

KINGS & CREATURES

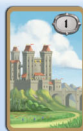


Ogni anno, gli eroi più famosi prendono parte ad una leggendaria gara di forza. Chiunque abbia rango, notorietà o fama partecipa alla gara. Oltre a grandi cavalieri, orgogliosi guerrieri o splendidi principi, partecipano anche irsuti centauri, muscolosi minotauri e altre ancor più favolose creature, conferiscono uno splendore leggendario all'evento. Riuscirete a vincere eroi e tesori per i vostri seguaci? E a guadagnare il favore dei Re?

Prima di cominciare

Ci sono 110 carte: castelli (6), tesori (23), eroi (21), leggende (19), re (16), creature favolose (25).

Le carte in gioco cambiano a seconda del numero dei giocatori:



Castelli: ciascun giocatore prende un castello come carta iniziale e lo posiziona di fronte a sé. Usate quelli coi numeri **più bassi**. Gli altri castelli non verranno utilizzati.

In 4 giocatori si usano i castelli 1, 2, 3 e 4.



Leggende: usate 3 leggende per ciascun giocatore. Selezionatele casualmente, in modo che nessuno sappia quali sono in gioco. Le altre leggende non verranno utilizzate.

In 4 giocatori si utilizzano 4 x 3 = 12 leggende.



- Delle altre carte, utilizzate sempre tutte quelle **che non hanno stampato il numero dei giocatori** (in basso a destra).

Usate questa carta in quattro, cinque o sei giocatori, assieme alle carte su cui è indicato 3+ e quelle senza informazioni sul numero dei giocatori.



Mescolate le carte in gioco – tranne i castelli – tutte assieme e distribuitele **a faccia in giù in 5 mazzetti**. Ciascun mazzetto dovrebbe essere formato da...

- 2 giocatori: 7 carte
- 3 giocatori: 10 carte
- 4 giocatori: 14 carte
- 5 giocatori: 17 carte
- 6 giocatori: 20 carte

Vi avanzeranno 3 carte. Riponetele senza guardarle, assieme alle carte non utilizzate, nella scatola.

Tenete a portata di mano **una penna e il blocco segnapunti**.



Preparare il giro

Scegliete un mazzetto e piazzatelo fra i giocatori. Questo è **il mazzetto del giro**.

Pescate delle carte da questo mazzetto e disponetele **a faccia in su fra di voi** una accanto all'altra. Lasciate il resto del mazzetto vicino alle carte scoperte.

- 2 giocatori: 5 carte
- 3 giocatori: 6 carte
- 4 giocatori: 7 carte
- 5 giocatori: 8 carte
- 6 giocatori: 9 carte

Si comincia!

Non si gioca a turno con un ordine prefissato, ma è sempre **di mano il giocatore** che ha in mostra la **carta col numero più basso**. I giocatori che hanno già lasciato il giro sono comunque esclusi.

Quando siete di mano, **devete scegliere una carta** a faccia in su fra quelle **in mezzo al tavolo** e metterla davanti a voi in modo che...

Le carte raccolte nel giro in corso devono essere allineate fra loro.



- copra il numero** (in alto a destra) della carta precedente.
- sia **leggermente più in alto** del vostro castello.

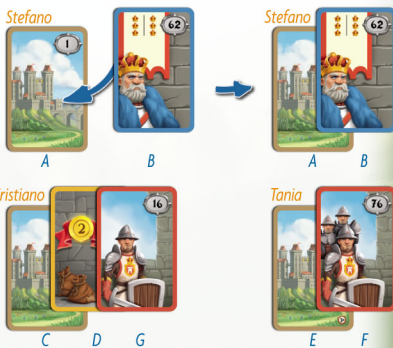
Quindi pescate un'altra carta, se ce ne sono ancora, dal mazzetto del giro e aggiungetela a faccia in su alle altre visibili in mezzo.

La carta castello 1 (A) è di fronte a Stefano. Siccome è la carta più bassa visibile all'inizio del gioco, comincia lui. Sceglie la carta 62 (B) fra quelle visibili e copre – tenendosi leggermente in alto – il numero (1) del suo castello.

Adesso è il 2 (C) del castello di Cristiano il numero più basso visibile, quindi tocca a lui.

Sceglie la carta 8 (D) – un tesoro. Tocca ora a Tania che copre il 3 (E) del suo castello con l'eroe 76 (F).

Il numero 8 (D) di Cristiano è di nuovo il più basso. Prende la carta 16 (G) e così facendo ha ancora il numero più basso fra quelli visibili, quindi tocca ancora a lui. Cristiano ha disposto le due carte che ha preso finora ben allineate, e leggermente più in alto del suo castello.



Uscire dal giro

Si esce dal giro quando

- avete preso **tre carte in questo giro**.
- prendete una **carta che ha il numero più basso** di quello che andate a coprire.

Quando uscite dal giro

- spostate le carte raccolte **in basso allo stesso livello del vostro castello**.
- non prendete più carte** in questo giro.

Quando **tutti i giocatori sono usciti, il giro finisce**.

Cristiano prende la sua terza carta in questo giro. Le carte di questo giro si riconoscono facilmente perché sono leggermente rialzate. Prendendo la sua terza carta, Cristiano esce immediatamente dal giro. Sposta le 3 carte in basso allo stesso livello del suo castello e resta fuori dal gioco fino alla fine del giro. Il fatto che abbia la carta col numero più basso fra quelle visibili non conta più per questo giro.

Dei giocatori ancora in gioco, il numero più basso (62) ce l'ha adesso Stefano, quindi tocca a lui. Prende la carta numero 19. Sebbene sia soltanto la sua seconda carta in questo giro, deve uscire perché il 19 è più basso del 62 che va a coprire. Sposta quindi le sue (due) carte di questo giro in basso allo stesso livello del suo castello e non prenderà altre carte.



Fine del giro – onore agli eroi



Eroi: alla fine di ciascun giro guadagnerete dell'onore dalle carte eroi. Confrontate quanti eroi sono visibili nelle vostre carte con quanti ce ne sono in quelle dei vostri vicini di destra e sinistra!

Se avete più eroi di uno dei due vicini, guadagnate

- 1 punto onore dopo il 1° giro,
- 2 punti onore dopo il 2° giro,
- 3 punti onore dopo il 3° giro,
- 4 punti onore dopo il 4° giro,
- 5 punti onore dopo il 5° e ultimo giro.

Se i vostri eroi sono di più della somma di quelli dei vostri vicini, guadagnate il doppio dei punti (e.g., nel 3° giro guadagnereste 6 punti invece di 3).

Scrivete i punti sul blocco segnapunti. In una partita a due giocatori avete un solo vicino, quindi non potete guadagnare il doppio dei punti.

Alla fine del 3° giro, Stefano ha 6 eroi e Cristiano 3. Con 7 eroi Tania ne ha più di tutti, ma non più della loro somma (9). Ottiene quindi 3 punti onore.

Se Tania avesse avuto 10 eroi, avrebbe guadagnato 6 punti.



Preparare il prossimo giro

Prendete tutte le carte rimaste visibili fra voi o nel mazzetto del giro avanzato e rimuovetele dal gioco. Scegliete un nuovo mazzetto e disponete alcune carte a faccia in su in mezzo come fatto prima (in base al numero dei giocatori – vedi Preparare il giro).

Chi ha la carta col numero più basso visibile inizia il giro. Come in precedenza è sempre di mano il giocatore col numero più basso visibile, se non è uscito dal giro.

Stefano inizia il giro poiché la sua ultima carta nel giro precedente (15) è più bassa di quella di Tania (24) e Cristiano (33). Stefano sceglie il 23 e tocca ancora a lui.



Consiglio:

è preferibile finire un giro prendendo una carta bassa. Finire con una carta alta vuol dire giocare tardi nel giro successivo. Il rischio è di ritrovarsi senza carte più alte come scelta quando si è finalmente di mano, e dove uscire subito dal giro prendendo una carta bassa.

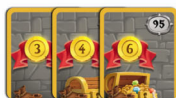
Fine del gioco – e adesso per l'onore

La partita finisce alla fine del quinto giro quando avete esaurito tutti i mazzetti. Registrate l'onore per gli eroi come di consueto. Quindi si conterà l'onore guadagnato per le altre carte raccolte.



Tesori: Ciascun Tesoro vale i punti onore indicate sulla carta.

3 + 4 + 6 – Tania ottiene 13 punti onore per questi tesori.



Creature favolose: Ogni creatura favolosa che avete fra le vostre carte vale tanti punti **quante sono le diverse specie** di creature favolose che avete raccolto. Ci sono 6 specie diverse: centauri, minotauri, grifoni, chimere, draghi e unicorni.

Se Stefano ha sei creature favolose di 4 specie diverse, ogni sua creatura vale 4 punti – per un totale di 6 x 4 = 24 punti onore.



Re: Ciascun re è, in base al suo colore, il sire di un tipo di carte.

Se avete **più carte del colore del re** che possedete del vostro vicino di sinistra, guadagnate tanti punti onore quante sono le **corone a sinistra** della carta. Se avete **più carte del colore del re** che possedete del vostro vicino di destra, guadagnate tanti punti onore quante sono le **corone a destra** della carta.

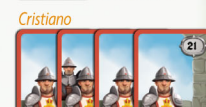
In una partita a due giocatori, guadagnate punti per entrambe le direzioni.

Il re rosso è il sire degli eroi. Chi lo ha fra le sue carte guadagna punti onore se possiede più carte eroi dei suoi vicini. (Si contano le carte, non gli eroi!)



Stefano ha il re rosso. Guadagna 3 punti perché ha più carte rosse del suo vicino di destra, Tania. Il fatto che Tania abbia sulle sue carte più eroi non ha importanza.

A sinistra invece Stefano non guadagna punti, poiché il suo vicino da quella parte, Cristiano, ha anche lui 4 carte rosse.



Leggende: Ciascuna **leggenda completata** dà al suo proprietario i punti onore indicati sulla pergamena. Per completare una leggenda bisogna raccogliere le **carte che indica (tipo e numero)** o più. La stessa carta può essere usata per completare più di una leggenda.

Queste due leggende danno a Tania 3 e 5 punti, poiché ha raccolto le carte necessarie. Può usare le stesse carte per ambedue le leggende.



Chi ha raccolto più onore vince la partita.

