

Alla Ricerca del Graal

Traduzione: Sargon

Gli iniziati hanno atteso questo giorno da secoli e, ora che il Graal è riapparso, sono preparati. Seguendo un piano ancestrale, il Graal giungerà laddove indicato nella notte dei tempi. Ma gli altri iniziati non hanno forse lo stesso vostro scopo? Su potete riporre la vostra fiducia?

Gli Assassini, i Templari, i Rosacrociati e gli Illuminati si scontrano per la ricerca del Graal. I personaggi sul tabellone di gioco non appartengono a nessun giocatore, ogni giocatore può muovere ed utilizzare ognuno di loro. Durante la partita, può capitare, ogni giocatore può cercare di guadagnare il controllo dei personaggi esercitando segretamente influenza su loro. Il vincitore non è colui che porterà il Graal nella casella di partenza del personaggio che lo trasporta, bensì colui che controlla quel personaggio: in altre parole, quello che avrà l'influenza più elevata...

In senso orario, ogni giocatore muove uno degli personaggi sul tabellone di gioco oppure investe segretamente su qualche personaggio punti influenza. Gli spostamenti sono solo suggeriti e possono essere rifiutati da altri giocatori che hanno una influenza maggior su quel personaggio. Ma ancor peggio un personaggio può far saltare la copertura di un altro personaggio e farlo ritirare dal gioco. Ma per fare questo, dovete controllare il personaggio che vuole svelare la copertura investendo molta influenza su di esso. E l'influenza purtroppo è limitata...

1 Componenti



Regolamento



Tabellone



Foglio Influenza



Assassini

Templari

Rosacrociati

Illuminati

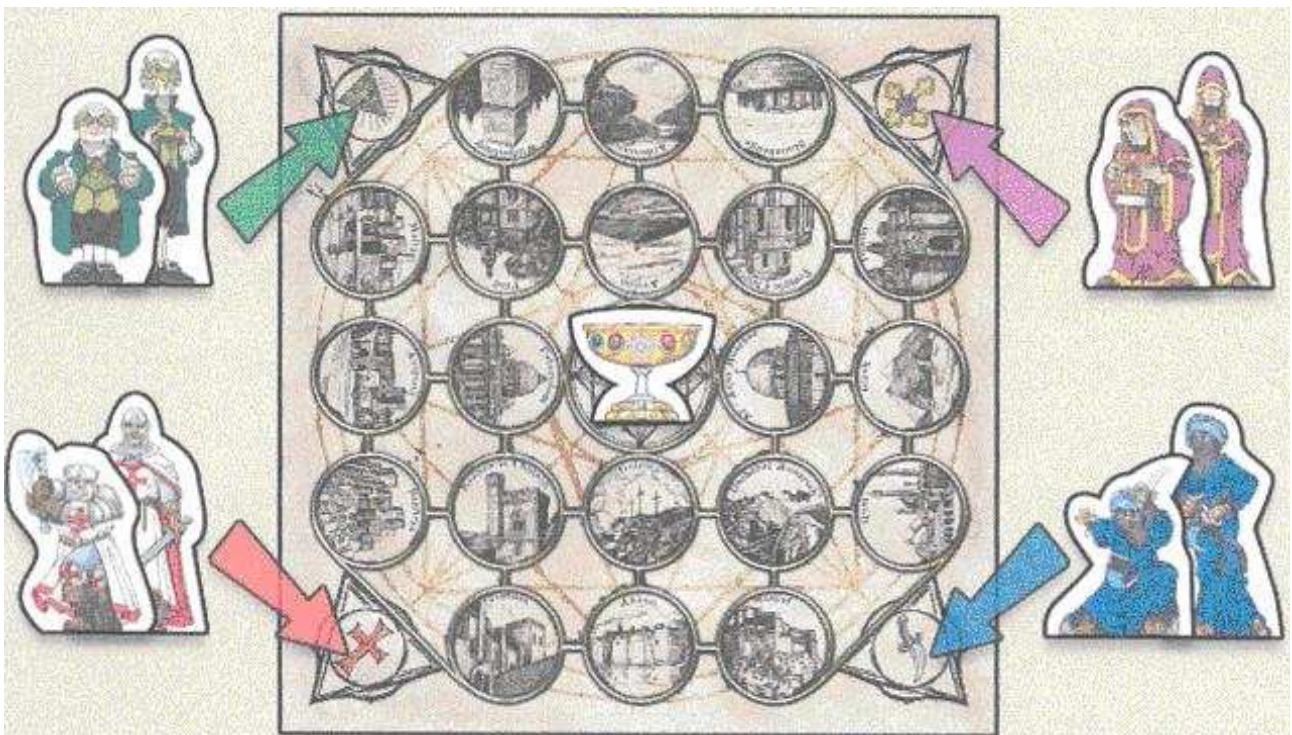
Graal

2 Preparare la Partita

Prima di giocare la vostra prima partita, defustellate i componenti del gioco e assemblateli seguendo le illustrazioni qui sotto.



Gli 8 membri delle società segrete vengono piazzati nei rispettivi angoli del tabellone (caselle di partenza): gli Assassini nell'angolo con il pugnale ricurvo, i Templari su quello con la croce rossa, i Rosacrociani su quello con la croce d'oro e gli Illuminati su quello con il triangolo verde. Il Graal viene piazzato sul centro del tabellone.



Ogni giocatore riceve un foglio di influenza. È meglio fornire ad ogni giocatore una matita e uno schermo dove nascondere il proprio foglio influenza (dei fogli influenza aggiuntivi sono disponibili in download sul sito ufficiale www.argentum-verlag.de). Ma potete tranquillamente girare i vostri fogli influenza quando non li utilizzate per evitare che gli avversari vedano quello che avete annotato. I giocatori non hanno dei propri pezzi in gioco, non hanno una società segreta in particolare. Invece, i giocatori utilizzano liberamente tutti i i personaggi sul tabellone di gioco e

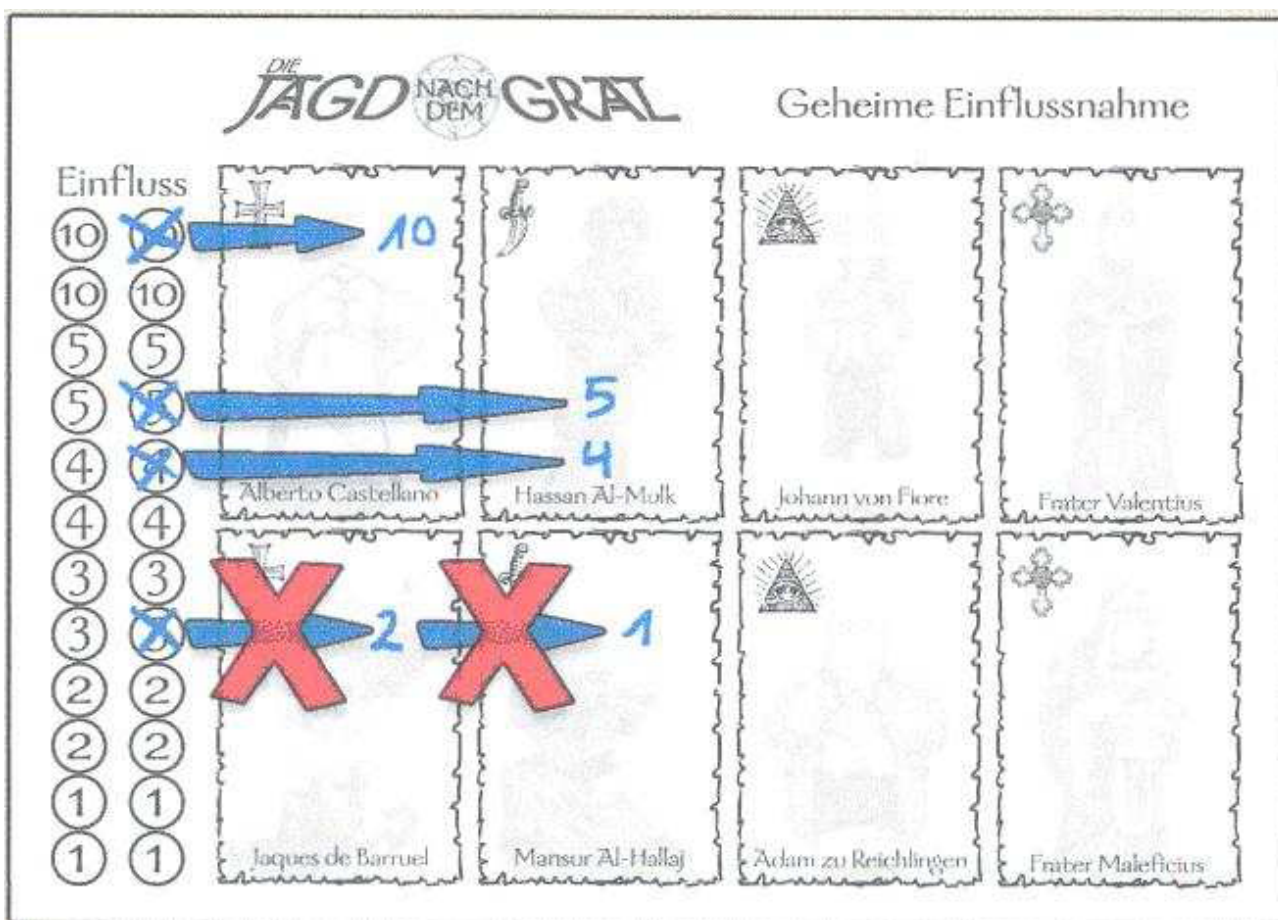
occorre svelare i propri piani si si vuole veramente controllare quello che si crede di controllare!

3 Assegnazione dei Punti Influenza

Il foglio influenza indica 100 punti influenza in tagli da 1 a 10 che si possono distribuire durante la partita. Per poter aumentare l'influenza su un personaggio particolare, occorre cancellare un taglio sul foglio influenza e annotarlo sul box del personaggio che si vuole controllare del proprio foglio influenza. Non si deve mostrare il proprio foglio influenza agli avversari!!!!

Per ogni taglio cancellato sulla sinistra del foglio influenza ci deve essere lo stesso ammontare di punti influenza sulla destra in uno ed uno solo dei box dei personaggi, questo vuol dire che un taglio non può essere frazionato fra più box (vedere esempio). Inoltre, i punti influenza non possono essere ripresi, convertiti, trasferiti o spostati ad altri personaggi una volta che sono stati assegnati!

Esempio assegnazione dei punti influenza



4 Scopo del Gioco

Il giocatore che controlla il personaggio che riporta il Graal nella propria casella di partenza, vince la partita. Questo vuol dire che non vince in automatico chi porta fisicamente il personaggio nella propria casella di partenza. È quindi fondamentale capire chi ha il controllo dei personaggi nel corso della partita. Avere il controllo di un personaggio vuol dire avere investito più punti influenza su quel personaggio di tutti gli altri giocatori.

5 Partite a 2 o 3 Giocatori

Le regole per 2 o 3 giocatori vengono spiegate subito. Le regole per 4 o più giocatori verranno spiegate più avanti nel capitolo 6, dato che le differenze sono minime.

All'inizio della partita, i giocatori possono distribuire tutti i punti influenza che vogliono sui diversi personaggi. È possibile assegnare tutti i tagli oppure alcuni (o anche nessuno), dipende dai giocatori, magari tutti su un personaggio oppure su alcuni oppure su tutti.

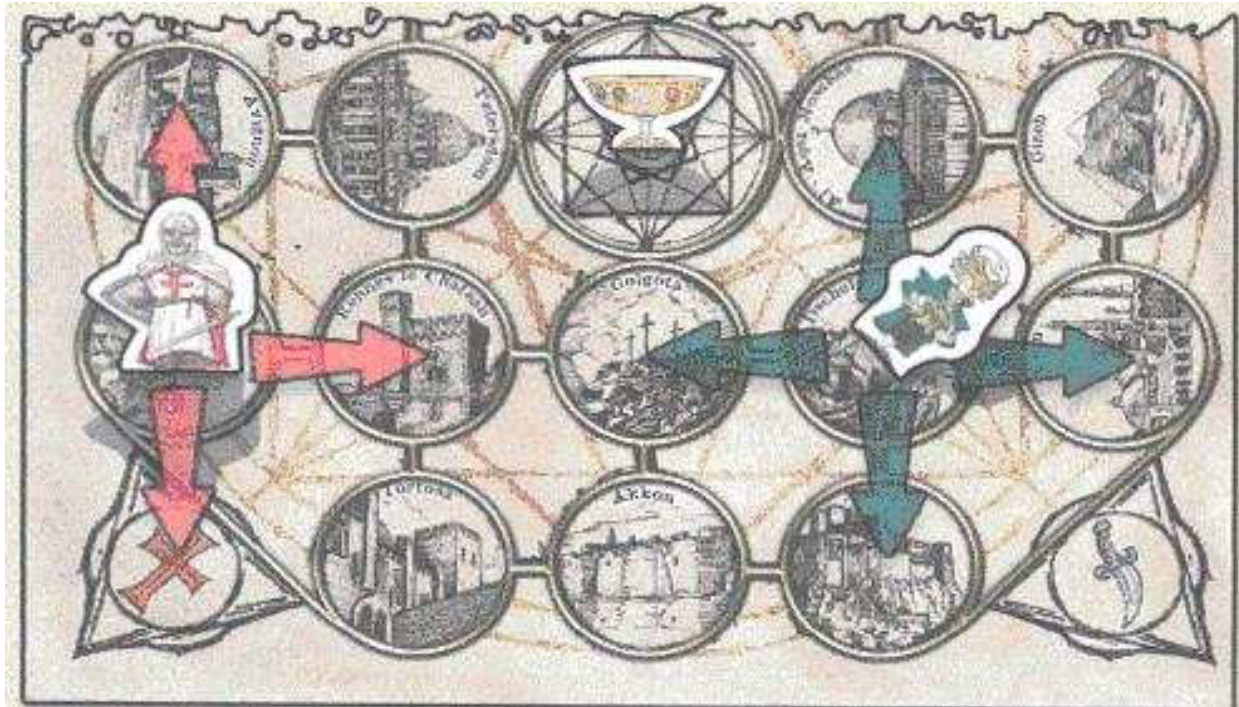
Il giocatore con lo sguardo più misterioso, gioca per primo, gli altri seguono in senso orario. Durante il proprio turno di gioco, un giocatore può muovere un personaggio sul tabellone di gioco oppure assegnare punti influenza.

5.1 Assegnare Punti Influenza

Invece che muovere un personaggio, i giocatori possono annunciare all'inizio del proprio turno che assegneranno punti influenza su dei personaggi. È possibile, quindi, con questa azione, assegnare punti influenza ad uno o più personaggi, a personaggi a cui si erano già assegnati punti influenza o a personaggi nuovi, a uno solo personaggio o a più personaggi, l'unica regola è quella già descritta di non dividere i tagli dei punti influenza su più personaggi. Ovviamente è anche possibile bluffare e quindi non fare nulla...

5. Muovere i Personaggi

Un personaggio si muove sempre verso una casella adiacente ortogonalmente. Il giocatore che vuole muovere un personaggio lo annuncia agli altri giocatori, indicando il personaggio e dove vuole spostarlo. La casella di arrivo può essere libera o già occupata.



Se il Graal è sulla casella di arrivo, il personaggio può prenderlo senza ulteriori movimenti o annunci (è importante notare che il giocatore che muove il personaggio non è obbligato a dichiarare all'inizio della mossa se prenderà a meno il Graal). Se il personaggio prende il Graal, la

pedina del Graal viene assegnata al personaggio e si muoverà con lui. Se un personaggio ha il Graal può lasciarlo in qualunque momento del movimento prima o dopo lo spostamento della casella (è importante notare che il giocatore che muove il personaggio non è obbligato a dichiarare all'inizio della mossa se lascerà e dove il Graal).

La sola cosa che non si può fare è rubare il Graal ad un altro personaggio. Non è necessario avere influenza sul personaggio che si vuole muovere. Se gli altri giocatori non hanno alcuna obiezione da fare sul tipo di movimento, il giocatore effettua il movimento dichiarato. Se qualcuno si oppone al movimento, deve rivelare l'influenza che ha su quel personaggio (anche parte di quella assegnata). Se il giocatore attivo vuole comunque cercare di effettuare il movimento dichiarato deve rivelare influenza sul personaggio almeno pari a quella dichiarata da chi si oppone. Se il giocatore fa questo rilancio di influenza, il giocatore che si oppone può a sua volta rivelare altra influenza assegnata a quel personaggio. In questo continuo rilancio possono inserirsi gli altri giocatori coi propri punti influenza assegnati (i punti influenza di diversi giocatori non si possono sommare fra loro). Si continua con il rilancio finché nessuno vuole o può rilanciare sull'ultima rivelazione di influenza. I punti rivelati non vengono perduti, semplicemente sono palesi a tutti.

Se il giocatore attivo vince l'offerta di influenza, il movimento viene effettuato. Altrimenti il giocatore attivo dichiara un movimento diverso con lo stesso personaggio o con un altro personaggio (ricominciando con la dichiarazione e l'accettazione degli altri giocatori). Ma non è permesso assegnare ora dei punti influenza al posto del movimento. Solo se ogni movimento possibile è stato vetato da altri giocatori, è possibile assegnare punti influenza al posto del movimento.

Ogni giocatore può utilizzare la propria influenza sul personaggio proposto per vetare uno spostamento, ma non è permesso appoggiare qualcuno o sostenerlo con la propria influenza. Solo il personaggio attivo può proporre il movimento e lottare con la propria influenza per effettuarlo.

Inoltre i punti influenza di diversi giocatori non possono essere sommati: i giocatori A e B vogliono rifiutare lo spostamento proposto da C. Se A ha 5 punti influenza e B 12, C deve solamente rivelare 12 punti influenza per effettuare il movimento.

I giocatori non riveleranno il loro foglio di influenza prima della fine della partita. Può essere una buona idea annotarsi quanto gli altri giocatori hanno rivelato su un personaggio (sia per avere un vantaggio notevole durante la partita che per verificare quanto sostenuto dagli avversari). È possibile utilizzare dei colori diversi per segnarsi le influenze di tutti i giocatori sul proprio foglio influenza.

5.3 Far Saltare la Copertura di un Personaggio

Quando un giocatore effettua un movimento può anche svelare la copertura di un altro personaggio. Se vuole effettuare anche questa azione deve annunciarlo insieme allo spostamento, quindi indicherà il personaggio che si muove, dove si muove e di chi vuole svelare la copertura (anche se sono della stessa società). Il personaggio che si sposta e il personaggio di cui si vuole svelare la copertura devono essere sulla stessa casella. Come da regole gli altri giocatori possono rifiutare il movimento e il rilancio si effettuerà comunque sul personaggio che si muove.

Se il movimento avviene, il personaggio di cui si voleva svelare la copertura viene ritirato immediatamente dal gioco (a prescindere dai punti influenza che gli altri giocatori hanno investito su di lui) e tutti i giocatori rivelano tutti i loro punti influenza a questo assegnati. Il Graal resta sulla casella del personaggio scoperto se questo lo aveva. Far saltare la copertura costa 10 punti

influenza che il giocatore attivo deve detrarre e cancellare definitivamente dal personaggio che si è mosso. Questo vuol dire che un giocatore ha meno di 10 punti influenza su un personaggio non può far saltare la copertura ad un altro personaggio.

Naturalmente, i punti influenza si pagano solo se il tentativo di far saltare la copertura è riuscito.

Far saltare la copertura di un personaggio termina uno spostamento, questo significa che un personaggio che ha appena fatto saltare la copertura di un altro personaggio non può muoversi. Ma può prendere il Graal qualora il personaggio ritirato dal gioco lo avesse. Ovviamente è perfettamente legale muoversi e far saltare una copertura, nel qual caso è necessario dichiarare le proprie intenzioni prima del movimento.

Il dover svelare tutti i punti influenza assegnati a quel personaggio ritirato dal gioco rende questa azione particolarmente utile per capire dove gli altri giocatori hanno messo i loro punti influenza e colpire quegli avversari che hanno investito e poi palesato molti punti influenza su un solo personaggio.

5.4 Fine della Partita

Se un personaggio riporta il Graal sulla sua casella di partenza, la partita finisce immediatamente. Tutti i giocatori mostrano i loro fogli di influenza e si controlla chi ha più punti influenza sul personaggio che ha riportato il Graal. Il giocatore che ha assegnato più punti a quel personaggio vince la partita. In caso di parità, il giocatore che ha mosso il personaggio sulla casella di partenza vince. I punti influenza non assegnati non contano. È possibile che un personaggio porti il Graal in una casella di partenza che non sia la sua, in questo caso il gioco non termina. Potrebbe capitare che un personaggio lasci cadere il Graal in una casella di partenza non sua, ma neanche questo porta a termine la partita: è necessario che un membro di della società segreta corrisponda alla casella di partenza dove si trova il Graal giunga nella casella e prenda il Graal.

6 Partita a 4 Giocatori o più

Il gioco per 4 giocatori o più differisce per due regole:

1) Se un giocatore annuncia che assegnerà dei punti influenza può assegnarne liberamente (senza frazionare i tagli) ma solo su un personaggio. Se il giocatore vuole assegnare punti influenza su un secondo personaggio dovrà attendere il successivo suo turno di gioco. È sempre possibile assegnare i punti influenza a più personaggi all'inizio della partita.

2) I giocatori possono solo muovere un personaggio oppure far saltare la copertura, non entrambi nello stesso turno di gioco. I giocatori, quindi, devono cooperare, il primo muove il personaggio nella casella con un altro personaggio ed un altro giocatore fa saltare la copertura (ovviamente solo questo paga i 10 punti influenza...)

7 Variante "L'Originale"

Questa variante è per 4 giocatori, si utilizzano le regole sopra esposte, ma i giocatori hanno anche un Quartiere Generale. Ogni giocatore può sempre muovere tutti i personaggi sul tabellone, ma per vincere la partita, il Graal deve essere portato sul proprio Quartier Generale. Questo vuol dire il giocatore con il Quartier Generale templari vince la partita quando un personaggio (non necessariamente un templare) porta il Graal sulla casella di partenza dei templari a prescindere dal numero di punti influenza sul personaggio che porta il Graal.

8 Esempio

Gregor annuncia che vuole muovere Alberto Castellano, il grande templare, da Tortosa ad Akkon, ma Manuel si oppone rivelando 1 punto di influenza su Alberto Castellano. Gregor insiste per questo spostamento e rivela 1 punto di influenza. Manuel mostra quindi 2 punti influenza, Gregor lo segue, allora Manuel rilancia: "5" – Gregor : "Anche io!!" – Manuel : "10!" – Gregor : "Anche io!!" – Manuel : "12! " Gregor pensa di avere comunque più punti influenza di Manuel su Alberto Castellano, ma non ne vuole rivelare troppi, così abbandona e sposta Adam zu Weisenheim da Malta a Prague, visto che nessuno si oppone.

Ora è il turno di Inga e annuncia di voler muovere Mansur Al-Jallah da Masyaf a Akkon et fare saltare la copertura di Alberto Castellano. Manuel ha assegnato 5 punti a à Mansur Al-Jallah, quindi potrebbe opporsi a questo spostamento. Ma i suoi 5 punti sono insignificanti in confronti ai 10 di Inga su Mansur Al-Jallah che sicuramente ha altrimenti non potrebbe far saltare la copertura ad Alberto Castellano. Così Mansur Al-Jallah si muove da Masyaf a Akkon. Alberto Castellano viene ritirato dal gioco e Inga sottrae 10 punti influenza assegnati a Mansur Al-Jallah sul suo folgio di influenza. Gregor rivela che aveva 15 punti influenza su Alberto Castellano, Manuel rivela i suoi 12 e Inga rivela che non ne aveva alcuno. Il risultato non è male per Inga, gli avversari hanno perso non pochi punti influenza e a quanto pare ne Gregor ne Manuel hanno punti influenza importanti su Mansur Al-Jallah, altrimenti avrebbero vietato il movimento.

L'esempio sarebbe stato differente in 4 giocatori. In questo caso, Christian (il quarto giocatore) e Inga avrebbero dovuto stabilire chi avrebbe dovuto muovere Mansur Al-Jallah e chi avrebbe dovuto far saltare la copertura ad Alberto Castellano. Si Christian avesse tentato di muovere Mansur Al-Jallah, Manuel avrebbe potuto provare ad utilizzare i suoi 5 punti influenza, visto che Christian non dovendo pagare per far saltare la copertura poteva non avere alcun punto influenza sull'Assassino.