

Tom Lehmann

UM KRONE UND KRAGEN

Giocatori: 2-5

Età: dai 10 anni

Durata: 45 minuti circa

Componenti

60 Carte Personaggio, 1 Segnalino Primo Giocatore, 12 Dadi, 5 Riassunti



Giullare 5x



Dorso/Ciarlatano



Re 1x



Regina 1x



Dorso V



Alchimista 3x



Vescovo 3x



Nobiluomo 3x



Comandante 3x



Dorso IV



Banchiere 3x



Cavaliere 3x



Stregone 3x



Dama di Corte 3x



Dorso III



Astronomo 3x



Mercante 3x



Cacciatore 3x



Dorso II



Contadino 4x



Domestica 4x



Filosofo 4x



Artigiano 4x



Guardiano 4x



Dorso I

Scopo del Gioco

I giocatori assumono il ruolo di supplicanti alla Corte del Re. Affinché le proprie richieste vengano esaudite, i giocatori devono conquistare, con una graduale opera di persuasione, il favore di membri della Corte sempre più influenti. Dalla domestica fino alla coppia regale: tutti potranno aiutarvi se riuscirete a convincerli.

Il vostro potere persuasivo è rappresentato, nel gioco, dai dadi. Ogni giocatore inizia il gioco con 3 dadi. Nel corso di ogni turno, il giocatore lancia i propri dadi, conserva almeno un risultato e lancia nuovamente gli altri dadi – continuando così, fin quando non conserva tutti i risultati. Se i risultati dei dadi soddisfano determinati requisiti, il giocatore può acquistare delle carte Personaggio, che possiedono abilità speciali o permettono di lanciare dadi aggiuntivi. Il giocatore, che per primo ottiene ai dadi sette risultati uguali, può ricevere il supporto della coppia regale ed essere (forse) il vincitore alla fine della partita.

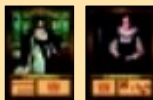
Preparazione del Gioco

Nelle partite con 5 giocatori dovrete utilizzare tutte le carte Personaggio; nelle partite con meno di 5 giocatori, la tabella di seguito riporta il numero di carte Personaggio dello stesso tipo necessarie per giocare. Così, in una partita con 2 giocatori, saranno necessari due Artigiani, due Contadini, ecc. Il numero delle carte Giullare in gioco è pari al numero dei giocatori partecipanti.

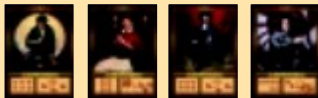
Dorso delle Carte Personaggio	Numero dei Giocatori		
	2	3	4
I	2	2	3
II	1	2	3
III / IV	1	2	2
V	1	1	1

Posizionate le carte in diverse righe, scoperte, al centro del tavolo. L'ordine all'interno di ciascuna riga non ha importanza. Al contrario, è importante che le righe siano posizionate nell'ordine indicato dal dorso delle carte.

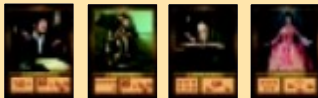
Dorso V



Dorso IV



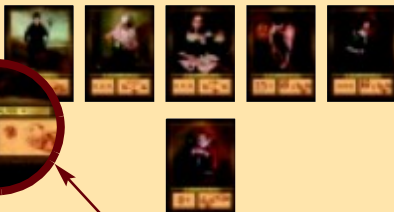
Dorso III



Dorso II



Dorso I



**Costo della carta
Personaggio**

**Abilità del
Personaggio**

I giocatori possono acquistare le carte con il Dorso I con tre dadi, le carte con Dorso II con quattro dadi, ecc.

Il giocatore che ha visitato un castello per ultimo inizia a giocare. Egli prende tre dadi e il segnalino Primo Giocatore.

Svalgimento del Gioco

Il primo giocatore inizia ed esegue il suo turno, quindi il gioco prosegue in senso orario. Il giocatore di turno prende **tre dadi** e li lancia. I dadi appena lanciati sono i **dadi attivi**. Il giocatore deve ora mettere da parte almeno uno dei dadi attivi, e può lanciare nuovamente gli altri dadi. Di questi dadi il giocatore deve nuovamente mettere da parte almeno un dado, e così via. Il giocatore continua così fin quando non ha più dadi da lanciare, cioè li ha messi tutti da parte.

Al termine del turno i dadi lanciati e messi da parte formano un **risultato finale**. Con questo risultato il giocatore può acquistare delle carte Personaggio, che posiziona, scoperte, davanti a sé. Nel corso di un turno, un giocatore può acquistare **solo una carta Personaggio**, e soltanto se non la possiede già (un'eccezione è data dal Giullare/Ciarlatano, vedi "Descrizione delle Carte Personaggio" a pagina 8). Il risultato deve soddisfare le condizioni indicate nella sezione "Costo" della carta, affinché la carta Personaggio corrispondente possa essere acquistata.

Esempio: Il risultato di Susanna è 5-5-5. Susanna può utilizzare questo risultato in modi diversi, potendo acquistare sia il Contadino (Costo: due dadi uguali), l'Artigiano (Costo: somma dei dadi di 15 o più) oppure il Guardiano (Costo: tre dadi uguali). Susanna sceglie il Guardiano e prende la carta corrispondente, ponendola scoperta innanzi a sé.

Le carte Personaggio, che un giocatore possiede davanti a sé, possono essere utilizzate all'inizio del turno o in un qualsiasi momento del turno, per poter modificare il risultato dei dadi o aggiungere altri dadi a quelli a propria disposizione. **Ciascuna carta Personaggio può essere utilizzata solo una volta per turno**. Per contrassegnare le carte utilizzate, giratele di fianco. Una **Regola d'Oro** si applica a tutte le abilità: Solo i **dadi attivi** possono essere influenzati dalle abilità. Una volta che un dado è stato messo da parte, niente e nessuno può modificarne il suo risultato.

Esempio di Abilità delle Carte Personaggio

Le abilità delle carte Personaggio aggiungono nuovi dadi o modificano il risultato dei dadi attivi appena lanciati. Il seguente esempio spiega la loro applicazione (per facilitarvi nella comprensione vi chiediamo di prendere in mano le schede riassuntive o le tre carte Personaggio).

Susanna ha le seguenti carte Personaggio: Artigiano, Guardiano e Astronomo.

Primo lancio: ottiene 6-5-2. Susanna conserva il 2, grazie all'Artigiano prende un altro dado indicante 1 e lo aggiunge ai dadi attivi, lanciandoli di nuovo.

Secondo lancio: 5-3-3. Grazie all'Artigiano Susanna

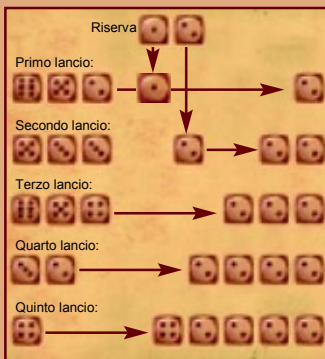
prende dalla riserva un dado con risultato 2 e lo conserva. I dadi rimasti, nel **terzo lancio** mostrano i risultati 6-5-4. ora

Susanna utilizza l'Astronomo, modifica il 4 in 2 e mette da parte il dado. Il **quarto lancio** dà come risultato 3-2.

Susanna conserva il 2 e ottiene nel **quinto lancio** un 4, che deve (necessariamente) conservare.

Il risultato finale dei dadi è 4-2-2-2-2.

Con questo risultato Susanna acquista il Cacciatore, che richiede 4 dadi uguali, e lo pone a faccia in su accanto alle altre 3 carte Personaggio.



I costi e le abilità delle carte Personaggio sono descritti nel paragrafo “Descrizione delle Carte Personaggio”, a pagina 8. Al termine del proprio turno il giocatore pone nuovamente le proprie carte in posizione verticale, al fine di poterle utilizzare nuovamente nel prossimo round.

Dopo che tutti i giocatori hanno eseguito il proprio turno (quindi prima che il primo giocatore esegua di nuovo il proprio turno), il segnalino del Primo Giocatore viene ceduto al giocatore **alla propria destra** e il nuovo primo giocatore inizia il round successivo. In altre parole, il giocatore che nel round precedente ha giocato per ultimo, nel nuovo round è il primo a giocare, per cui esegue due turni di seguito. Dopo il turno del primo giocatore il gioco prosegue normalmente con il giocatore alla sua sinistra, e al termine del round il segnalino del Primo Giocatore si sposta nuovamente in senso antiorario, e così via. Se una carta Personaggio non dovesse essere più disponibile (“esaurita”), i giocatori non potranno più acquistarla per il resto della partita .

Fine del Gioco

Il giocatore che riesce a mettere da parte sette dadi che riportano lo stesso risultato, **può** acquistare la carta del Re e dar inizio in tal modo alla fase finale del gioco (egli può tuttavia acquistare un'altra carta Personaggio, facendo proseguire il gioco). Se decide in tal senso, egli riceve il Re **e la Regina**. L'attuale round di gioco viene giocato fino alla fine, con l'eccezione che in questo round nessun altro giocatore può più acquistare il Re. Dopodiché segue il round finale. Il round finale inizia normalmente con il giocatore alla destra dell'ultimo Primo Giocatore, ma il possessore della Regina viene escluso – egli lancia i dadi per ultimo.

In questo round finale ogni giocatore può tentare per un'ultima volta di superare con un lancio di dadi il risultato momentaneamente più alto (i risultati di ogni giocatore devono essere memorizzati oannonati). Si applica la seguente regola: prevale il maggior numero di dadi uguali – es: otto “1” costituiscono un risultato superiore a sette “6”.

In caso di parità per il maggior numero di dadi, prevale il numero più alto riportato sui dadi. In caso di ulteriore parità, prevale il risultato ottenuto per primo. Il giocatore con il risultato momentaneamente più alto **riceve il Re**, ma non la Regina. Il possessore della Regina ha (oltre a ricevere un dado aggiuntivo e il privilegio di lanciare i dadi per ultimo) un grande vantaggio. È infatti sufficiente che **raggiunga la parità** con il lancio più alto per riconquistare il Re e vincere la partita. Se ciò non si verifica, il possessore attuale del Re è il vincitore.

Esempio: I giocatori sono André, Bettina, Carsten e Dorit (seduti al tavolo in quest'ordine). Bettina ottiene sette "2" e prende la coppia regale. André ha già eseguito il proprio turno in questo round, quindi devono giocare ancora Carsten e Dorit prima che il round termini.

Ora inizia il round finale. Dorit ottiene otto "1" e possiede il risultato momentaneamente più alto. André non gioca, poiché può lanciare solo sette dadi e quindi è escluso automaticamente dal gioco. Carsten ottiene otto "3" e riceve quindi il Re, tuttavia Bettina, grazie all'abilità della Regina, ottiene otto "4" e vince quindi il gioco.

Suggerimenti Tattici

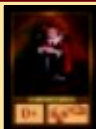
Molte tattiche riguardano la tempestività di gioco, in quanto il momento in cui, nel corso di un turno, viene utilizzata una determinata carta, può essere decisivo. Ad esempio, di solito è poco sensato utilizzare carte come l'Artigiano o il Guardiano prima di aver eseguito il primo lancio (vedi esempio a pagina 5). È importante acquistare molte carte che danno dadi aggiuntivi, altrimenti il giocatore non avrà mai l'opportunità di raggiungere un risultato di sette dadi uguali, o, ancora meglio, di otto o nove dadi uguali.

Descrizione delle Carte Personaggio

Costi

Abilità

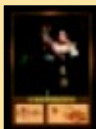
Nel risultato finale, la somma dei dadi **deve essere 0 o più** (cioè il Giullare può essere acquistato con qualsiasi lancio).



Giullare

Il giocatore può rilanciare **uno** dei dadi attivi.

Nel risultato finale, la somma dei dadi **deve essere 0 o più**, in aggiunta è necessario avere il Giullare.

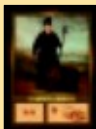


Ciarlatano

All'inizio del proprio turno, il giocatore **deve** aggiungere **un** dado alla propria mano.

Il Ciarlatano **sostituisce** il Giullare, in quanto per acquistare il Ciarlatano è necessario voltare la carta del Giullare. A differenza delle altre carte Personaggio, un giocatore può acquistare ulteriori carte Giullare, se ha già sostituito tutti i propri Giullari con i Ciarlatani.

È necessario avere **due dadi uguali** nel proprio risultato finale.



Contadino

All'inizio del proprio turno, il giocatore **deve** aggiungere **un** dado alla propria mano.

Tutti i dadi del risultato finale devono mostrare un numero **dispari**.



Domestica

Il giocatore può aggiungere **1, 2, o 3** al risultato di **un** dado attivo e trasformarlo nel risultato corrispondente. Non è possibile superare il risultato 6.

Costi

Abilità

Tutti i dadi del risultato finale devono mostrare un numero **pari**.

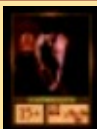


Filosofo

Il giocatore può sottrarre un numero al risultato di un dado attivo e aggiungerlo al risultato di un altro dado attivo. Il risultato non può essere inferiore a 1 o superiore a 6.

Esempio: Frank ha il Filosofo e ottiene ai dadi 5-3-1. Egli lo usa, e sottrae due al dado "5", aggiungendolo al dado "1". Il risultato così è 3-3-3.

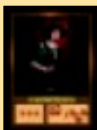
Nel risultato finale, la somma dei dadi **deve essere 15 o più**.



Artigiano

Il giocatore può aggiungere un dado (preso dalla riserva), indicante il risultato "1", ai dadi attivi.

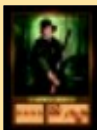
È necessario avere **tre dadi uguali** nel risultato finale.



Guardiano

Il giocatore può aggiungere un dado (preso dalla riserva), indicante il risultato "2", ai dadi attivi.

È necessario avere **quattro dadi uguali** nel risultato finale.



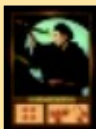
Cacciatore

Il giocatore può aggiungere un dado (preso dalla riserva), indicante il risultato "3", ai dadi attivi.

Costi

Abilità

È necessario avere **2 coppie di dadi uguali** nel proprio risultato finale. E' anche possibile avere 4 dadi uguali.

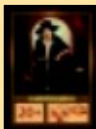


Astronomo

Il giocatore può trasformare il risultato di **un dado attivo** in un risultato di un dado già messo da parte.

Esempio: Alex possiede l'Astronomo e ha, ad esempio, due "3" messi da parte. Egli lancia un dado e ottiene "1", utilizza l'Astronomo e trasforma l'uno in "3".

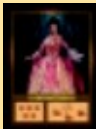
Nel risultato finale, la somma dei dadi **deve essere 20 o più.**



Mercante

Il giocatore può rilanciare **un numero qualsiasi di dadi attivi.** I dadi non rilanciati rimangono attivi anche dopo il nuovo lancio.

È necessario avere **un tris di dadi e una coppia di dadi uguali** nel risultato finale. E' anche possibile avere 5 dadi uguali.



Dama di Corte

Il giocatore può aggiungere **uno** a un numero qualsiasi di dadi attivi. Nessun dado può avere un risultato superiore a 6.

Nel risultato finale, la somma dei dadi **deve essere 30 o più.**



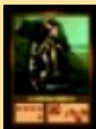
Banchiere

Il giocatore può aggiungere un dado (preso dalla riserva), indicante il risultato **"4"**, ai dadi attivi.

Costi

Abilità

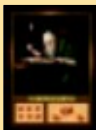
È necessario avere **cinque dadi uguali** nel risultato finale.



Cavaliere

Il giocatore può aggiungere un dado (preso dalla riserva), indicante il risultato "5", ai dadi attivi.

È necessario avere una **sequenza di 5 dadi diversi** nel proprio risultato finale, cioè i dadi con risultato da 1 a 5 o i dadi con risultato da 2 a 6.



Stregone

Il giocatore può modificare il risultato di un dado attivo in un risultato qualsiasi.

È necessario avere **una sequenza di 6 dadi diversi** nel proprio risultato finale, cioè i dadi con un risultato da 1 a 6.



Alchimista

Il giocatore può modificare i risultati di **tre dadi attivi** a proprio piacere. Nessun risultato può essere inferiore a 1 o superiore a 6. La somma dei tre dadi deve rimanere sempre uguale.

Esempio: Uwe ottiene 2-5-5 ed utilizza l'Alchimista. Egli sottrae 1 da ciascuno dei due "5", aggiungendoli al dado "2". Ha così ottenuto 4-4-4.

Un altro Esempio: Egli ottiene 6-2-1. Uwe sottrae 3 dal dado "6", aggiungendo 1 al dado "2" e 2 al dado "1", ottenendo così 3-3-3. Un giocatore può anche usare l'Alchimista allo stesso modo del Filosofo.

Il giocatore deve avere **3 coppie di dadi uguali** nel proprio risultato finale. È anche possibile avere 1 coppia e 4 dadi uguali o 6 dadi uguali.



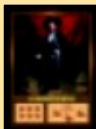
Vescovo

Il giocatore può aggiungere un dado (preso dalla riserva), indicante il risultato "6", ai dadi attivi.

Costi

Abilità

È necessario avere **2 tris di dadi uguali** nel proprio risultato finale. Ovviamente è anche possibile avere 6 risultati uguali.



Nobileuomo

Il giocatore può aggiungere **due** ad un numero qualsiasi di dadi attivi. Nessun dado può avere un risultato superiore a 6.

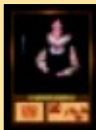
È necessario avere **sei dadi uguali** nel proprio risultato finale.



Comandante

All'inizio del proprio turno, il giocatore **deve** aggiungere **due** dadi alla propria mano.

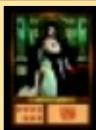
Il giocatore che acquista per primo la carta del Re, riceve anche la Regina.



Regina

Il giocatore può aggiungere un dado (preso dalla riserva) ai dadi attivi, indicante **un numero qualsiasi**.

È necessario avere **sette dadi uguali** nel proprio risultato finale.



Re

Il giocatore che per primo conquista il favore del Re, riceve il Re e la Regina. Ciò provoca la fine del gioco.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNETMAGAZIN FÜR DEN UMMS SPIEL



Avete acquistato un prodotto di qualità. Nondimeno, per qualsiasi problema, contattateci direttamente. Avete dei dubbi? Vi aiuteremo con piacere:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

Traduzione a cura di **Michele Lo Mundo** (michelelomundo@libero.it) - www.goblins.net

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMVI

Version 1.0