



Un gioco di strategia di R. Dorn per 2-4 persone

italiano



Il Conte Kunibert von Niederhochburg è certo che il suo vecchio rivale, il Barone Alfons von Blech, abbia già fin troppa influenza nel Paese. Dovrà richiamare all'ordine questo arrivista. Infatti, alla fine, sarà l'unico in grado di garantire la "sicurezza" della popolazione.

SCOPO DEL GIOCO

Durante il gioco, daranno vita al Paese con i suoi villaggi e le sue città.

I giocatori (da 2 a 4) daranno conquistare il massimo controllo possibile sul Paese e sulla gente.

Man mano si verranno ad aggiungere i castelli, che rappresenteranno il punto di partenza dei cavalieri con i quali i giocatori tentano di conquistare il controllo delle varie località.

Chi riesce a posizionare l'ultimo cavaliere in una località, ne conquista il relativo punteggio.



MATERIALE DEL GIOCO

96 tavole dei paesaggi – 24 per ciascun giocatore.

Le tavole mostrano sul lato anteriore uno dei quattro paesaggi possibili: lago, monte, pianura e foresta (quest'ultima sempre con edifici).



Lago
[1 per giocatore]



Monte
[2 per giocatore]



Pianura
[3 per giocatore]



Giocatore
"blu"



Giocatore
"giallo"



Giocatore
"verde"



Giocatore
"rosso"

Su alcune tavole con pianura o foresta si trovano edifici: un villaggio, un castello o una città.

- villaggio -

- castello -

- città -



[3 per giocatore]



[6 per giocatore]



[3 per giocatore]

Località in
pianura.



[3 per giocatore]



[2 per giocatore]



[1 per giocatore]

Località nella
foresta.

Il retro delle tavole mostra uno stemma nei vari colori dei giocatori e una lettera (A-E), che indica se la tavola potrà essere messa in gioco fin dall'inizio o successivamente.

120 cavalieri – pedine in legno nei quattro colori dei giocatori.



30 cavalieri
per ciascun
giocatore



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Vengono distribuiti a **ciascun giocatore** le **24 tavole** con lo stemma prescelto sul retro e le **30 cavalieri** dello stesso colore.

Predisposizione delle tavole

Ciascun giocatore mescola le proprie tavole separatamente in base alla lettera.

Quindi forma un mazzo **coperto**: sul fondo vanno le tavole con la lettera "E", poi quelle con la "D", poi quelle con la "C" e per ultime, sulla sommità, quelle con la lettera "B".

Scelta delle tavole

Delle quattro tavole con la lettera "A" ciascun giocatore prende **1 castello** ed **1 altra tavola** di propria scelta. Le altre due tavole vanno a costituire la disposizione di partenza comune.

Disposizione di partenza comune

Le tavole rimaste vengono poste al centro del tavolo per formare un quadrilatero, come mostrato nella figura, e coperte, senza tenere conto del colore.

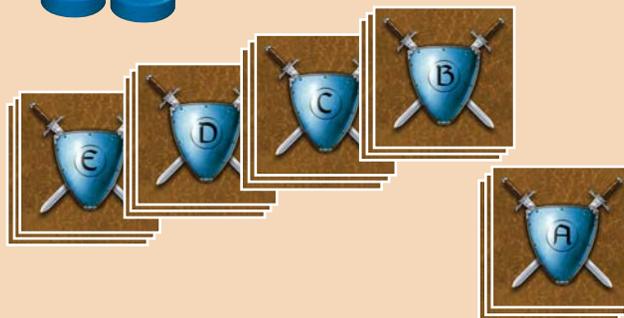
Inizia il giocatore più anziano e si procede in senso orario.



30 cavalieri

e

24 tavole per il giocatore "blu"



Annotazione: A questo punto tutte le tavole con la lettera "A" sono state distribuite: due sono sul tavolo e le altre due si trovano nelle mani del giocatore.

La tavola sulla sommità del mazzo di ciascun giocatore deve riportare la lettera "B".

***Esempio di disposizione di partenza:
a seconda del numero di giocatori
4, 6 oppure 8 tavole***



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

■ Posizionamento di 1, 2 o 3 tavole

Il giocatore di turno **posiziona una delle due tavole accanto a quelle già presenti**, facendo **combaciare almeno uno lato con una delle tavole già posizionate**. Quindi il giocatore dovrà pescare la tavola sulla sommità del proprio mazzo.

Il giocatore potrà ripetere queste operazioni fino ad un massimo di **tre volte** nel corso del proprio turno. **La prima serie di operazioni è obbligatoria**, quella successiva delle tre disponibili è **facoltativa**.



Non è possibile posizionare le tavole facendole confinare spigolo-spigolo, ...

... deve confinare almeno 1 lato.



■ Posizionamento del castello e spostamento dei cavalieri

Posizionamento del castello

Se il giocatore posiziona una tavola con **un castello**, può porre immediatamente una pila con **un massimo di cinque cavalieri** su questo castello.

Spostamento dei cavalieri

- Sposta, quindi, immediatamente la pila di cavalieri in una delle possibili direzioni, in linea retta (non in diagonale) e senza deviazioni rispetto al castello.
- I cavalieri vengono spostati da una tavola alla successiva **senza ometterne alcuna e senza saltare gli eventuali spazi vuoti**.
- Su ciascuna tavola che abbandona, il **giocatore dovrà lasciare una o più pedine**, come del resto anche nel castello. A seconda della forma del paesaggio (pianura, foresta o monte) deve rimanere un numero diverso di cavalieri:
 - su una tavola con la pianura: min. 1 pedina
 - su una tavola con la foresta: min. 2 pedine
 - su una tavola con il monte: min. 3 pedine
 - **Nessun** cavaliere potrà accedere ad una tavola con il lago.
- E' consentito lasciare su una tavola più cavalieri del necessario, ma **mai più di 4 cavalieri per tavola**. Se lo spostamento dei cavalieri comporterebbe il superamento di tale limite, **non** è consentito accedere alla tavola in questione.
- E' possibile **accedere** alla foresta ed al monte solo se nella pila si dispone di un **numero ancora sufficiente di cavalieri** per questo movimento.
- I cavalieri vengono spostati **solo** immediatamente essere **stati impiegati**, nel corso del resto del gioco non più.
- Se le pedine vengono spostate su tavole sulle quali si trovano già uno o più cavalieri, i nuovi cavalieri vengono posti sopra di essi.

Annotazione: Può accadere che un giocatore abbia già posizionato tutte le proprie pedine, pur non avendo ancora giocato una o più tavole con un castello. Su tali tavole non verrà posizionato alcun cavaliere.



Esempio:
Il giocatore "rosso" pone 4 cavalieri sul suo castello appena piazzato. Decide di spostarsi verso destra e lascia sul castello (pianura) 1 cavaliere, sul villaggio (foresta) 2 cavalieri e sulla città (pianura) 1 cavaliere.



Il giocatore "giallo" ha utilizzato 4 cavalieri.

Esempio: Quando poi il turno passa al giocatore "rosso", quest'ultimo impiega 5 cavalieri. Momentaneamente domina queste 4 tavole. La tavola con il villaggio ha raggiunto il numero massimo di cavalieri e non è più possibile accedervi.

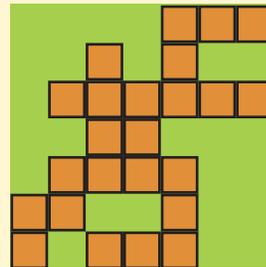
■ Dimensioni del campo di gioco

Le dimensioni della superficie di gioco sono limitate diversamente a seconda del numero di giocatori. Con:

- 2 giocatori: una fila o una colonna può contenere un massimo di 7 tavole e la superficie può essere di massimo 7 x 7 tavole.
- 3 giocatori: 9 per fila e colonna, 9 x 9 tavole.
- 4 giocatori: 10 per fila e colonna, 10 x 10 tavole.

Se sono state posizionate tutte le tavole, il gioco termina e viene effettuato il calcolo del punteggio.

Esempio:
Con 2 giocatori i confini della superficie di gioco sono già definiti. Si vede che al di fuori della superficie evidenziata in verde non è possibile inserire altre tavole.



Annotazione: Può accadere che non tutti i giocatori pongano la loro ultima tavola nella stessa manche di gioco.

TERMINE DEL GIOCO E CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Viene ora effettuato il calcolo dei punti dei cavalieri nei castelli e villaggi e nelle città.

Il giocatore il cui cavaliere nella tavola si trova sulla sommità della pila, riceve il numero di punti corrispondente:

- per un castello1 punto
- per un villaggio2 punti
- per una città3 punti.

Per le tavole **senza** edificio **non** viene assegnato alcun punto.

Vince il giocatore con il maggior numero totale di punti. In caso di **parità** vince il giocatore che dispone ancora del **maggior numero di pedine**. In caso di parità, il gioco termina con un pareggio.

Esempi per la distribuzione dei punti:



Al blu viene assegnato 1 punto.



Al rosso vengono assegnati 2 punti.



Al giallo vengono assegnati 3 punti.

