

Palais Royal



Traduzione non ufficiale del regolamento a cura di polloviparo.

Il gioco si intende di proprietà dei legittimi autori e dei marchi registrati. Il presente regolamento costituisce una traduzione non ufficiale al solo scopo di offrire la possibilità di utilizzo ai giocatori italiani. L'autore e gli editori non sono in alcun modo responsabili di errori eventualmente contenuti in questa traduzione.

Xavier Georges

Nel giardino del palazzo diversi nobili sfilano. Questi nobili sono molto importanti, perché attraverso il loro reclutamento, i giocatori otterranno privilegi da sfruttare nel corso della partita, punti vittoria o entrambe le cose.

Nelle 9 stanze del palazzo i giocatori otterranno tutto il necessario per reclutare i nobili. L'uso adeguato dei propri servi assicurerà loro la vittoria.

Materiali di Gioco

- 1 plancia di gioco: il giardino del palazzo
- 9 tessere con le stanze del palazzo
- 33 monete (Luigi: 12 di valore 3, 21 di valore 1)
- 42 tessere nobile
- 36 lettere di privilegio (4 di ognuna delle 9 tipologie)
- 100 servitori di legno in 4 colori
- 4 sommari delle regole

Preparazione del gioco

1. Collocare la plancia al centro della tavola.
2. Mischiare le 42 tessere nobile a faccia coperta, piazzarne 36 a caso negli spazi sulla plancia, e riporre le 6 restanti nella scatola.
3. Mischiare le 9 tessere raffiguranti le stanze del palazzo e collocarle casualmente in modo da formare una plancia con griglia di 3 x 3, partendo dal bordo inferiore della plancia con il testo visibile. Successivamente, quando i giocatori hanno acquisito dimestichezza con le stanze, queste possono essere posizionate senza il testo. Per le prime partite si suggerisce di utilizzare la disposizione mostrata sulla destra.
4. Mischiare le lettere di privilegio e posizionarle in modo da formare un mazzo coperto a lato della plancia di gioco.
5. Posizionare le monete a lato della plancia di gioco, se volete, suddividendole sulla base del valore, in modo da formare una riserva generale.
6. Ogni giocatore sceglie 1 colore e prende i 18 servi corrispondenti piazzandoli di fronte a se (riserva personale).

Giocatore A:
18 servi



0 Luigi

Carte privilegio scartate



Carte privilegio



Riserva di Luigi

Giocatore D:
18 servi



3 Luigi



Royal

Un gioco di Xavier Georges
Per 2 - 4 giocatori dai 12 anni in su



Giocatore b:
18 servi



1 Luigi



7 Collocare i 7 servi rimanenti di ogni colore di fianco alla plancia in modo da formare una riserva generale.

8 Ogni giocatore piazza 3 servi sullo spazio "scale" e 2 servi sullo spazio "parata" prelevandoli dalla propria riserva personale.

9 I giocatori scelgono un giocatore iniziale. Questi consegna al giocatore alla sua sinistra 1 luigi prelevandolo dalla riserva generale, 2 luigi al giocatore successivo (in senso orario) e 3 luigi all'ultimo giocatore. Il primo giocatore non riceve denaro.

10 Il giocatore iniziale piazza 5 servi, prelevandoli dalla sua riserva personale, nelle stanze che desidera. (Es. 2 servi nella stanza della regina, 1 in quella del cardinale, 1 nelle scale e 1 nella stanza del conio). Gli altri giocatori, seguendo in senso orario, piazzano 5 servi nelle stanze del palazzo.

Al termine del piazzamento ogni giocatore avrà 8 servi nella sua riserva personale.



7 servi restanti di ogni colore (Riserva generale)

Svolgimento della partita

Il gioco di Palis Royal si articola in turni.

Il giocatore iniziale, comincia la partita ed esegue le sue azioni nel corso del suo turno, successivamente il giocatore seguente in senso orario esegue le sue azioni e così via.

Il giocatore iniziale non ha alcun ruolo extra. Il turno di un giocatore consiste nel compiere diverse azioni. Un'azione può servire per ottenere monete, favori, reclutare nobili ecc...

Ad eccezione del reclutare nobili, tutte le azioni hanno luogo nelle stanze.

Non è necessario che un giocatore esegua tutte le azioni di cui è capace, ma deve comunque rispettare l'ordine indicato nella sezione sottostante.

Se nuovi servi sono piazzati, i giocatori devono sempre prelevarli dalla riserva personale, ad eccezione del caso in cui li abbiano terminati. In questo caso possono prelevarli da un'altra stanza.

Giocatore c:
18 servi



2 Luigi



Le stanze del palazzo

Non è necessario che un giocatore esegua tutte le azioni di cui è capace, ma deve comunque rispettare l'ordine 1-5



1 Parata - Azione: Spostamento dei Servi all' Ingresso del palazzo.

Per ogni servo presente nella parata, il giocatore può posizionare 1 servo della sua riserva personale nell'ingresso del palazzo.

Bonus di maggioranza: se un giocatore ha più servi degli altri giocatori, può piazzare 1 servo aggiuntivo all'ingresso del palazzo.

Esempio: il rosso ha 3 servi alla parata e piazza 3 servi dalla sua riserva personale all'ingresso del palazzo, +1 servo aggiuntivo avendo la maggioranza).



2 Scala - Azione: Spostamento dei servi nel palazzo.

Per ogni servo presente nelle scale, il giocatore può effettuare 1 spostamento (Es. 3 servi = 3 spostamenti). Ogni spostamento, permette di muovere orizzontalmente o verticalmente 1 servo dalla sua posizione ad una stanza adiacente. 1 Servo può effettuare più di 1 spostamento. Gli spostamenti non utilizzati sono persi. Il giocatore deve completare gli spostamenti che desidera effettuare, prima di passare all'azione successiva.

Se il giocatore aggiunge o sottrae 1 servo alla scala durante questa azione, non varia il numero di possibili spostamenti.

Bonus di maggioranza: se un giocatore ha più servi degli altri giocatori, ha uno spostamento aggiuntivo.

Esempio: il verde ha 4 servi sulle scale, quindi può compiere 4 spostamenti con i servi presenti nel palazzo, +1 spostamento aggiuntivo avendo la maggioranza.



3 Stanza del conio, stanza del re e della regina, ufficio - Azione: Collezione e reclutamento.

Le azioni dalla 3a alla 3c, possono essere eseguite in qualsiasi ordine.

3a) Stanza del conio – Azione: collezionare monete.

Per ogni servo presente nella Stanza del conio, il giocatore prende 1 Luigi dalla riserva generale.

Bonus di maggioranza: se un giocatore ha più servi degli altri giocatori, prende 1 Luigi aggiuntivo.

Esempio: il giallo ha 2 servi nella stanza del conio, quindi prende 2 Luigi, +1 Luigi aggiuntivo avendo la maggioranza.



3b) Stanza del re – Azione: ottenimento dei sigilli reali.

Il numero dei servi presenti nella stanza del re, indica quanti sigilli del re (colore blu), potrà utilizzare il giocatore durante l'azione 4 (reclutamento dei nobili).

Bonus di maggioranza: se un giocatore ha più servi degli altri giocatori, può posizionare 1 servo aggiuntivo all'interno della stanza del re (avendo così 1 sigillo aggiuntivo).



Il numero dei servi presenti nella stanza della regina, indica quanti sigilli della regina (colore viola), potrà utilizzare il giocatore durante l'azione 4 (reclutamento dei nobili).

Bonus di maggioranza: se un giocatore ha più servi degli altri giocatori, può posizionare 1 servo aggiuntivo all'interno della stanza della regina (avendo così 1 sigillo aggiuntivo).

Esempio: il giallo ha 2 servi nella stanza del re e 3 in quella della regina. Possiede la maggioranza in entrambe le stanze, quindi può piazzare 1 servo aggiuntivo in ognuna delle 2 stanze. (quindi avrà 3 sigilli blu e 4 viola per reclutare nobili).



3c) Ufficio – Azione: capacità di reclutamento.

Per ogni servo presente nell'ufficio, il giocatore sarà in grado di reclutare 1 nobile durante l'azione 4 (a patto di avere il denaro ed i sigilli necessari).

Esempio: il giallo ha 2 servi nell'ufficio, quindi sarà in grado di reclutare 2 nobili durante l'azione 4.



4 Reclutamento dei nobili – Azione: prendere tessere nobili.

I nobili che attraversano il giardino rappresentano una risorsa importante per i giocatori, poiché essi possono portare punti vittoria e alcuni privilegi. Prima di descrivere i nobili e come reclutarli, descriveremo le tessere nobili.



Un giocatore può prendere una tessera nobile se possiede il denaro, i sigilli rappresentati sulla tessera ed 1 servo nell'ufficio. Per ogni nobile preso dal giocatore (l'ordine non è importante) egli deve:

- rimuovere 1 suo servo dall'ufficio e riporlo nella scorta personale.
- rimuovere tanti servi dalla stanza del re, quanti sono i sigilli blu del nobile e riporli nella scorta personale.
- rimuovere tanti servi dalla stanza della regina, quanti sono i sigilli viola del nobile e riporli nella scorta personale.
- pagare alla riserva generale il numero di Luigi indicati dal nobile.

Nota: I sigilli non sono "materiali di gioco" presenti in Palais Royal.

Per ogni sigillo speso dal giocatore per il reclutamento di 1 nobile, egli deve rimuovere 1 servo dalla stanza corrispondente (re per i sigilli blu, regina per quelli viola), riposizionandolo nella sua riserva personale.

Nel suo turno, un giocatore può reclutare quanti nobili desidera, limitatamente a quanti riesce a "pagarne".

Per ogni nobile seguire i punti sopra elencati. Una volta reclutati i nobili:

- piazzare quelli che procurano esclusivamente punti nella propria riserva personale a faccia coperta.
- piazzare quelli che portano privilegi nella propria riserva personale a faccia scoperta (anche se procurano punti).

Al termine del regolamento c'è una spiegazione dei privilegi e di come essi possono essere utilizzati.



Esempio: per reclutare il nobile sulla sinistra, il giocatore rimuove 1 dei suoi servi dall'ufficio (capacità di reclutamento) e 2 servi dalla stanza del re (2 sigilli blu), riposizionandoli nella sua riserva personale. Paga inoltre 4 Luigi alla riserva generale.

Piazza il nobile a faccia scoperta nella sua riserva personale, poiché porta il privilegio di ricevere 2 Luigi dalla riserva generale ad ogni turno. Il nobile procura inoltre 3 punti.

Riduzione di prezzo di 1 nobile

Per ogni spazio vuoto adiacente orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente al nobile, il suo prezzo è ridotto di 1 Luigi (il prezzo non può comunque mai scendere sotto lo 0!).



Esempio 1:
Il giocatore paga solo 3 Luigi per questo nobile: 6 meno 3 per gli spazi vuoti adiacenti.



Esempio 2:
Il giocatore paga solo 5 Luigi per questo nobile, poiché ha solo 1 spazio vuoto adiacente. Lo spazio vuoto sopra alla statua non conta, la statua fa da ostacolo.



Gli spazi ai lati del giardino

Per ogni nobile che un giocatore prende dai lati del giardino (vedi area sulla sinistra), deve piazzare 1 servo dalla sua riserva personale o da una stanza del palazzo, nello spazio lasciato vuoto dal nobile. I servi così collocati sui lati rimangono in quella posizione fino al termine della partita e procurano punti (vedi "calcolo del punteggio finale"). Gli spazi con i servi sono considerati vuoti al fine del calcolo della riduzione di prezzo dei nobili.

5 La porta sul retro – Azione: rubare lettere.

Per ogni servo presente nella porta sul retro, il giocatore può rubare (pescare) una lettera privilegio dal mazzo. Per ogni lettera che decide di tenere dovrà rimuovere 1 servo dalla porta sul retro e riporlo nella riserva personale. Le lettere non scelte saranno scartate in modo da formare un mazzo a faccia scoperta. Se il mazzo delle lettere privilegio è esaurito si prende il mazzo degli scarti, si mischia e si forma un nuovo mazzo.

La porta sul retro non ha un bonus di maggioranza.



Esempio: il verde ha 3 servi nella porta sul retro, quindi pesca le prime 3 lettere privilegio e le guarda. Delle 3 pescate, decide di tenerne 2. Rimuove 2 servi dalla porta sul retro e li rimette nella sua riserva personale. La terza lettera (quella non scelta) viene posizionata a faccia scoperta nel mazzo degli scarti.

Come usare le lettere di privilegio

Per utilizzare una lettera di privilegio, durante il suo turno, un giocatore deve pagarne il prezzo indicato. Al termine di questo regolamento si trova una descrizione dei privilegi portati da ogni lettera ed il momento in cui esse possono essere utilizzate.



Stanza del cardinale – Azione: spezzare i pareggi nelle altre stanze, variando le maggioranze.

Un giocatore che ha servi nella stanza del cardinale può spezzare i pareggi nelle altre stanze, portandole a suo favore. Se più giocatori sono in pareggio in una stanza e tutti hanno servi nella stanza del cardinale, il giocatore che possiede la maggioranza in quest'ultima spezza le maggioranze e ottiene il bonus. Se i giocatori possiedono lo stesso numero di servi anche nella stanza del cardinale, il pareggio rimane invariato e nessuno ottiene il bonus.

Nella stanza del cardinale non c'è nessun bonus di maggioranza.



Esempi: seguono 4 esempi sull'utilizzo della stanza del cardinale, facendo riferimento alla situazione mostrata nell'immagine a sinistra.

Scala



E' il turno del rosso. E' in situazione di parità con il giallo. Siccome ha la maggioranza nella stanza del cardinale, spezza la maggioranza a sua favore e ottiene il bonus di maggioranza per le scale: 1 movimento extra, per un totale di 4 movimenti.

Stanza del conio



E' il turno del rosso. Non ha la maggioranza nella stanza del conio e non si trova nemmeno in condizione di parità. La maggioranza nella stanza del cardinale non porta alcun beneficio. Semplicemente prende 2 Luigi dalla riserva generale.

Stanza della regina



E' il turno del giallo. Esiste un pareggio di maggioranza con il verde. Siccome il giallo ha più servi del verde nella stanza del cardinale (1 contro 0), spezza la maggioranza a suo favore e ottiene il bonus di maggioranza, 1 servo addizionale nella stanza della Regina.



Parata

E' il turno del giallo. E' in parità per la maggioranza con il nero. E' in situazione di parità anche nella stanza del cardinale. Non viene assegnato il bonus di maggioranza. Piazza 2 servi all'ingresso del palazzo.

Fine della partita

Se all'inizio del turno del primo giocatore ci sono meno di 12 nobili nel giardino del palazzo, ogni giocatore compie un ultimo turno, ha quindi termine la partita.

Calcolo del punteggio finale

Ogni giocatore calcola i punti ottenuti sommando:

- I punti dei nobili reclutati
- I punti delle lettere privilegio
- 1 punto per ogni lettera privilegio non utilizzata (massimo 6 punti)
- I punti ottenuti per le maggioranze nei lati del giardino: in ognuno dei 4 lati il primo ed il secondo giocatore che hanno piazzato più servi (ricorda che ogni volta che un nobile di un lato viene reclutato, viene piazzato un servo nello spazio così liberato).



Esempio di punteggio dei lati del leone (sinistro) e dell'anfora (inferiore):

Lato del leone: il rosso ha 3 servi il nero ha 2 servi e il verde 1 servo. Il rosso ottiene 6 punti avendo la maggioranza, il nero ottiene 2 punti in quanto secondo e il verde non ottiene nulla.

Lato dell'anfora: il nero e il verde hanno 3 servi (quello in posizione esterna vale x2) e il rosso ha 1 servo. Nota che il servo in angolo viene conteggiato su entrambi i lati! Il pareggio per la maggioranza implica che il nero ed il verde ottengano entrambi solamente 2 punti, il rosso non ottiene punti.



Spazi per i punti anfora

Regole generali:

- pareggi per il 1° posto, tutti i giocatori in pareggio, guadagnano i punti per il 2° posto.
- pareggi per il 2° posto, tutti i giocatori in pareggio, non guadagnano punti.
- tale principio si applica a tutti e 4 i lati
- per indicare chi è 1° e chi 2° piazzare 1 servo dei rispettivi giocatori negli spazi "6" e "2" di ogni lato.

Esempio che mostra i 53 punti ottenuti dal rosso:



41 punti per i nobili reclutati



2 punti per le carte privilegio non utilizzate



4 punti per una carta privilegio da 4 punti utilizzata



6 punti nel giardino

Il giocatore che ha ottenuto più punti è il vincitore.
Se si verifica un pareggio, il giocatore con più servi nella stanza del cardinale è il vincitore.
Se il pareggio persiste, sono dichiarati più vincitori.

Privilegi delle carte privilegio



Quando è giocata: prima della 1ª azione
Il giocatore riceve il bonus di maggioranza in tutte le stanze dove possiede almeno un servo. Egli tiene la lettera a faccia scoperta nella sua riserva personale fino alla fine del turno.



Quando è giocata: 1ª azione
Il giocatore può piazzare quanti servi desidera all'ingresso (porta) del palazzo.



Quando è giocata: 1ª azione e 2ª azione
Il giocatore può posizionare 2 servi all'ingresso (porta) del palazzo e può spendere 6 movimenti aggiuntivi nel corso della 2ª azione.



Quando è giocata: 2ª azione
Il giocatore può spendere 5 o 9 movimenti aggiuntivi nel corso della 2ª azione.



Quando è giocata: 4ª azione
Il giocatore ha 2 sigilli aggiuntivi (uguali o differenti).



Quando è giocata: in qualsiasi momento
Il giocatore prende 4 Luigi dalla riserva generale.



Quando è giocata: in qualsiasi momento
Il giocatore ottiene 2 o 4 punti vittoria al termine della partita, mettendole a faccia scoperta nella propria riserva personale fino alla fine della partita.

Una volta utilizzate le lettere di privilegio vanno scartate nel mazzo degli scarti, salvo se diversamente indicato nelle regole.

Privilegi delle tessere nobile



Quando è giocata: 1ª azione di ogni round
Il giocatore può piazzare 2 servi aggiuntivi all'ingresso (porta).



Quando è giocata: 2ª azione di ogni round
Il giocatore ha 2 movimenti aggiuntivi.



Quando è giocata: 2ª azione di ogni round
Il giocatore può muovere i suoi servi diagonalmente.



Quando è giocata: 3ª azione di ogni round
Il giocatore prende 2 Luigi aggiuntivi dalla riserva generale.



Quando è giocata: 3ª azione di ogni round
Il giocatore può posizionare 1 servo aggiuntivo nella stanza del re (sigillo blu) o in quella della regina (sigillo viola). I servi possono essere rimossi una volta determinate le maggioranze.



Quando è giocata: 5ª azione di ogni round
Se il giocatore ha almeno 1 servo nella porta sul retro, può pescare 3 lettere aggiuntive, ricordando però che non potrà tenerne più di quanto consentito dal numero di servi piazzato nella porta sul retro.



Quando è giocata: Immediatamente
Il giocatore prende 1 o 3 servi dalla riserva generale e li piazza nella sua riserva personale.

Per indicare che i nobili sono stati utilizzati girarli a faccia coperta.

El autor y el editor quieren dar las gracias por muchas pruebas de juego, comentarios y sugerencias, a los miembros del club In Ludo Veritas de Namur, a los jugadores de las Belgoludique Conventions, especialmente a: Alice, Aude, Emmanuel, Etienne, Gauthier, Jean, Jean-Vincent, Jef, Karine, Marc, Mathieu, Nicolas, Pascal, Philippe i Vincent. También damos las gracias a Laurent d'Aries, Arnaud Péteín, su mujer Frau Fanny, Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel y Hannes Wildner. Un agradecimiento especial a Patrick Fautré "Papytrick", por su dedicación y esfuerzo con las pruebas de juego y, como siempre, a Dieter Hornung.

Edición y preparación de las reglas: Hanna y Alex Weiß
Versión castellana: Marc Figueras



© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH
Para más información visitad las páginas de Hans im Glück (<http://www.hans-im-glueck.de>), Rio Grande (<http://www.riograndegames.com>) o Filosofía Games (<http://www.filosofiajuegos.com>).