

King Lui

Un gioco di Alan R. Moon e Aaron Weissblum

Da 3 a 5 giocatori

OBBIETTIVO

Il re vi ha invitato nel suo castello per colazione. Durante il banchetto i giocatori si serviranno dal tavolo e mangeranno porzioni di varie pietanze. Da buon ospite, il re servirà tutti gli invitati prima di prendere da ogni portata la sua porzione. Talvolta Emerald, il suo cucciolo di drago, ruberà un po' di cibo dal piatto del suo padrone. Naturalmente non è educato che un giocatore prenda una porzione più grande di quella del re e pertanto è necessario che i giocatori siano prudenti a non essere troppo ingordi. Al termine della partita, il vincitore è colui che raccoglie il maggior numero di porzioni delle portate che piacciono di più al re senza però averne prese più del re stesso.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

110 carte: 105 porzioni di cibo (15 per ciascuno dei 7 piatti)

5 carte Emerald

PREPARAZIONE

Piazzare la scatola del gioco ad un lato del tavolo. Questo è il posto dove il re mette le sue porzioni.

I giocatori scelgono, utilizzando qualsiasi metodo, chi tra di loro sarà il cuoco della prima portata. Il cuoco mescola le carte e piazza il mazzo faccia in giù sul tavolo.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita è costituita da un numero variabile di portate. Ciascuna portata è divisa in tre fasi:

1. Preparare il tavolo per la portata
2. Prendere le porzioni
3. Servire il re

Al termine della terza fase, il cuoco passa il mazzo delle carte al giocatore alla sua sinistra che diventa il cuoco della portata successiva.

1. PREPARARE IL TAVOLO PER LA PORTATA

Il cuoco scopre un numero di carte **pari al doppio** dei giocatori che partecipano alla partita. Le carte vengono prese in cima al mazzo e vengono piazzate scoperte al centro del tavolo.

Carte porzione



Sono disponibili 7 differenti piatti, distinguibili dal diverso colore delle carte. Ciascuna carta rappresenta una porzione del piatto raffigurato. Durante la preparazione della portata, il cuoco ordina le carte in base al piatto e sovrappone le carte uguali in modo che tutti i giocatori possano facilmente contare quante porzioni sono presenti di ciascun piatto.

Carte Emerald



Nel mazzo sono presenti cinque carte Emerald e rappresentano il cucciolo di drago del re. Quando viene scoperta una carta Emerald, il cuoco la piazza scoperta sul tavolo accanto ai piatti della portata.

2. PRENDERE LE PORZIONI

Il cuoco inizia questa fase e svolge un'azione. La partita prosegue in senso orario e ciascun giocatore svolge un'azione fino a che tutti i giocatori non ne hanno svolto una. Durante il proprio turno, ciascun giocatore deve eseguire una delle seguenti azioni:

a. Prendere un piatto dal tavolo

Il giocatore raccoglie dal tavolo **tutte le carte porzione di un piatto** a sua scelta e le prende in mano. Il giocatore non può decidere quante porzioni di un piatto raccogliere...

oppure

b. Prendere una porzione dal mazzo

Il giocatore pesca **1 carta porzione** dal mazzo e la prende in mano senza mostrarla agli avversari. Se durante il proprio turno, non sono rimasti più piatti sul tavolo, il giocatore è obbligato a eseguire questa azione.

Se il giocatore pesca una carta Emerald, deve utilizzarla immediatamente oppure deve piazzarla scoperta sul tavolo accanto ai piatti della portata. Il giocatore non riceve un'altra carta dopo aver pescato Emerald...

oppure

c. Utilizzare Emerald per togliere 2 porzioni al re

Questa azione è disponibile soltanto se è presente sul tavolo almeno una carta Emerald e il re ha preso almeno due carte porzione.

Il giocatore prende una carta Emerald dal tavolo e 2 carte porzione qualunque dal re. Tutte e tre le carte vengono rimosse dalla partita.

Il giocatore **deve** rimuovere 2 carte porzione. È possibile rimuovere 2 piatti uguali oppure 2 piatti diversi.

3. SERVIRE IL RE

Dopo che tutti i giocatori hanno eseguito la loro azione, se ci sono ancora dei piatti sul tavolo, viene servito il re. Tutti i piatti sul tavolo vengono serviti al re e le carte vengono piazzate accanto alla scatola del gioco ordinate per piatto sovrapponendo quelle uguali in modo che tutti possano contare il numero di porzioni di ciascun piatto che possiede il re.

Quando una portata è costituita da pochi piatti e i giocatori prendono per se tutte le porzioni, non rimane niente per il re ed egli non riceve alcuna porzione dalla portata.

I giocatori non possono prendere in mano le porzioni del re, tuttavia i giocatori possono utilizzare Emerald per rimuovere le sue carte dalla partita.

Se al termine di una portata ci sono ancora carte Emerald, restano sul tavolo per la portata successiva. Il drago resta sul tavolo fino a che non riesce a rubare da mangiare al re.

Il cuoco della portata successiva continua a scoprire un numero di carte porzione pari al doppio dei giocatori indipendentemente dal numero di draghi rimasti sul tavolo dalle portate precedenti.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente quando non ci sono carte porzione a sufficienza per riempire il tavolo della portata. Le carte restanti vengono rimosse dalla partita.

PUNTEGGIO

Si procede con il calcolo dei punti. I giocatori scoprono le carte che hanno in mano e le dividono per piatto. Ai fini del punteggio è importante il numero di porzioni che possiede il re di ogni piatto.

Prese troppe porzioni?

Ciascun giocatore confronta il numero di carte porzione di ciascun piatto con il numero di carte porzioni che ha il re dello stesso piatto. Se un giocatore ha un numero maggiore di carte porzione rispetto al re, deve scartare tutte queste carte porzioni le quali vengono rimosse dalla partita. I giocatori non ottengono punti da questi piatti.

Conteggio

Adesso ciascun giocatore conta i propri punti. Ancora una volta il numero di carte porzione di ciascun piatto possedute dal re è importate per il conteggio: per ciascuna porzione di un determinato piatto, il giocatore riceve un numero di punti pari al numero di carte porzione che ha il re dello stesso piatto.

Esempio: il re ha 4 porzioni di formaggio. Se un giocatore ha 4 o meno porzioni di formaggio, riceve 4 punti per ciascuna porzione. Quindi se un giocatore possiede 3 porzioni di formaggio, riceve $4 \times 3 = 12$ punti per il formaggio.

Ciascun giocatore conteggia i punti di tutte le carte porzione possedute. Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore.

In caso di pareggio vince chi tra di loro ha scartato il minor numero di carte (le carte porzione scartate perché in numero maggiore rispetto al re).

Traduzione curata da Michele Mura (michelemura@libero.it) – La Tana dei Goblin (www.goblins.net)



Illustrazioni: Georg von Westphalen

© 2003 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. Kg, 63303 Dreieich

Tutti i diritti riservati

Made in Germany