

Raverun



Autore: Jędrzej Doczkal
Giocatori: 2-3
Età: 8+
Tempo: 15 Min.

Durante il regno di Waldorf "il Calmo", la terra di Raverun era abbondante e ricca. Sfortunatamente, la vita di questo sovrano giusto e potente si è conclusa e la terra di Raverun è stata presa dai suoi figli che hanno desiderio di potere assoluto. Al fine di prepararsi ad una inevitabile guerra, i fratelli hanno costruito le loro roccaforti nelle più grandi città del Raverun. Ben presto i governanti cominciarono a combattere tra loro per prendere il controllo totale del paese. Ognuno di loro aveva la stessa potenza, quindi per poter vincere, hanno dovuto formare i propri eserciti di mercenari. I governanti si sono rivolti alle creature provenienti dalle parti più selvagge di Raverun. Trolls, Goblins e Nani più che la lealtà elogiano l'Oro luccicante.

Così hanno spesso tradito i loro padroni al fine di guardare i propri interessi.

Insieme agli altri giocatori impersonate il ruolo dei governanti di Raverun e sconfiggerete i vostri avversari. Il giocatore con l'esercito mercenario più forte vince la partita.

Contenuto:

24 carte (8 carte personaggio, 3 carte di tipo: A, B, C. Il valore della carta aumenta da 1A a 8C).

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di avere la carta con il valore più alto sopra il proprio mazzo alla fine della partita.

Preparazione del gioco

- Tutte le carte vanno precedentemente mescolate. In una partita a 2 giocatori, ogni giocatore riceve 7 carte (6 carte in una partita a 3 giocatori).
- Le carte rimanenti sono messe al centro del tavolo. Queste carte formano la **pila dei mercenari**.
- L'ordine di gioco al **primo turno** è determinato nel seguente modo. Ogni giocatore sceglie una carta dalla sua mano e la mette coperta di fronte a sé. Quando tutti i giocatori hanno fatto la loro scelta, le carte vengono scoperte. Il giocatore con la carta di valore più alto decide l'ordine con cui si giocherà in questo turno. I giocatori sposteranno poi le carte giocate nella propria area. Queste carte formano il **mazzo**.

NOTA: Ogni giocatore può guardare le carte del proprio mazzo in qualsiasi momento.



Esempio:
Setup iniziale per una partita a 3 giocatori:

Le carte

- Sostituire una carta dalla propria mano con una carta posta sopra qualsiasi mazzo.
- Metti un qualsiasi numero di carte dalla tua mano sul fondo della pila dei mercenari e prendi lo stesso numero di carte dalla cima di questa pila.
- Prendi una carta dalla cima della pila dei mercenari e mettila in mano.
- Spostare una carta da qualsiasi campo di battaglia in cima a qualsiasi mazzo.
- Spostare una carta da un qualsiasi campo di battaglia al proprio.
- Prendere una carta dalla cima di qualsiasi mazzo e metterla in fondo alla pila dei mercenari.
- Prendere una qualsiasi carta contrassegnata dalla stessa lettera di questa carta, dal proprio mazzo e metterla in cima al proprio mazzo.
- Mescolare qualsiasi mazzo.

Svolgimento del gioco:

Il gioco dura pochi turni. Ognuno di questi turni si divide in **3 fasi successive**:

1. Giocare le carte

Il giocatore che ha ottenuto la carta con il valore più alto in cima al proprio mazzo decide in che modo i giocatori potranno mettere le proprie carte sul campo di battaglia. In base a tale ordine, ogni giocatore mette una carta coperta di fronte a sé, creando così il suo **campo di battaglia**.

NOTA: Ci possono essere più carte su ogni campo di battaglia. Le nuove carte sono poste di fianco a quelle messe in precedenza.



Esempio:
Adam ha una carta con il valore più alto sopra il proprio mazzo così decide l'ordine con cui i giocatori piazzeranno le carte nel proprio campo di battaglia. Secondo questo ordine ogni giocatore piazza una carta nel proprio campo di battaglia.

2. La Battaglia

La battaglia è vinta dal giocatore che ha giocato la carta con il valore più alto nel suo campo di battaglia. La carta con il valore più alto rimane sul campo di battaglia del proprietario. Le altre carte vengono messe sopra al mazzo del giocatore.



Esempio:

La carta con il valore più alto su tutti i campi di battaglia è 4A di Laura e per questo rimane sul campo di battaglia mentre le carte 3B e 1C nei campi di battaglia di Adam e Robert vengono messe in cima ai loro mazzi.



3. Eseguire l'azione delle carte

I giocatori possono (ma non devono) eseguire le azioni delle carte verdi poste in cima ai loro mazzi. Comincia il giocatore con la carta di valore più basso (in ordine da 1A a 4C).

NOTA: Se, in conseguenza alle azioni degli altri giocatori c'è una nuova carta verde in cima al mazzo di qualsiasi giocatore, quel giocatore può eseguire un'azione di quella carta (se non cambia l'ordine delle carte). Nuove carte verdi possono apparire sui mazzi di più giocatori. **Bisogna ricordarsi l'ordine di gioco quando si esegue l'azione di una nuova carta.**



Esempio:

Prima di eseguire le azioni delle carte:



La carta con il valore più basso è 1C di Adam. Può quindi eseguire un'azione della carta prima degli altri giocatori. Poi, Robert (3B) e l'ultimo ad eseguire un'azione della sua carta sarà Laura (4A).

La carta 1C in cima al mazzo di Adam gli permette di sostituire una carta dalla sua mano con una carta in cima ad un qualsiasi mazzo. Decide quindi di cambiare la carta 1C dal suo mazzo con la carta 4C dalla sua mano.

Robert esegue l'azione della sua carta (3B). Prende una carta dalla cima della pila dei mercenari e la mette nella sua mano.

La carta di Laura (4A) permette di prendere una carta da un qualsiasi campo di battaglia e di metterla in cima a qualsiasi mazzo. Laura compie questa azione e prende una carta dal campo di battaglia di Robert (5B) e la mette in cima al proprio mazzo.

Poiché c'è una nuova carta sul mazzo di Adam (4C) egli può eseguire una seconda azione in questo turno (**dato che l'ordine di gioco delle carte è stato mantenuto**). Prende una carta dal campo di battaglia di Laura (8A) e la colloca sopra al proprio mazzo. Il turno è ora finito poiché nessuno dei giocatori può eseguire l'azione delle carte in cima ai loro mazzi.

NOTA: Le azioni delle carte rosse possono essere eseguite solo quando queste carte sono sui campi di battaglia.



Esempio:

Dopo avere eseguito le azioni delle carte verdi.



Fine del turno

Se dopo la terza fase, almeno un giocatore ha una carta nella propria mano, comincia un nuovo turno.

Fine del gioco

Se, almeno un giocatore non ha carte in mano, significa che la fine del gioco è vicina. In una tale situazione si inizia un nuovo turno. In questo turno i giocatori possono eseguire le azioni solo dalle carte rosse sui propri campi di battaglia in ordine crescente (da 5A a 8C). Il giocatore con la carta di valore più alta in cima al proprio mazzo vince la partita.

NOTA: Ricordare che le carte con lo stesso numero, ma contrassegnate dalla C, hanno valori più elevati rispetto alle carte contrassegnate con la B e A.



Editore:
© ST Games Spółka z o.o.
62-510 Konin
ul. Spółdzielców 3
Polonia



Distributore:
G3 Spółka z ograniczoną
odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, Polonia
www.g3poland.com
Se avete domande non esitate a contattarci.
Saremo lieti di aiutarvi!
Traduzione: olafteam.ita@gmail.com

Fatto in Germania. Edizione 1. Anno 2013.