

DICE of CROWNS™

Un gioco di Brander Roullet
per 2-6 Giocatori da 10 anni in su
durata: 10-20 minuti (regole base)



Componenti:

- 7 dadi personalizzati
- 24 Gettoni “diritto”
- 10 Gettoni “fato”
- 1 Corona

Il vecchio Re è morto e la sua corona deve essere tua! sfortunatamente per te anche le altre famiglie del Regno hanno la stessa tua idea. Attraverso il lancio dei dadi tenterai di reclamare il tuo diritto al trono, ma attenzione a tradimenti e sorte avversa.



Ogni dado presenta 1 Corona, 1 pugnale, 2 teschi e 2 pergamene: la corona rappresenta il diritto al trono, il teschio il capriccio del destino, il pugnale il tradimento e la pergamena l'intrigo.

Il gioco base:

Il primo giocatore a guadagnare 3 gettoni “diritto” è il vincitore e nuovo Re!

I gettoni “diritto” possono ottenersi durante il proprio turno con tre facce del dado con la corona (un gettone ogni 3 dadi oppure 2 con sette dadi con la corona) oppure con cinque facce con il teschio (fino a due con 7 dadi con il teschio). Se escono 3 pugnali (tradimento!) il turno termina immediatamente e si perdono eventuali gettoni (N.B. insieme alle corone i dadi che mostrano il pugnale non possono essere tirati di nuovo dopo il lancio, vanno messi da parte). Riassumendo:



3 x 1 gettone “diritto” - 7 x 2 gettoni “diritto di nascita”



5 x 1 gettone “diritto” - 7 x 1 gettone rubato da un rivale
“cambio del destino”



3 termina immediatamente il turno (con 7 perde anche un gettone e passa il turno al giocatore successivo)

Il primo giocatore, scelto a caso, è il giocatore attivo: egli lancia tutti e 7 i dadi (inizialmente, in seguito potrebbero essere in numero inferiore) una o più volte (al proprio turno i dadi vanno lanciati almeno una volta) cercando di fare le combinazioni indicate.



Quando esce un dado “pergamena” questo va immediatamente consegnato ad un’avversario e il turno del giocatore attivo si blocca momentaneamente...

N.B: 7 Pergamene attivano “il messaggero” che protegge il giocatore attivo per il turno dalla ricezione di pugnali dagli avversari

...l’avversario che riceve il dado “pergamena” lo lancia e se ottiene una corona o un pugnale lo tiene fino al suo turno, se esce un teschio o un’altra pergamena li restituisce al giocatore attivo che può tirarli di nuovo, riprendendo il suo turno (N.B. tutti i dadi uguali vanno ritirati insieme oppure affatto, es. tutti i teschi o tutte le pergamene oppure nessuno). Il turno prosegue in senso orario.

Il gioco avanzato (possono essere usate tutte le varianti insieme o alcune a scelta):

- I giocatori devono ottenere 5 gettoni “diritto” per divenire Re
- Più di 3 Pugnali (fino a 6) danno una possibilità di vendetta (vanno a un rivale scelto dal giocatore attivo)!
- Si utilizzano anche i gettoni “Fato”



con 3 o più teschi il giocatore attivo può prendere 1 o 2 gettoni e finire il turno. In seguito i gettoni fato possono essere usati in questo modo dal giocatore attivo:

- scartare 1 gettone per ritirare un dado in possesso
- scartare 2 gettoni per ritirare un dado qualsiasi sul tavolo

- Variante Difesa della Corona!

La corona funge da quinto gettone e deve essere mantenuta per un intero round.

Se un giocatore può reclamare il 5th gettone sottrae la corona e termina il turno; si prosegue in questo modo finché il vincitore non trattiene la corona per un intero round, ricordando che anche il giocatore incoronato deve lanciare almeno una volta i dadi al suo turno e il lancio di 3 pugnali previene la vittoria, obbligando a un altro round di gioco. La corona può essere rubata con 7 dadi teschio o 7 dadi corona!

- **Variante in solitario non ufficiale** (di George Jaros, GJJ Games)



Voci di palazzo vedono il fratello del Re morto, tuo zio Varrick, ambire al trono vacante.....Al tuo primo turno avrai a disposizione tutti e sette i dadi ma durante il gioco il tuo vile zio terrà bloccati dadi con la corona che non potrai lanciare.....

Come per il gioco multiplayer abbiamo i quattro possibili simboli della pergamena, corona, teschio e pugnale ma con alcune differenze.

- Pergamene: vanno passate allo zio Varrick. Queste verranno rilanciate e risolte dopo che i pugnali sono stati distribuiti (vedi di seguito)* ma prima che altri dadi possano far finire il turno.
- Corone: tienile! guadagna tre di queste e avrai un gettone corona e la fine del turno (se una pergamena non interviene). Puoi acquisire gettoni corona soltanto se altre combinazioni di dadi non fanno finire il turno (es. zio Varrick che ottiene 3 o più pugnali).
- Teschi: tienili! possono essere rilanciati e con cinque di essi puoi avere un gettone corona e finire il turno (se una pergamena non interviene).
- Pugnali: puoi tenerli per te o passarli a tuo zio Varrick. Se passi 3 o più pugnali allo zio Varrick finisci il turno e liberi un “dado corona” dalle sue grinfie (se una pergamena non interviene). Se ottieni e trattiene 3 pugnali, finisci il turno (sempre se una pergamena non interviene).

*Le Pergamene:

Quando lanci i dadi ed esce questo simbolo vanno passati allo zio Varrick e vanno rilanciati, risolvendo i risultati ottenuti in questo ordine:

- Ancora pergamene: tornano a te! potrai rilanciarle insieme ad ogni teschio in tuo possesso.
- Corone: zio Varrick mantiene ogni corona ottenuta; con tre guadagna un gettone Corona e finisce il turno, ritornando tutti i dadi corona nella disponibilità generale (Varrick guadagnerà sempre un gettone corona con tre dadi corona, anche se altre combinazioni fanno finire il turno).
- Teschi: tornano a te! ma attenzione....se zio Varrick possiede dei pugnali ciascun teschio porterà con se un pugnale e se riceverai un terzo pugnale ruberà un gettone corona in tuo possesso! (se non possiedi gettoni corona, ruberà un dado corona se in tuo possesso)
- Pugnali: zio Varrick mantiene ogni pugnale. Se ne ha tre o più finirà il turno. Ricorda, tu puoi liberare un dado corona soltanto se passi i pugnali necessari allo zio Varrick, ma se questi ottiene pugnali lanciando una pergamena semplicemente termina il turno senza rilasciare dadi corona.

Fine del turno:

- Non ci sono più dadi da lanciare (devi continuare a lanciare finchè ci sono teschi o pergamene)
- Tu o zio Varrick avete 3 pugnali.
- Tu o zio Varrick avete 3 corone e non c'è altra condizione che termini il turno.
- Se guadagni 5 teschi e non c'è altra condizione che termini il turno.

Appena termina il turno riprendi tutti i dadi ad eccezione di quelli con la corona dello zio Varrick, che rimangono bloccati in suo possesso (l'unico modo per sbloccarli è dargli 3 o più pugnali e terminare il turno senza che zio Varrick guadagni qualsiasi pugnale da solo).

Fine della partita:

Il gioco termina immediatamente quando tu o tuo zio Varrick guadagnate un terzo Gettone Corona (per una partita più lunga giocate per la conquista di 5 o 7 Gettoni Corona).

NOTA: La presente traduzione (ad opera di startspieler) 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.