

ARTUS e i Cavalieri della Tavola Rotonda

© “La Città Perduta boardgame caffè” via delle Palme 69 a/b Roma

I giocatori guidano un gruppo di cavalieri della corte di Re Artù. Essi cercano continuamente di aumentare il prestigio del proprio gruppo, posizionandolo il più possibile vicino al Re nella tavola rotonda, completando diversi incarichi. Ma state attenti! Quelli che non reagiscono abbastanza velocemente, presto vedranno cambiare la loro fortuna, e i loro Cavalieri divenire degli indesiderati alla tavola rotonda. Ciò può costare molto prestigio. Nel momento che il Re cambia posto durante il gioco, e dal momento che un nuovo Re è incoronato, i giocatori sono obbligati continuamente a riposizionare i loro Cavalieri intorno alla tavola rotonda. Lasciate che la competizione per i posti migliori abbia inizio.

Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti prestigio alla fine del gioco.

REGOLE PER PRINCIPIANTI (senza carte punteggio)

Piazza il tabellone al centro del tavolo. Piazza i segnalini argento e bronzo (i Principi) sui quattro posti con la corona, facendo attenzione che i colori identici siano opposti l'un l'altro.

Nota: i 4 posti con la corona non avranno nessuna funzione speciale per il resto della partita.

Piazza 3 anelli sul principe messo sul posto con la corona più grande. Quello diventerà Re Artù. Metti solo un anello sugli altri principi (*è irrilevante se Re Artù è argento o bronzo*).

Metti la tavola rotante in modo tale che il piedistallo di plastica si inserisca nel centro del tabellone. Poi, ruotatela in modo che la corona sia corrispondente a Re Artù. Se il Re si muove, o se è incoronato un nuovo Re, la corona è ruotata immediatamente sul nuovo posto del Re.

Metti le **12 tessere punteggio** (con il “50”) ed i rimanenti **4 anelli** vicino il tabellone.

Ogni giocatore riceve:

-**6 Cavalieri** (in 2/3 giocatori), **5 Cavalieri** (in 4 giocatori). Ognuno mette un Cavaliere sulla casella “0/50” del tracciato prestigio e mette i rimanenti davanti a se.

-**1 set di carte**: ogni giocatore ordina le sue carte secondo il simbolo sul dorso in 3 pile: **carte Cavaliere** (elmetto), **carte Re** (corona), **carte punteggio** (pergamena). Le **carte punteggio** vengono tolte dal gioco perché si usano solo con le regole avanzate. Ogni giocatore mischia separatamente le due pile rimanenti, e le mette a faccia in giù davanti a se, **carte Cavaliere** a sinistra e **carte Re** a destra. Ogni giocatore pesca 2 carte da ogni pila, e comincia con una **mano di 4 carte**. Dopo aver visto le carte vengono piazzati i Cavalieri sulla tavola rotonda. Il più vecchio è il primo giocatore. Il giocatore alla sua destra piazza per primo un Cavaliere, e così di seguito in *senso antiorario* fino a metterli tutti. Una volta finiti i Cavalieri si comincia a giocare in **senso orario**.

GAMEPLAY

Il gioco finisce dopo 16 round. Un giocatore, nel suo turno, gioca una carta dalla sua mano, esegue l'azione corrispondente e colloca la carta di lato (fuori dal gioco). Successivamente pesca un'altra carta da uno dei suoi due mazzi. Poi comincia il turno del giocatore successivo. Ogni carta giocata concede un'azione. Nel gioco per principianti, ci sono tre azioni possibili:

Muovere un Cavaliere (con le otto carte Cavaliere)

Muovere un Principe o il Re (con le specifiche quattro carte Re)

Aggiungere un anello (con le altre quattro carte Re)

Muovere un Cavaliere

Se un giocatore gioca una delle sue carte Cavaliere, dopo deve muovere uno dei propri Cavalieri di tanti posti (d'ora in poi chiamati “spazi”) in avanti in senso orario come indicato

dalla carta. **Esempio:** con la carta con sopra 3-6, il giocatore può scegliere di muovere un Cavaliere di 3,4,5 o 6 spazi in avanti. **Importante:** la carta Cavaliere 1-5 con le frecce verdi/rosse è l'unica che può far muovere il Cavaliere anche all'indietro.

Punti Prestigio

Quando un giocatore muove uno dei suoi Cavalieri, riceve o perde punti prestigio. Il valore dello spazio che il Cavaliere lascia (e non quello su cui arriva) determina quanto prestigio perde o riceve. Il giocatore poi aggiorna il suo punteggio sul tracciato dei punti prestigio.

Quando un giocatore raggiunge o supera lo spazio 50 del tracciato dei punti prestigio, prende uno dei segnalini esagonali con il 50 e lo mette di fronte a se. Se dovesse perdere prestigio e tornare dietro lo spazio 50, deve rimettere il segnalino nella riserva. *Nota: nella sfortunata ipotesi che un giocatore abbia meno di 0 punti prestigio, sposta il suo segnalino indietro fino al posto giusto, e vi rimane fino a quando non abbia 0 o più punti.*

Se il Cavaliere finisce il suo movimento su un posto occupato "rimuove" quella figura. *Vedi più avanti il paragrafo "Rimozione".*

Muovere un Principe o il Re

I Principi ed il Re sono figure neutrali che possono essere mossi da tutti i giocatori. Se un giocatore gioca una delle carte Re con un valore sopra, deve muovere un corrispondente Principe o il Re dello stesso colore, in avanti di tanti spazi quanti sono indicati sulla carta. I numeri sulla carta giocata gli indicano quanto distante può muovere il Principe o il Re. Il colore dello sfondo della carta è vincolante tanto per i Principi che per il Re! Quando il Re è mosso, la tavola viene ruotata immediatamente, cosicché la corona rimanga sempre sul Re.

Punti Prestigio

Quando un giocatore muove uno dei Principi, riceve o perde punti prestigio corrispondenti al valore dello spazio che il Principe lascia, e aggiorna la sua posizione sul tracciato dei punti prestigio. Quando muove il Re, non riceve o perde nessun punto prestigio, dato che il Re è sempre di fronte alla corona, che vale 0 punti. Se il Principe o il Re terminano il movimento su un posto occupato, "rimuovono" quella figura.

"Rimozione"

Non può esserci mai più di una figura su ogni posto. Se il movimento di una qualsiasi figura finisce su un posto occupato, la figura precedentemente localizzata in quel posto viene "rimossa", e deve muovere verso il primo spazio vuoto in senso *antiorario* (che è spesso, ma *non sempre*, lo spazio da cui si è appena mosso il pezzo che è arrivato). Quando il Re è rimosso, la tavola è ruotata immediatamente, cosicché la corona è sempre sul Re.

Nota: le figure rimosse non segnano nessun punto! Se una figura viene rimossa in seguito all'uso di una carta che permette il movimento antiorario, la figura rimossa si sposterà in senso antiorario come di consueto!

Aggiungere un anello

Il giocatore prende un anello dalla riserva e lo aggiunge ad un *Principe (mai al Re!)* Il colore dello sfondo indica se può essere giocata ad un Principe bronzo, argento o entrambi. Non appena un Principe riceve il terzo anello, è immediatamente incoronato nuovo Re: Il vecchio Re torna Principe e perde tutti gli anelli tranne uno. La tavola viene ruotata in modo che la corona sia in prossimità del nuovo Re.

Punti Prestigio

Per ogni anello aggiunto (*compreso il terzo*), un giocatore riceve o perde tanti punti prestigio uguali al valore dello spazio che il Principe occupa al momento. I Principi non si muovono mai con un'azione di aggiunta anello.

Nuova mano

Dopo che un giocatore ha giocato una carta e portato a termine l'azione corrispondente, scarta la carta (che è fuori dal gioco) e ne pesca una nuova da uno dei suoi due mazzi. La limitazione di due carte per tipo (due Cavalieri e due Re) vale solo all'inizio della partita; in seguito il giocatore può avere quattro carte di qualsiasi tipo. Quando un mazzo è finito pesca solo dall'altro, e quando anche l'altro è esaurito gioca fino a finire le carte in mano.

Fine partita

Dopo 16 round la partita finisce (**11 con le regole avanzate**), vince chi ha più punti onore. In caso di parità possono esserci più vincitori.

REGOLE AVANZATE (con carte punteggio)

Tutte le regole per principianti restano valide con le seguenti eccezioni.

SETUP

Ogni giocatore mischia le sue carte punteggio e le piazza in un mazzetto alla destra degli altri due mazzetti, e pesca **3 carte Cavalieri** e **3 carte Re** all'inizio della partita, che sarà giocata con **6 carte in mano**. Durante la partita potranno essere pescate anche le carte punteggio.

Gameplay

Ogni giocatore deve sempre giocare **2 carte dalla sua mano**, in qualsiasi ordine, nel suo turno. Il giocatore gioca la prima carta, porta a termine l'azione e qualsiasi spostamento di punteggio, e scarta la carta. Immediatamente dopo gioca la seconda carta, ancora porta a termine l'azione e lo spostamento di punteggio e ancora scarta la carta. Poi pesca la prima carta da un mazzetto a sua scelta, subito dopo la seconda sempre da un mazzo a sua scelta e il turno passa al giocatore successivo.

LE CARTE PUNTEGGIO

Una fondamentale regola per tutte le carte punteggio è che è solo ai propri Cavalieri che si intende quando su di loro ci si riferisce a "Knights".

Score all Knights

Il giocatore che gioca questa carta deve conteggiare tutti i suoi Cavalieri. Riceve o perde punti prestigio corrispondenti al valore segnato sui posti che al momento occupano i suoi Cavalieri.

Score all Knights (opposite signs -/+)

Il giocatore che gioca questa carta deve conteggiare tutti i suoi Cavalieri. Riceve o perde punti prestigio corrispondenti al valore *opposto* dei posti che al momento occupano i suoi Cavalieri.

Esempio: se un cavaliere occupa un posto da -3 il giocatore segnerà +3 sul tracciato prestigio.

Score one Knight each on green , yellow and red spaces or -15 prestige points.

Il giocatore che gioca questa carta deve scegliere uno dei suoi Cavalieri sul verde, uno sul giallo e uno sul rosso e conteggiarli tutti e tre, muovendo il segnalino sul tracciato prestigio in avanti o indietro. Se il giocatore non ha almeno un cavaliere sul verde/giallo/rosso può giocare la carta ma segnerà solo -15 punti sul tracciato prestigio.

Score two Knights on the carpet or - 25 prestige points.

Chi che gioca questa carta deve scegliere 2 dei suoi Cavalieri posizionati nelle due zone con le sedie sul tappeto e conteggiarli. Se non ha 2 Cavalieri da conteggiare riceve -25 punti.

Score three Knights on red space or -50 prestige points.

Il giocatore che gioca questa carta deve scegliere 3 dei suoi Cavalieri negli spazi rossi (-1/-15) e conteggiarli sul tracciato dei punti prestigio. Se ha meno di 3 Cavalieri riceve -50 punti.

Move a figure 1-3 spaces forward or add a Ring or score a Knight.

Il giocatore che gioca questa carta deve scegliere tra 3 opzioni: 1) muovere uno dei suoi Cavalieri, un Principe o il Re da 1 a 3 spazi in avanti, con tutte le conseguenze.

2) Aggiungere un anello ad un Principe. 3) Conteggiare il suo miglior Cavaliere.