

# EMERALD

per 2 – 5 giocatori, dai 10 anni in su

*Emerald ha partorito da poco dei cuccioli nel suo nido di oro e gemme. L'orgogliosa mamma è preoccupata per i suoi piccoli perché teme che i cavalieri attaccheranno la sua caverna per rubarle il tesoro. Tutti i cavalieri della zona vogliono provarci e marciano verso la sua stanza del tesoro. Per proteggere i suoi piccoli, mamma drago percorre la caverna in caccia di coloro che vogliono rubarle l'oro. I cavalieri catturati vengono portati nel suo nido. Coloro che riusciranno ad evitare il drago, prenderanno la loro parte di tesoro.*



## Contenuto della scatola

1 tabellone



1 dado  
(con i numeri  
da 1 a 3)



1 drago

1 bacchetta  
percorso drago



25 cavalieri  
(5 per ciascuno dei 5 colori)



24 carte gemma (6 per tipo: rubino, smeraldo, turchese e granata)



25 carte oro  
(5 per valore: da 1 a 5)



4 carte bonus (1 per ogni tipo di gemma)



2 carte extra  
(non utilizzate nel gioco)



4 carte tesoro  
(con il valore 5)



1 carta bonus  
(4 gemme diverse)

## Preparazione

\* Piazzare il tabellone al centro del tavolo in modo che sia raggiungibile da parte di tutti i giocatori. Il tabellone raffigura la città con 4 diverse torri ed un palazzo centrale, che sono le caselle di partenza dei cavalieri, ed un sentiero che porta dalla città alla stanza del tesoro del drago. Le prime 6 caselle passano attraverso i campi e le ultime 9 attraversano la caverna del drago.

- \* Piazzare le 4 carte tesoro sulla stanza con la figura del cavaliere
- \* Piazzare le 5 carte bonus delle gemme vicino al tabellone di gioco
- \* Piazzare la bacchetta percorso del drago sulle prime 4 caselle caverna
- \* Sulla casella della caverna c'è disegnato un piccolo drago. Piazzare su questa casella la pedina del drago in modo che punti verso l'ingresso della caverna.

- \* Tenere il dado a portata di mano.
- \* Mescolare le carte oro e le carte gemma separatamente e piazzarle sul tabellone Sulla destra e sulla sinistra delle caselle caverna c'è il posto dove piazzare queste carte. Piazzare le carte gemma e le carte oro a faccia in giù su questi spazi, alternando mazzetti composti da 2 e 3 carte, come stampato sul tabellone. Voltare la prima carta di ogni mazzetto. Riporre le due carte gemma e oro nella scatola senza guardarle. Non verranno utilizzate nella partita.
- \* Ciascun giocatore sceglie un colore e prende i cavalieri corrispondenti secondo questa tabella:

con 5 giocatori	4 cavalieri,
con 3 o 4 giocatori	5 cavalieri, e
con 2 giocatori	8 cavalieri (4 per 2 colori)

Riporre i cavalieri restanti nella scatola in quanto non verranno più utilizzati durante la partita.



Adesso ciascun giocatore piazza uno dei suoi cavalieri su ogni casella iniziale. Il colore di queste caselle non è collegato con il colore dei cavalieri. Con 2 e 5 giocatori il palazzo centrale resta vuoto.

- \* I giocatori decidono chi inizia la partita utilizzando il metodo che preferiscono.

## Svolgimento della partita

I giocatori muovono i loro cavalieri lungo il sentiero che parte dalla città e arriva alla stanza del tesoro. Durante il movimento nella caverna, i cavalieri possono raccogliere oro e gemme. Quando un cavaliere raggiunge la stanza del tesoro può raccogliere un tesoro extra. All'interno della caverna, i cavalieri devono prestare attenzione ai movimenti del drago. Se il drago cattura un cavaliere, questo è fuori dal gioco a meno che non corrompa il drago con l'oro.

Il giocatore con la maggior quantità di oro a fine partita è il vincitore. Il giocatore iniziale comincia, gli altri seguono in senso orario.

### Muovere i cavalieri



Ciascun giocatore, durante il proprio turno, può muovere uno **oppure** due cavalieri. Non può, durante lo stesso turno, muovere due volte lo stesso cavaliere.

Quando un giocatore muove un cavaliere, deve muoverlo esattamente di un numero di spazi pari al numero dei cavalieri presenti sulla casella, o casella iniziale, dalla quale il cavaliere è partito. Il numero dei cavalieri in una casella comprende i cavalieri di tutti i giocatori, incluso il cavaliere appena mosso.

### Esempio:



Sulla casella di partenza del cavaliere nero ci sono 3 cavalieri. Il cavaliere nero deve quindi muoversi di 3 spazi.

I cavalieri si muovono sempre in avanti verso la stanza del tesoro. Non possono mai muoversi indietro verso le caselle iniziali.

L'ultima casella campo e la prima casella caverna sono adiacenti l'una all'altra. Quando un cavaliere si sposta da una verso l'altra, conta come una mossa di un solo spazio.

Non c'è limite al numero di cavalieri che possono occupare una casella lungo il percorso. Non c'è neppure limite al numero di cavalieri dello stesso colore che possono sostare su una casella.

**Suggerimento:** Quando un giocatore muove il suo primo cavaliere su un casella dove ha un altro cavaliere, il primo si aggiunge al possibile movimento del secondo.

### La stanza del tesoro

Oltre l'ultima casella della caverna si trova la stanza del tesoro. L'ingresso alla stanza conta come una mossa di un solo spazio.

Quando un cavaliere entra nella stanza del tesoro non utilizza tutto il suo movimento, ma viene direttamente piazzato su una casella a scelta delle quattro disponibili nella stanza. Il cavaliere è fuori dal gioco.

Il giocatore prende una delle carte tesoro disponibili e la piazza scoperta davanti a sé sul tavolo.



### Pescare una carta

Accanto a ciascuna casella caverna, tra gemme e oro, ci sono fino a 5 carte. Quando un cavaliere termina il proprio movimento su una casella accanto alla quale c'è almeno una carta, il giocatore **deve** prendere **una** delle due carte scoperte che si trovano adiacenti a questa casella. Dopo il giocatore scopre la carta coperta eventualmente presente sotto quella appena pescata. Quando un giocatore è costretto a pescare una carta, il suo turno termina **immediatamente**, e la partita continua con il giocatore alla sua sinistra.

**Consiglio:** Dato che un giocatore **può** muovere fino a 2 cavalieri, ma **deve** concludere il suo turno quando pesca una carta, dovrebbe cercare di muovere prima il cavaliere che termina il suo movimento su una casella campo oppure su una casella caverna senza carte accanto.

### Carte oro

Quando un giocatore pesca una carta oro, la piazza scoperta davanti a sé sul tavolo. Potrà essere utilizzata in seguito per corrompere il drago. A fine partita le carte oro ancora in mano si aggiungono al punteggio dei giocatori.



### Carte Gemma

Quando un giocatore pesca una carta Oro, la piazza scoperta davanti a sé sul tavolo. A fine partita ogni gemma conta come 1 oro. Il drago non può essere corrotto con le gemme!



### Carte bonus

#### Carta bonus: 4 gemme diverse

Il primo giocatore ad avere davanti a sé sul tavolo tutte e quattro le gemme diverse, prende **immediatamente** la carta bonus 4 gemme diverse. Nessun giocatore può togliere questa carta (di mano) all'avversario. A fine partita ogni gemma conta come 4 oro.



#### Le altre quattro carte bonus

Queste carte vengono date ai giocatori a fine partita. Per ottenere una di queste carte, il giocatore deve possedere il maggior numero di gemme di un determinato tipo. A fine partita ogni gemma conta come 4 oro.



### Il Drago



#### Movimento del drago

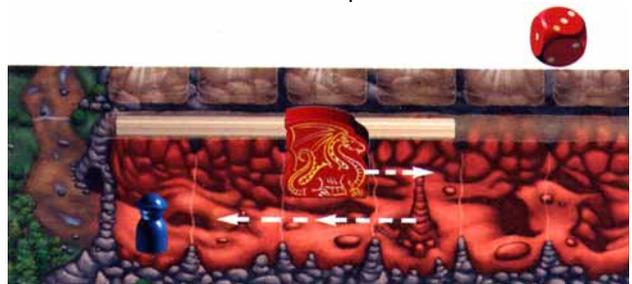
Se un cavaliere termina il suo movimento sulla casella con il drago o adiacente alla bacchetta percorso drago, il giocatore deve muovere il drago. Se c'è anche una carta accanto alla casella, il giocatore deve pescare la carta. Il giocatore tira il dado e sposta il drago di tanti spazi quanto quelli indicati dal punteggio del dado.

### Esempio:



Un cavaliere termina il movimento su un casella con ✓  
Pertanto, il giocatore deve muovere il drago.

Il giocatore muove il drago sempre verso la direzione nella quale è girato. Quando raggiunge la casella adiacente alla fine della bacchetta percorso, si volta immediatamente e continua il movimento nella direzione opposta. Il drago percorre le caselle caverna seguendo le caselle adiacenti alla bacchetta percorso.



Quando il drago si volta sulla casella adiacente alla fine della bacchetta, non utilizza punti.

#### Catturare un cavaliere

Il drago cattura un cavaliere soltanto **dopo** aver completato il suo movimento.

Quando il drago termina il suo movimento su una casella dove non ci sono cavalieri, non cattura nessuno.

Quando il drago termina il suo movimento su una casella dove si trova un cavaliere, cattura il cavaliere.

Se il drago finisce su una casella dove si trovano diversi cavalieri, sarà il giocatore che ha spostato il drago a decidere quale sarà il cavaliere che verrà catturato. I cavalieri che si trovano sulla casella insieme al drago ma che non vengono catturati, possono continuare normalmente il loro movimento. Nota: se il drago termina il movimento su una casella dove si trovano soltanto cavalieri del colore del giocatore che ha spostato il drago, sarà uno di loro ad essere catturato.

Il giocatore il cui cavaliere è stato catturato, deve decidere se corrompere il drago oppure perdere il cavaliere. Se decide di non corrompere il drago o non può farlo, piazza il cavaliere sul nido del drago, dietro la stanza del tesoro. **Il cavaliere è fuori dalla partita!**



Nota: I cavalieri catturati che vengono piazzati nel nido del drago, non raccolgono la carta tesoro.

### Corrompere il drago

Un giocatore può, pagando una carta Oro, corrompere il drago per far sì che il cavaliere catturato venga lasciato sulla casella dove si trova, anziché portato nel nido.

Il giocatore può dare al drago una qualsiasi carta oro che possiede. Il valore è ininfluente per il drago. Il giocatore scarta la carta, che viene riposta nella scatola del gioco. Il cavaliere rimane dove si trova e potrà continuare il suo movimento al prossimo turno del giocatore.

Un giocatore può corrompere il drago soltanto utilizzando le carte Oro. Un giocatore non può corrompere il drago utilizzando le carte gemma, tesoro oppure le carte bonus.

### Spostare la bacchetta percorso drago

Dopo che il drago è stato mosso, che abbia catturato o meno un cavaliere, il giocatore sposta la bacchetta percorso drago di una casella in direzione della stanza del tesoro. Quando l'estremità della bacchetta tocca l'ultima casella prima della stanza del tesoro, non viene più spostata e resta in quella posizione fino al termine della partita. Dal quel momento in poi il drago si sposterà avanti e indietro sulle ultime 4 caselle caverna, vicino all'ingresso della stanza del tesoro.

Nota: può accadere che il drago termini il suo movimento sulla casella più lontana dalla stanza del tesoro. Quando questo si verifica, il drago non si troverà più adiacente alla bacchetta percorso quando questa verrà spostata. Il drago verrà comunque mosso regolarmente quando un cavaliere capiterà di nuovo sulla sua casella oppure su una casella adiacente alla bacchetta percorso.



### Conclusione della partita

La partita termina immediatamente quando:

 viene presa l'ultima carta tesoro dalla stanza del tesoro,

**oppure**

 un giocatore ha soltanto un cavaliere in gioco.

### Distribuzione delle carte bonus

Alla fine della partita, i giocatori si spartiscono le quattro carte bonus. Il giocatore con il maggior numero di gemme di un determinato tipo, prende la carta bonus di quel tipo di gemma. Queste carte valgono ciascuna 4 ori.

Se due o più giocatori possiedono lo stesso numero di gemme di un certo tipo, nessuno di loro si aggiudica la relativa carta bonus, che viene riposta nella scatola del gioco.

### Punteggio

Infine, i giocatori calcolano quanto oro hanno raccolto:

- Carte oro  
ciascuna conta da 1 a 5 in base al valore stampato.
- Carte tesoro  
ciascuna vale 5 oro.
- Carte gemma  
ciascuna vale 1 oro.
- Carte bonus  
ciascuna vale 4 oro.

### Il giocatore con la maggior quantità di oro è il vincitore.

Se due o più giocatori possiedono la stessa quantità di oro, colui che ha il maggior numero di carte tesoro è il vincitore. In caso di ulteriore parità, vince colui che possiede il maggior numero di gemme.

### Regole speciali per 2 giocatori

In una partita a 2 giocatori, ciascuno dispone dei cavalieri di 2 colori. Il movimento dei cavalieri in una partita a 2 giocatori è identico a quello delle partite con più giocatori, ad eccezione del fatto che un giocatore può spostare in un turno solo cavalieri dello stesso colore.

**Autore:** Rüdiger Dorn

**Grafica:** Franz Vohwinkel



**Traduzione:** Michele Mura

michelemura@libero.it – www.goblins.net

© 2002 ABACUSSPIELE Nikisch Verlags KG, Dreieich

Tutti i diritti riservati

Made in Germany

www.abacusspiele.de