

Grand Tribunal

Da tempi immemorabili gli Stregoni provenienti da tutti gli angoli del mondo si sono incontrati in segreti conclavi chiamati Tribunali: il più importante di questi è il Grand Tribunal. Riunendosi ogni 33 anni il Grand Tribunal richiama i Magi più disparati per sottoporre le loro magiche creazioni all'approvazione degli Arcimaghi. Questi potenti giudici votano per decidere quali siano i tre oggetti magici migliori di ciascun Tribunale, ma poi -all'interno del Grand Tribunal- solo al più meritevole degli Stregoni assegnano il titolo di Arcimago.

Il prossimo Grand Tribunal sta per riunirsi e spetta a te dimostrare di essere un vero maestro di *Ars Magica*, l'arte della magia!

In *Grand Tribunal* i giocatori utilizzano i segnalini Vis per attivare le carte rappresentanti i vari tipi di oggetti magici, di categorie di incantesimi e di risorse, per poi combinare questi tre elementi al fine di creare potenti oggetti magici. Ogni turno i giocatori scommetteranno i loro voti per i tipi di oggetti e le categorie di incantesimi che -più probabilmente- saranno in grado di giocare. Per tre volte durante il gioco (ciascuna corrispondente alla seduta di un Tribunale) ai giocatori verranno assegnati i premi per il 1°, 2° e 3° posto, premi conseguiti per aver creato gli oggetti magici con i tipi di oggetti e le categorie di incantesimi sui quali sono stati scommessi il maggior numero di voti. Il giocatore che alla fine del gioco avrà collezionato più punti in base a questi premi sarà il vincitore!

Materiali

Grand Tribunal è un gioco da tavolo per 3, 4 o 5 giocatori ispirato al gioco di ruolo *Ars Magica*: richiede circa dai 60 ai 90 minuti di gioco ed è adatto per giocatori dai 12 anni in su.

Oltre a questo Regolamento il gioco include 1 tabellone, 2 mazzi da 55 carte ciascuno, 99 pezzi di gioco (24 segnalini Voto, 60 segnalini Vis, 1 pedina Praeco, 2 segnalini Percorso, 4 segnalini blu 1° Premio, 4 segnalini rossi 2° Premio, 4 segnalini gialli 3° Premio) e 1 dado a sei facce. Avrai anche bisogno di un foglio e di una matita (o una penna) per segnare i punti.

Disposizione Iniziale

Prima di iniziare a giocare segui questi passaggi:

- 1) Distribuisci una carta di Riferimento a ciascun giocatore.
- 2) Piazza il tabellone al centro del tavolo, in modo che ciascun giocatore possa facilmente interagirvi. Dividi le carte in tre mazzi -Oggetti, Incantesimi e Risorse- e piazzali vicino agli omonimi spazi del tabellone.
- 3) Dai 1 carta Oggetto e 1 carta Incantesimo a ciascun giocatore (coperte, a faccia in giù); ciascun giocatore può guardare le proprie carte. Partendo dal giocatore alla sinistra di colui che ha distribuito le carte e procedendo in senso orario ciascun giocatore pesca 3 carte aggiuntive da qualsiasi combinazione dei tre mazzi, fino ad avere una mano di 5 carte.



In questo modo ciascun giocatore comincia con almeno 1 carta Oggetto e 1 carta Incantesimo, ma può pescare Oggetti, Incantesimi e Risorse aggiuntive per iniziare il gioco come meglio desidera.

4) Scopri le prime 3 carte Incantesimo e piazzale a faccia in su, una accanto all'altra, vicine al mazzo degli Incantesimi. Fai lo stesso con le prime 3 carte Oggetto.

5) Piazza i segnalini Voto, i segnalini Vis e i segnalini Premio (assieme al dado) vicino agli spazi del tabellone indicati per essi. Dai 12 segnalini Vis a ciascun giocatore. Quindi piazza i segnalini Percorso nei due spazi più a sinistra del Percorso "Fonti di Vis" sul tabellone.

6) Procurati un foglio di carta e una matita (o una penna) per segnare i punti alla fine di ciascun Tribunale.

7) Scegliete un primo giocatore con qualsiasi mezzo accettato da tutti e piazzate la pedina Praeco di fronte a lui. I turni procederanno poi in senso orario.

Il Gioco

Il Gioco procede in questo modo:

Praeco

Il giocatore scelto come Praeco durante la Disposizione Iniziale inizia il gioco. Quando un giocatore è il Praeco gioca il suo turno normalmente come descritto fra poco, ma prima prende 3 segnalini Voto dal mucchio comune (chiamato "Concilium") e li posiziona su tre differenti spazi Oggetto o Incantesimo qualsiasi nel Percorso dei Voti sul tabellone, non più di uno per spazio. I suoi Voti verranno generalmente piazzati sugli Oggetti o gli Incantesimi che il giocatore spera diventeranno popolari durante il prossimo Tribunale. Piazzare questi segnalini Voto non conta come azione.

Il Sanctum
L'area di gioco di fronte a ciascun giocatore -dove egli conserva le sue carte- è conosciuta come il suo Sanctum. Gli Oggetti nel suo "Sanctum" vengono chiamati il suo Laboratorio, gli Incantesimi vengono chiamati la sua Biblioteca e le carte Risorsa il suo Sotterraneo. A fianco vengono collocati i segnalini Vis a sua disposizione, che vanno a formare la sua Riserva di Vis, e gli Oggetti che hanno vinto dei Premi nei passati Tribunali.

Riserva di Vis



Premi



Ordine del Turno

Ciascun giocatore -durante il suo turno- fa le seguenti cose in questo preciso ordine:

- A) Compiere 2 Azioni differenti
- B) Scartare
- C) Passare la pedina Praeco se è l'ultimo turno

A) *Compiere 2 Azioni*

Compiere 2 Azioni *differenti* in qualsiasi ordine. Alcune azioni posso richiedere la spesa di segnalini Vis, mentre altre azioni daranno al giocatore più Vis. Qualsiasi segnalino Vis che non viene speso viene sempre conservato dal giocatore tra i vari round e i vari Tribunali. Le Azioni possibili verranno descritte in seguito [pag 3 e 4].

B) *Scartare*

Scartare le carte in eccesso (nel caso se ne possieda più di 5) fino ad avere una mano di 5 carte (che è il massimo consentito).

C) *Passare la pedina Praeco*

Quando l'ultimo giocatore del round finisce il suo turno allora la pedina Praeco passa al giocatore posizionato alla sinistra del Praeco. A questo punto il nuovo Praeco inizia un nuovo round.

Azioni

Durante la fase delle azioni il giocatore di turno può fare le seguenti cose: *Piazzare un segnalino Voto, Pescare una carta Oggetto o Incantesimo, Studiare un Oggetto o un Incantesimo, Installare un Incantesimo su un Oggetto attivo (azione gratuita), Lanciare un Incantesimo da un Oggetto, Pescare una carta Risorsa (azione doppia), Giocare una carta Risorsa, Estrarre Vis, Raccogliere Vis (azione doppia).*

Biblioteca



Laboratorio



Sotterraneo



Ciascuna delle azioni elencate conta come una delle due azioni consentite al giocatore, a meno che non sia specificato che si tratta di un'azione gratuita oppure di un'azione doppia. Ciascun singolo tipo di azione può essere compiuto al massimo solo una volta per turno, a meno che non si tratti di un'azione gratuita.

Piazzare un segnalino Voto

Piazza 1 segnalino Voto addizionale -preso dal "Concilium"- su qualsiasi spazio del Percorso dei Voti.

Pescare una carta Oggetto o Incantesimo

Prendi 1 carta Oggetto o Incantesimo a faccia in su (scoperta) attualmente disponibile sul tabellone e aggiungila al tuo "Sanctum", piazzandola sempre a faccia in su. Rimpiazza immediatamente la carta scelta pescando la prima carta dal mazzo appropriato.

Invece di prendere una delle carte Oggetto o Incantesimo a faccia in su puoi pescare invece la prima carta coperta dal mazzo Oggetti o dal mazzo Incantesimi, guardarla, e quindi aggiungerla al tuo "Sanctum" sempre a faccia in giù (coperta). Puoi avere un qualsiasi numero di Oggetti o Incantesimi nel tuo "Sanctum".

Studiare un Oggetto o un Incantesimo

Il giocatore di turno può prendere segnalini Vis dalla sua Riserva di Vis e distribuirli tra le carte Oggetto o Incantesimo presenti nel suo "Sanctum", in uno dei due seguenti modi:

- 1 segnalino Vis per ciascuna carta *diversa*, fino ad un massimo di tre carte. OPPURE
- fino a 2 segnalini Vis su un'unica carta.

Il giocatore usa i segnalini Vis in questo modo per studiare gli Oggetti e gli Incantesimi: il termine "Studiare" significa che lo Stregone sta lavorando su quell'oggetto o su quell'incantesimo per un certo numero di stagioni (rappresentate dai round) fino a che non è completo.

I pallini neri accanto alla parola "Advance" sulle carte Oggetto o Incantesimo indicano il numero di segnalini Vis che devono essere trasferiti a quel dato Oggetto o Incantesimo perché diventi attivo (che significa utilizzabile dal giocatore per installare un incantesimo su un oggetto, lanciare un incantesimo oppure fare punti). Gli Oggetti hanno un Costo di Studio variabile, mentre gli Incantesimi hanno un Costo di Studio fisso pari a 2, indipendentemente dal loro effetto.

Una carta può essere mossa da incompleta ad attiva in qualsiasi momento dopo che il suo Costo di Studio è stato soddisfatto, anche in un turno o in un Tribunale successivo: non deve avvenire necessariamente nel momento in cui lo Studio è completo.

Quando una carta diviene attiva gira la carta a faccia in su (a meno che non lo sia già), restituisci tutti i segnalini Vis che vi avevi messo sopra al mucchio comune (chiamato "Regio") ed infine muovi la carta ad un'area differente del tuo "Sanctum", così che tu e ed i tuoi avversari potete ricordarvi che è attiva.

Nota che rendere una carta attiva dopo che il suo Costo di Studio è stato soddisfatto non conta come un'azione e non è un'azione.

Quando un Incantesimo diviene attivo può essere immediatamente installato (come azione gratuita) su un Oggetto già attivo che può ricevere quella particolare categoria di incantesimi ed ha spazio disponibile (vedi sotto).

Installare un Incantesimo su un Oggetto attivo

(azione gratuita)

Come azione gratuita è possibile prendere un Incantesimo attivo della categoria appropriata dalla propria Biblioteca e piazzarlo sotto un Oggetto attivo nel proprio "Sanctum". Il numero e le categorie di Incantesimi che si possono installare su ciascun Oggetto sono indicati nella parte inferiore della carta Oggetto, sotto la scritta "Installed Spells". Posiziona ciascun Incantesimo installato in modo che solo il suo tipo sia visibile, facendoli fare capolino dal lato superiore della carta Oggetto sovrastante.

Gli Incantesimi possono essere lanciati solo dopo che sono stati installati sugli Oggetti. Se non è presente alcun Oggetto attivo nel Laboratorio del giocatore per ricevere l'Incantesimo quando quest'ultimo diventa attivo, l'Incantesimo rimane a faccia in su nell'area attiva del "Sanctum" per una successiva installazione.

Dal momento che si tratta di un'azione gratuita un giocatore può installare quanti Incantesimi vuole durante il proprio turno.

Lanciare un Incantesimo da un Oggetto

Rimuovi un Incantesimo da un Oggetto nel tuo "Sanctum" e immediatamente esegui gli effetti scritti sulla carta Incantesimo; scarta la carta dopo l'uso.

Gli Incantesimi scartati sono fuori dal gioco fino al prossimo Tribunale, all'inizio del quale vengono

mescolati nuovamente col mazzo Incantesimi. Lanciare un Incantesimo non costa Vis addizionale, ma il giocatore può scegliere di pagare immediatamente 2 segnalini Vis per non scartare l'Incantesimo. In quel caso l'Incantesimo finisce nella Biblioteca del giocatore, a faccia in su e inattivo: è necessario pagare nuovamente il Costo di Studio per renderlo di nuovo attivo.

Pescare una carta Risorsa **(azione doppia)**

Pesca la prima carta dal mazzo delle carte Risorsa, guardala e poi posizionala a faccia in giù (coperta) nel tuo "Sanctum". Questo consuma due Azioni.

Giocare una carta Risorsa

Scopri una carta Risorsa presente nel tuo "Sanctum" e immediatamente segui le istruzioni scritte sulla carta.

Quando trovi scritto "draw" significa che devi pescare una carta dal mazzo indicato, a meno che esplicitamente venga specificato di scegliere una carta "face up": in quel caso devi selezionarne una di quelle posizionate accanto al mazzo.

Estrarre Vis

Prendi segnalini Vis dalla "Regio" e aggiungili alla tua Riserva di Vis. Ne prendi 1 solo nei rounds che precedono i primi due Tribunali; ne prendi invece 2 nei rounds precedenti il Grand Tribunal. Quanti prenderne viene comunque indicato sul Percorso "Fonti di Vis", per averlo sempre presente.

Raccogliere Vis **(azione doppia)**

Se un giocatore spende 2 Azioni può raccogliere segnalini Vis. Il numero di segnalini Vis guadagnati con una Raccolta viene determinato dal Percorso "Fonti di Vis": sul Percorso il giocatore può scegliere se raccogliere la Vis da una Fonte Contestata oppure se farlo da una Fonte Non-Contestata, ovviamente con risultati differenti.

Se il giocatore sceglie di raccogliere da una Fonte Non-Contestata allora semplicemente prende l'ammontare di Vis indicato nello spazio dov'è attualmente collocato il segnalino Percorso nel Percorso della "Fonte Non-Contestata"; fatto questo muove il segnalino Percorso uno spazio a destra lungo il Percorso "Fonte Non-Contestata". Ogni spazio mostra due numeri separati da due punti: il primo numero indica l'ammontare di Vis che viene raccolta dal giocatore di turno, mentre il secondo indica l'ammontare di Vis che viene raccolta da ogni altro giocatore.

Tutti i segnalini Vis vengono presi dalla "Regio".

Se il giocatore sceglie di raccogliere da una Fonte Contestata allora prende l'ammontare di Vis indicato nello spazio dov'è attualmente collocato il segnalino Percorso nel Percorso della "Fonte Contestata"; fatto questo muove il segnalino Percorso uno spazio a destra lungo il Percorso "Fonte Contestata". Deve però anche tirare il dado e ritirare nel caso esca "1" o "6": il numero che esce è l'ammontare di Vis addizionale raccolta dal giocatore (dalla "Regio"). Dopo che il giocatore ha tirato il dado ogni altro giocatore, a partire da quello alla sua sinistra, può tirare il dado per guadagnare Vis dalla "Regio" esattamente nello stesso modo del giocatore di turno (ritirando "1" e "6"), ma -se decide di farlo- deve pagare 2 Vis al giocatore di turno.

Quando un giocatore raccoglie Vis da un Percorso in cui il segnalino Percorso è collocato sull'ultimo spazio di una particolare area del Tribunale, il segnalino Percorso viene allora mosso nella successiva area del Tribunale, così che non possa più essere raccolta Vis da quella fonte. In questo modo c'è un limite al numero delle volte che i giocatori possono raccogliere Vis durante ciascun Tribunale. E' anche possibile che un segnalino non avanzi del tutto verso la freccia divisoria prima che un dato Tribunale finisca: in questo caso il segnalino Percorso -quando il nuovo Tribunale avrà inizio- verrà collocato nella prima casella del nuovo Tribunale.

Concludere un Tribunale

Il round finale di ogni Tribunale è quello iniziato dall'ultima persona ad essere stata Praeco. Una volta che l'ultimo giocatore -nel round finale- ha terminato il proprio turno il Tribunale viene chiamato a dare i voti e ad assegnare i Punti agli Oggetti. Il Terzo ed ultimo Tribunale è conosciuto come Grand Tribunal: dopo che i Punti di questo sono stati assegnati viene immediatamente stabilito un vincitore.

Calcolo dei Voti

Tutti gli Oggetti attivi e gli Incantesimi installati su di essi fanno guadagnare voti.

Un Oggetto prende un numero di voti pari ai segnalini Voti collocati su quel tipo di Oggetto nel Percorso dei Voti, più quelli posizionati su ciascuna delle categorie di Incantesimi installati sull'Oggetto; più Incantesimi della stessa categoria

non vengono moltiplicati: ogni categoria può essere conteggiata solo una volta. Ad esempio: se ci sono 2 segnalini Voto sugli Incantesimi di categoria Elementale, un Oggetto che ha 3 Incantesimi Elementali installati riceve solo 2 voti, non 6!

Non conta inoltre che l'Oggetto *consenta e basta* l'installazione di certe categorie di Incantesimi: è necessario che l'Incantesimo sia *installato* perché si possa guadagnare i voti relativi alla categoria.

L'Oggetto col maggior numero di voti collezionati ottiene un segnalino blu 1° Premio, l'Oggetto che ne ha collezionati di più dopo il 1° ottiene un segnalino rosso 2° Premio ed infine il terzo Oggetto ad avere ottenuto più voti ottiene un segnalino giallo 3° Premio. Tutti gli altri oggetti ricevono una "Menzione di Onore": non ricevono segnalini Premio, ma possono partecipare ed essere potenziati nei Tribunali successivi. Gli Oggetti che hanno ottenuto un Premio vengono spostati al lato del "Sanctum" (nella zona "Premi"), con il segnalino Premio posizionato sopra: a tali Oggetti si possono ancora aggiungere Incantesimi e da essi si possono lanciare Incantesimi, ma non possono mai più competere per i Premi.

Se due o più Oggetti ottengono lo stesso numero di Voti allora vengono confrontati i loro Punti Base: l'Oggetto che ha il maggior numero di Punti Base vince il Premio e gli altri si confronteranno per il Premio inferiore.

Se anche comparando i Punti Base si ha un pareggio allora si confronta il *numero* di Incantesimi installati sull'Oggetto.

Se anche così si ottiene un pareggio allora ciascuno dei contendenti ottiene il Premio ed in questo caso il Premio subito inferiore non verrà assegnato in questo Tribunale (se ad esempio due giocatori pareggiano per il 1° Premio e -quindi-lo ottengono entrambi, il 2° Premio non verrà assegnato in questo Tribunale).

Punti

Dopo aver assegnato i Premi vengono calcolati i Punti per ciascun Oggetto attivo, indipendentemente se l'oggetto ha vinto un Premio oppure no (verranno computati i Punti di *tutti* gli Oggetti, anche se il giocatore che li possiede non desidera farlo). Segna i Punti per ciascun giocatore.

1° Premio

Un Oggetto che vince il 1° Premio aggiunge 1 Punto ai suoi Punti Base per ogni Incantesimo *installato* su di esso: poi moltiplica il numero ottenuto per 4.

2° Premio

Un Oggetto che vince il 2° Premio aggiunge 1 Punto ai suoi Punti Base per ogni Incantesimo *installato* su di esso: poi moltiplica il numero ottenuto per 3.

3° Premio

Un Oggetto che vince il 3° Premio aggiunge 1 Punto ai suoi Punti Base per ogni Incantesimo *installato* su di esso: poi moltiplica il numero ottenuto per 2.

Menzione d'Onore

Un Oggetto che non vince alcun Premio aggiunge 1 Punto ai suoi Punti Base per ogni Incantesimo *installato* su di esso.

Iniziare un nuovo Tribunale

Quando i Punti sono stati calcolati e annotati i segnalini Voto di quel round vengono tutti tolti dal Tabellone e restituiti al "Concilium", mentre le carte scartate vengono mescolate con i relativi mazzi.

Ricorda che i segnalini Vis posseduti dal giocatore, le carte che il giocatore ha in mano e quelle che ha nel suo "Sanctum" vengono tutti conservati dal giocatore da un Tribunale a quello successivo.

I due segnalini Percorso vengono posizionati sul primo spazio dell'area dell'attuale Tribunale.

Il giocatore che ha ottenuto il 1° Premio nel Tribunale appena concluso comincia il nuovo Tribunale come primo Praeco, prendendo la pedina Praeco. Il gioco prosegue normalmente.

Il Grand Tribunal

Il terzo ed ultimo Tribunale viene chiamato Grand Tribunal: si calcolano i voti e i Punti come negli altri due Tribunali, ma subito dopo viene determinato il vincitore del gioco.

Vince chi ha ottenuto complessivamente più Punti, sommando i Punti ottenuti in tutti e tre i Tribunali: il giocatore in questione viene invitato a divenire Arcimago!

Credits

Game Design: Phillip R. Chase

Graphic Design: Michelle Nephew, based on work by Scott Reeves

Art: Alexander Bradley

Editor and Project Coordinator: Michelle Nephew

Publisher: John Nephew

Prototype Art Development: Phillip R. Chase

Playtesters: Sandy Bartholet, Ted Belcher, Nathan Bruinooge, James Bumgarner, Greg Bush, Craig Danton, George Duffy, Michel Faulkner Jr., Sara Hindmarch, Will Hindmarch, Stacy Holmes, Aaron Larson, Dan Medieros, João Medieros, Matthew Muth, Michelle Nephew, John Quidone, Mark Reed, J. Scott Reeves, Matthew Sahr, Steve Saus, Adam Spark, John Wright

Special Thanks: Jerry Corrick and the gang at the Source

Dedication: To Christina Ruiz and her Faerie maga Dargania

Italian Translator: Matteo Del Chicca

**Grand Tribunal è ispirato al gioco di ruolo Ars Magica.
Per saperne di più visita il sito <http://www.atlas-games.com/arm5/>**



www.atlas-games.com

Grand Tribunal ©2006 Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. Grand Tribunal and Ars Magica are trademarks of Trident, Inc. All rights reserved. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher. Printed in Hong Kong.