giocatori

Cominciare scegliendo due regioni e giocare come al solito. Quando una regione è conquistata, il giocatore vi pone la pedina Re sulla casella corrispondente; su questa regione non si giocherà più. Se un giocatore vince entrambe le regioni iniziali, avrà vinto anche la partita. Se le due regioni finiscono in pareggio con un Re ciascuna, si levano le pedine Re dalle posizioni corrispondenti e si sceglie una terza regione. Chi conquista la terza regione sarà il vincitore.



Esempio di regione

Cinque differenti ranghi

Nome della regione

Legenda:

Farmer: contadino
Herdsmen: pastore
Warrior: guerriero
Chieftain: capo clan
King: re



Inizio del round

Ad inizio partita ed ogni due round il primo giocatore mischia l'intero mazzo di carte (incluse quelle scartate) e ne distribuisce sei, coperte, a ciascun giocatore. Ogni giocatore ne sceglie tre da giocare subito e pone le altre tre sotto la carta *rath*, per il turno successivo.

Il turno di gioco

Al proprio turno un giocatore, nella regione in cui decide di giocare, sceglie **una** delle seguenti azioni:

- A. Gioca una carta dalla propria mano e **posiziona pedine** in una o più posizioni di piazzamento tra quelle indicate sulla carta (vedi l'esempio di carta a pag. 1). Il giocatore può piazzare una pedina in una o due posizioni, come indicato sulla carta. Poi può pagare il costo di attivazione indicato sulla carta per attivare le pedine nelle posizioni di piazzamento selezionate e promuovere da pedine aventi diritto.
- B. Giocare una carta "**pietra del destino**" per scambiare le posizioni di due pedine **qualsiasi**, in una stessa regione, che non siano nella posizione del Re; il giocatore può poi pagare 3 *cumal* per attivarne una o entrambe ed effettuare una promozione. (*)
- C. Dichiarare in **'ammistia**. Sceglie una regione, scarta una carta di mano e paga 4 *cumal*. Tutti i prigionieri di quella regione vengono rilasciati e tornano a disposizione dei rispettivi giocatori.
- D. **Scarta** una carta qualsiasi e guadagna 2 *cumal*.

Quando un giocatore finisce l'azione, mette la carta giocata tra gli scarti.

Il gioco passa quindi al giocatore alla sinistra del precedente e il round prosegue finché tutti non abbiano giocato le tre carte.

Casi particolari:

1. Se un giocatore sceglie di piazzare pedine in una regione completamente vuota (in nessun tipo di rango), allora dovrà pagare 2 *cumal*; questa regola non si applica al primo giocatore durante il primo turno di gioco.
2. Se in un certo momento le pedine di un giocatore occupano tutti gli spazi di una regione, si svuota quella regione come alla fine di un round e il round prosegue senza giocare il traditore, senza raccogliere le rendite, non si effettuano scambi o riscatti e non si sceglie un nuovo primo giocatore.

* Si possono scegliere due pedine **qualunque** all'interno della stessa regione, in due posizioni qualsiasi tranne in quella del Re. Le posizioni di quelle pedine verranno invertite tra loro. È possibile scegliere anche una propria pedina "catturata" (vedi a pag. 6) e cambiarla di posto con quella di un avversario. Anche entrambe le pedine possono appartenere allo stesso giocatore; in questo caso apparentemente non cambia nulla, ma ora si ha l'occasione di pagare 3 *cumal*, e, attivandone una o entrambe, promuovere altre pedine. Questo può tornare utile nel caso in cui precedentemente si siano piazzate pedine contigue ad altre dello stesso giocatore, ma non si avessero *cumal* sufficienti per attivarle. Chi ha giocato una carta può attivare solo **proprie** pedine, mai quelle di altri giocatori. [N.d.T.]

Prima di scegliere l'azione i giocatori dovrebbero considerare quanti *cumal* possiedono. Se non ne hanno a sufficienza per pagare i costi di attivazione, non saranno in grado di promuovere i loro pezzi.

Scegliere tra queste alternative:

- posizionare pedine o
- giocare una carta "pietra del destino" o
- dichiarare un'ammistia o
- scartare e guadagnare 2 *cumal*.

Le pedine che si trovano sotto altre pedine si considerano catturate (vedi a pag. 6).

Posizionare pedine non costa nulla. I costi di attivazione si pagano solo se un giocatore desidera promuovere.

La scelta di una regione precede il piazzamento delle pedine; in questo modo non si è costretti a giocare in una particolare regione solo perché vi sono posizioni di piazzamento vuote.

Pagare 2 *cumal* per cominciare in una nuova regione.

Occupare un'intera regione da parte di un solo giocatore richiede parecchie pedine: vi sono 15 posizioni di piazzamento per ciascuna regione.

Posizionare le pedine

Su quasi tutte le carte vi sono raffigurate posizioni del tabellone, alcune sbiadite ed altre in chiaro. Si possono piazzare pedine solamente nelle posizioni in chiaro, quelle indicate da una pedina con una freccia. Queste si chiamano “posizioni di piazzamento”. Per piazzare le proprie pedine i giocatori devono anche rispettare il rango indicato sulle posizioni. Le posizioni sbiadite mostrano quali altre posizioni, in una regione, vi debbano essere (occupate o no), riducendo così le possibilità di piazzamento.

Esempio 1: carta contadino



Se una carta mostra due posizioni di piazzamento, un giocatore potrà scegliere di piazzare una pedina in una delle due posizioni o in entrambe.

Tra le posizioni di piazzamento indicate sulla carta, un giocatore deve scegliere (dopo aver deciso in quale regione piazzare) seguendo le seguenti priorità:

1. Scegliere posizioni di piazzamento vuote; se non è possibile scegliere ranghi con posizioni di piazzamento completamente vuote, allora
2. Scegliere il rango con il maggior numero di posizioni di piazzamento vuote; se non ve ne sono, allora
3. Scegliere una qualsiasi posizione di piazzamento indicata sulla carta.

Un giocatore può scegliere tra le posizioni di piazzamento indicate sulla carta e in accordo con quanto specificato sopra.

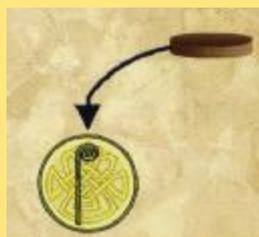
Esempio 2: piazzamento



Ciascun giocatore ha solo 20 pedine da poter piazzare. Se rimane senza pedine, non potrà più effettuare piazzamenti.

Il posizionamento dei pezzi è sempre facoltativo.

Esempio 3: carta pastore (con posizione di piazzamento singola)



Esempio 1

Carta contadino

Con questa carta un giocatore può piazzare una pedina in qualunque posizione di contadino eccetto quella più a sinistra, occorre quindi che vi sia un'altra posizione di contadino alla sinistra della posizione di piazzamento scelta.

Esempio 2

Piazzamento

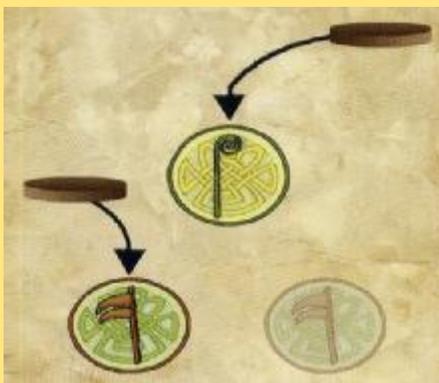
In questo esempio, se un giocatore gioca la carta dell'esempio 1 per piazzare pedine, potrebbe metterla nella posizione di contadino più a destra. Non potrebbe metterla nella posizione di sinistra perché ci deve essere almeno una posizione alla sinistra di quella scelta, e nemmeno in una delle tre centrali perché, possibilmente, deve sceglierne una libera.

Esempio 3

Carta pastore singolo

Con questa carta si può piazzare una pedina in qualsiasi posizione di pastore vuota, o, se le posizioni di pastore risultano tutte occupate, in una qualunque occupata.

Esempio 4: Carta con due posizioni di piazzamento



Se un giocatore mette una pedina sopra quella di un altro giocatore, la pedina avversaria viene “catturata” (vedi cattura delle pedine). Se mette una pedina sopra un’altra delle proprie, crea un “fortino” (vedi fortini).

Cattura delle pedine

Se non vi sono posizioni vuote in cui un giocatore può mettere una pedina, egli può scegliere di metterla sopra quella di un avversario. Così facendo cattura tutte le pedine avversarie in quella posizione e libera eventuali pedine di sua appartenenza che si trovavano catturate in quella posizione, rimettendole nel proprio stock. In turni successivi altri giocatori potranno continuare a catturare le pedine sottostanti, creando una pila di pedine.

La pedina in cima alla pila (o le pedine, nel caso di posizione fortificata) indica quale giocatore “controlla” quella posizione; tutte le pedine al di sotto di quella si considerano “prigionieri”.

Le posizioni “fortificate” (fortini)

Se un giocatore non può mettere una pedina in una posizione vuota, può scegliere di metterla in una posizione già controllata da una delle sue pedine. In cima ad una pila vi possono essere al massimo due pedine dello stesso colore (creando così una posizione fortificata).

Eccezione: le posizioni del Re non si possono fortificare.

Se un giocatore desidera mettere una pedina in una posizione fortificata avversaria, piazzandola o promuovendola, si toglie la pedina superiore, restituendola all’avversario, e nessuna nuova pedina si aggiunge alla pila. Il fortino è distrutto, ma il proprietario del vecchio fortino continua a controllare la pila. Il fortino non ostacola il traditore o un’azione di scambio posto (con la carta “pietra del destino”).

In un fortino, la pedina sotto quella che sta più in alto è considerata prigioniera, anche se appartenente allo stesso giocatore che controlla la pila.

Ogni giocatore può controllare **solo una** posizione fortificata per regione.

Se un giocatore vuole creare una nuova posizione fortificata in una regione in cui ne ha già una, giocherà normalmente una carta per aggiungere una pedina in una posizione che già controlla, poi rimuove la pedina superiore dalla pila in cui si trovava l’altra sua posizione fortificata di quella regione.

Esempio 4

Carta con due posizioni di piazzamento

Giocando questa carta un giocatore può piazzare due pedine, una in una posizione di contadino e una in quella di pastore. Quest’ultimo deve essere piazzato sopra e immediatamente a destra della pedina piazzata nella posizione di contadino. Il giocatore non può mettere il contadino nella posizione contadino più a destra.

Tutte le pedine catturate di una regione (i “prigionieri”) verranno spostati sulla carta *Rath* nella fase di “svuotamento regione”, ma solo nel caso in cui, in quella regione, una pedina viene promossa al rango di Re.

Un giocatore può creare un fortino in una regione in cui già vi siano fortini avversari.

Promozione di pedine

Attivazione

Dopo aver pagato il costo di attivazione indicato sulla carta appena giocata, la pedina di un giocatore viene attivata se:

1. In questo turno la pedina è stata piazzata in una posizione adiacente ad un'altra, dello stesso rango, appartenente allo stesso giocatore, oppure
2. In questo turno la pedina è stata promossa in una posizione adiacente ad un'altra pedina, dello stesso rango, appartenente allo stesso giocatore, oppure
3. La pedina controlla già una posizione nella quale il giocatore avrebbe potuto piazzare o promuovere una pedina, oppure
4. Una pedina è stata posizionata in cima ad una pila con una carta "pietra del destino" o col traditore.

Promozione

Due pedine adiacenti, dello stesso rango, e di cui **almeno una** appena attivata (vedi sopra), possono "promuovere" una nuova pedina nella posizione immediatamente sopra quelle pedine (vedi l'esempio 5 a pag. 8).

Se un giocatore vuole promuovere, dovrà già aver pagato il costo (in *cumal*) di attivazione indicato sulla carta appena giocata. Poi:

Se la posizione immediatamente sopra le due sue pedine è vuota:

- il giocatore vi piazza una delle proprie pedine.

Se quella posizione è già controllata da un avversario:

◦ il giocatore vi posiziona sopra una delle sue pedine e recupera tutte le proprie pedine eventualmente già in quella pila.

Se la posizione è già controllata dallo stesso giocatore:

◦ il giocatore può scegliere di aggiungervi un'altra pedina (sopra) per creare una posizione fortificata.

Anche la pedina appena promossa si considera, in quella fase, attivata. Il giocatore può così continuare a promuovere altre pedine senza costi aggiuntivi, se la nuove pedine attivate sono adiacente a altre di rango superiore (vedi esempio 5).

Può capitare il caso in cui giocando una carta si posizioni una pedina in mezzo ad altre due dello stesso giocatore; pagando il solo costo di attivazione di quella carta (una sola volta, quindi) si potrebbero promuovere **due** altre pedine di rango superiore [N.d.T.].

Il piazzamento di pedine per promozione è sempre facoltativo.

Amnistia

Fra le azioni che un giocatore può scegliere, durante il proprio turno, vi è la possibilità di dichiarare un'amnistia. Sceglie una regione, scarta una carta qualunque e, pagando 4 *cumal* alla banca, libera tutte le pedine prigioniere, che ritornano ai rispettivi proprietari. Le posizioni fortificate, presenti in quella regione, vengono "ridotte" ad un sola pedina. Dopo l'amnistia tutte le posizioni di quella regione (tranne la posizione del Re) restano vuote o, al massimo, avranno una sola pedina.

Promuovere pedine pagando il costo di attivazione significa piazzarne una nuova in una posizione di rango superiore alle due pedine adiacenti.

Il piazzamento di pedine è sempre volontario.

Una posizione di piazzamento è controllata dalla pedina in cima alla pila.

Un giocatore, senza costi aggiuntivi, può continuare a promuovere tante volte quante altre sue pedine, adiacenti ad altre dello stesso rango, si attiveranno.

Esempio 5: promozione



Fine del round

Quando tutti i giocatori hanno usato tutte e tre le carte, il round finisce e comincia la sequenza di fine round.

Il traditore

In ogni regione, alla fine di ogni turno, può esserci un traditore. La sequenza inizia nella regione del *Connacht* e prosegue, in senso orario, nelle altre regioni del tabellone. Usare il traditore costa 1 *cumal*. Tutti i giocatori con almeno una pedina in una regione, ad eccezione del giocatore “dominante” in quella regione, possono giocare il ruolo di traditore. Il giocatore dominante in una regione non può quindi essere il traditore in quella regione.

Giocatore dominante. Se un giocatore in una regione controlla la posizione del Re (con una pedina qualsiasi o con quella del Re), quel giocatore, automaticamente, diventa il giocatore dominante. Altrimenti il dominante è colui che, in quella regione, controlla il maggior numero di posizioni. In caso di parità non c'è nessun giocatore dominante.

Escludendo il dominante, il giocatore che controlla il maggior numero di posizioni decide se pagare, o meno, 1 *cumal* per giocare il traditore. In caso di parità i giocatori girano ciascuno la carta in cima al mazzo; il più alto numero di spreggio determina chi, per primo, avrà l'opzione del traditore. Se questo giocatore decide di non pagare per il traditore, il giocatore successivo, in senso orario (escludendo il dominante), avrà l'opzione, e così via finché qualcuno paga per il traditore o finché tutti passano. Se tutti avranno passato, in questa regione, per questo round, non si giocherà il traditore.

Colui che gioca il traditore prende la prima carta del mazzo. Quel giocatore può scambiare una delle sue pedine non ancora piazzate con una avversaria (da restituire al proprietario) che controlla una delle posizioni, in quella regione, indicate sulla carta (se la carta ne indica due sceglierne una sola). Il giocatore potrebbe anche pagare il costo indicato sulla carta per attivare la pedina, promuovendo da quella posizione, se è possibile. Se il giocatore non ha pedine a disposizione potrà comunque giocare il traditore, ma non effettuerà l'azione collegata.

Caso speciale. Se la carta è una “pietra del destino”, il giocatore può scegliere **qualsiasi** posizione (tranne quella del Re) controllata da un avversario per effettuare lo scambio descritto sopra.

Esempio 5 Promozione

In questo esempio il Blu, giocando la carta dell'esempio 1, posiziona una pedina nella posizione 1, catturando la pedina bianca e paga il costo di attivazione indicato sulla carta (che nell'esempio è 0). Promuove poi una pedina nella posizione 2, immediatamente sopra le due pedine blu. Nel caso abbia già un'altra pedina in posizione 3, potrebbe promuoverne un'altra al rango di guerriero, senza costi aggiuntivi. Se ve ne fosse anche un'altra nella posizione 4, automaticamente potrebbe promuovere ancora una pedina al rango di capo clan.

Se al rango di contadino la posizione più a destra fosse stata vuota, questa serie di promozioni non sarebbe stata possibile perché il Blu avrebbe dovuto piazzare la propria pedina, in quella posizione (si scelgono per prime posizioni vuote).

Fine del round

- Giocare i traditori.
- Raccogliere le rendite.
- Vuotare le regioni (col Re).
- Riscattare i prigionieri.
- Scegliere il nuovo giocatore iniziale.

I giocatori dovrebbero fare attenzione a chi potrebbe giocare il traditore a quante rendite potrebbero raccogliere, prima di giocare le proprie carte.

Non più di un traditore per regione.

“**Scambiare le pedine**” significa che un giocatore rimuove una pedina avversaria (che restituisce, non cattura) sostituendola con una delle sue (non ancora piazzata). Se nella posizione c'è una pila di pedine, il traditore cattura tutte quelle degli altri e libera le proprie.

Il fortino non è immune dal traditore!

Rendite

Le rendite si raccolgono una volta per round.

Una regione alla volta, sommare le posizioni che ogni giocatore controlla in ciascun rango (contadini, pastori, guerrieri e capi clan, ma **non** Re). In ciascuna regione, il giocatore col maggior numero di posizioni su ogni rango riceve 1 *cumal* dalla banca. In caso di parità in un rango, nessuno riceve quella rendita.

Ogni giocatore, inoltre, riceve 1 *cumal* per ogni rango sul quale controlla posizioni in più di una regione.

Esempio 6: rendite



Esempio 6

Rendite

Il Blu ha 2 contadini, 2 pastori, 2 guerrieri e 1 capo clan nel *Leinster*; 1 pastore nell'*Ulster*. Il Giallo ha 3 contadini, 1 pastore e 1 guerriero nel *Leinster*; 2 contadini, 1 pastore e 1 guerriero nell'*Ulster*. Cominciando col *Leinster*, il rango di contadino è vinto dal Giallo (3 a 2), che riceve quindi 1 *cumal*; il Blu vince i pastori 2 a 1, i guerrieri 2 a 1 e i capi clan 1 a 0; riceve quindi 3 *cumal*. Nell'*Ulster* vince i contadini 2 a 0 e i guerrieri 1 a 0, guadagnando 2 *cumal*; i pastori sono in parità e nessuno riceve la rendita per quel rango. Nessun giocatore controlla la posizione del Re, per il quale le rendite non ci sarebbero comunque. Il Blu riceve 1 *cumal* di bonus per avere pastori in più di una regione. Il Giallo riceve 3 *cumal* per avere contadini, pastori e guerrieri in più di una regione. La somma delle rendite riscosse è: 4 *cumal* per il Blu e 6 *cumal* per il Giallo.

Vuotare le regioni

Togliere tutte le pedine dalle regioni in cui si è insediato un nuovo Re. Se non vi sono nuovi Re, questa azione si salta.

Per vuotare una regione ogni giocatore riceve tutte le pedine nelle posizioni di quella regione che controlla; le proprie pedine ritornano disponibili per essere giocate, quelle avversarie rimangono prigioniere e si mettono sulla propria carta *Rath*.

La pedina del Re

Dopo aver vuotato una regione, il giocatore col nuovo Re posiziona la pedina del Re del proprio colore nella posizione del Re di quella regione. Quel giocatore può eventualmente “presidiare” quella regione piazzandovi due pedine singole in due posizioni a scelta.

La pedina del Re non è influenzata dal traditore o dalle carte “pietra del destino”. Se un giocatore avversario, giocando una carta appropriata, desidera promuovere nella posizione del Re, pagando il costo di attivazione rimuove la pedina del Re che ritorna al legittimo proprietario, ma nessuna nuova pedina viene promossa in quella posizione. Il giocatore che controllava il Re perde la sovranità e, per il nuovo sovrano, occorrerà effettuare una nuova promozione nella posizione del Re.

La pedina del Re può essere rimossa solo come specificato sopra.

Non è facoltativo posizionare la pedina del Re. Resta facoltativa la scelta di posizionare una o due pedine di presidio.

Il giocatore che controlla il Re può continuare a piazzare pedine in quella regione (anche presidiata), specialmente quando quella regione è attaccata da pedine avversarie.

Scambi e riscatti

Cominciando dal giocatore iniziale e proseguendo in senso orario, alla fine di ogni round ciascun giocatore può scambiare e/o riscattare prigionieri.

I giocatori devono scambiare e richiedere riscatti per quanti più prigionieri possibile di quelli che hanno sulle proprie carte *rath*. Prima si scambiano prigionieri, uno a uno, tra giocatori che hanno prigionieri reciproci; poi si effettuano le richieste di riscatto per gli altri prigionieri.

I giocatori non possono rifiutare di scambiare prigionieri, ma possono scegliere di non riscattare prigionieri. Le pedine si scambiano 1 a 1. Per riscattare prigionieri vanno richiesti: 1 *cumal* per un prigioniero, 2 *cumal* per due prigionieri o 3 *cumal* per tutti i prigionieri di un singolo colore. Il giocatore di quel colore pagherà, volendo, il riscatto al giocatore che li ha catturati.

I giocatori possono scambiare e pagare riscatti solo per le pedine del proprio colore; altri scambi e riscatti di prigionieri non sono ammessi.

Gli scambi sono obbligatori, i pagamenti di riscatti sono facoltativi.

Per ciascun colore:

1 *cumal* = 1 prigioniero

2 *cumal* = 2 prigionieri

3 *cumal* = tutti i prigionieri

Esempio 7: scambi e riscatti



Esempio 7

Scambi e riscatti

Blu: scambia due prigionieri bianchi per i 2 prigionieri blu posseduti dal Bianco. Poi offre al Bianco e al Rosso la possibilità di riscattare i loro prigionieri rimanenti (1 ciascuno). Il Bianco e il Rosso devono decidere adesso se pagare 1 *cumal* ciascuno per riscattare i loro prigionieri. Il Bianco decide che è meglio riscattare i propri prigionieri custoditi dal Giallo; il Rosso sceglie di aspettare ancora un po' prima di riscattare i propri.

Giallo: scambia 2 prigionieri bianchi per 2 gialli, poi offre al Bianco di riscattare i suoi 4 prigionieri rimanenti. Il Bianco paga 3 *cumal* al Giallo per il riscatto.

Bianco: sulle altre carte *rath* non vi sono più suoi prigionieri, quindi non fa nulla.

Rosso: non ha prigionieri sulla sua carta *rath*, quindi non fa nulla.

Scegliere un nuovo giocatore iniziale

Se nessun giocatore ha vinto la partita, continuare col round successivo. Il giocatore iniziale sceglie un altro giocatore come giocatore iniziale per il round successivo e consegna a quel giocatore il cubetto nero.

Vittoria

Nel preciso momento in cui un giocatore, che **già controlla** la posizione del Re in una regione, promuove **in un'altra regione** una sua pedina al rango di Re, viene promosso "Altezza Reale" e vince la partita.

Consigli di gioco

Tara, Seat of Kings richiede strategia, tattica, saper utilizzare risorse limitate ed un po' di fortuna.

Ai fini strategici si consiglia una visione globale del proprio gioco, in modo da scegliere, innanzitutto, in quale regione concentrare gli sforzi maggiori o quante pedine impiegare per riscuotere le rendite. Fare attenzione al modo in cui gli avversari sistemano le loro pedine quando si sceglie una strategia. Ricordarsi che, per vincere il gioco, bisogna impedire che gli avversari vi privino della sovranità conquistata, mentre state cercando di guadagnarvi la seconda.

Le carte vi forniscono scelte tattiche per portare a termine la vostra strategia. Può essere allettante pensare di portare a termine il piano prefissato per tutte e tre le mosse con un round di anticipo, dimenticandosi però che gli avversari potrebbero essere in grado di scombinare il vostro piano. Le vostre tattiche devono tener conto dell'evolversi della situazione nella regione prescelta.

Anche l'ordine dei giocatori ha la sua importanza. Giocare per primi aiuta a raggiungere posizioni elevate prima che gli altri abbiano la possibilità di bloccarvi, ma giocare per ultimi permette un posizionamento delle pedine più accorto, finalizzato a maggiori rendite o a posizioni migliori nei round successivi. Chi gioca per ultimo, inoltre, ha maggiori possibilità di catturare pedine avversarie. Tenete a mente le posizioni scelte durante il round in corso e quelle probabili del round successivo.

I *cumal* sono una risorsa essenziale. Con le carte avete la possibilità di posizionare pedine solo nelle posizioni di contadini, pastori e guerrieri; per occupare quelle di capi clan e Re occorre effettuare promozioni. Sebbene le promozioni dal rango di contadini siano a buon mercato, vi occorreranno altresì parecchi *cumal* per le attivazioni ai ranghi più elevati. Pensate di dedicare alcune pedine alla raccolta di rendite, posizionandone, negli stessi ranghi, in più di una regione, o, indirettamente, catturando prigionieri. I traditori si giocano prima delle rendite, quindi dovrete imparare che anche l'attitudine al tradimento genera benefici, specialmente se siete l'ultimo giocatore del round. In mancanza d'altro anche l'attenta scelta di scartare una carta poco utile potrà procurarvi un piccolo guadagno.

Attenti a non disperdere le vostre pedine. Se ne im-

piegate troppe in più di una regione o se ve ne fate imprigionare parecchie, potrebbe accadere che non riusciate a promuovere al rango di Re per mancanza di pedine, *cumal* o carte.

Ricordate che il gioco finisce **nel preciso momento** in cui un giocatore promuove il suo secondo Re (e **non** alla fine del round in cui avviene la promozione [N.d.T.]). È quindi importante non permettere ad un giocatore che abbia già un Re di "regnare" liberamente in una regione vuota!

Infine, non disperate! Se vi sembra che per voi la partita stia andando a rotoli, potrete sempre sperare che il traditore ribalti la vostra situazione!

Crediti

Autore: Alan Paull

Illustrazioni: Tony Boydell

Grafica: Charlie Paull

Traduzione dall'inglese: Guglielmo "**Guglia**" Cinti

Playtester: Un ringraziamento speciale a tutto coloro i quali hanno testato questo gioco: da KOTC a TSOK, inclusi Tony Boydell, Richard Breese, Pete Burley, Bruce Coram, David "Brains of the Family" Brain (e compagni), Nicolas e Nicola Evans, Simeon Jones, Oliver MacDonald, Paul Mountstevens, Charlie Paull, Pete Piggott, Jonathan Pizzey, James Rogers e la combriccola di Oxford, Ken Wood e molti, molti altri.

© Surprised Stare Games Ltd 2006

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è un aiuto ai giocatori italiani per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

