

PARSIFAL

A GAME OF TAROTS

RULEBOOK

I TAROCCHI

Il mazzo contiene 30 tarocchi:

23 personaggi: Amfortas, Ammaliatrice(6), Cavaliere(2), Cigno, Ferris, Gamuret, Gawan, Gurnemanz, Herzeleide, Klingsor, Kundry, Parsifal, Scudiero(4), Titurel.

7 artefatti: Arco, Balsamo, Corno, Gral, Lancia, Pane, Vino.

PARTITA DA 2 A 6 GIOCATORI

PREPARAZIONE

» I giocatori si dispongono intorno a un tavolo, **mischiano** il mazzo dei tarocchi e lo mettono al centro del tavolo, quindi decidono il primo giocatore e l'ordine di turnazione (orario o antiorario).

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Al proprio turno, ogni giocatore preleva un tarocco (fino all'esaurimento del mazzo) e lo posiziona:

- nell'area comune, vicino al mazzo, se il tarocco è un **artefatto**;
- nella propria area di controllo, se il tarocco è un **personaggio** o il **Cigno**.

» Durante il proprio turno, ogni giocatore dopo aver pescato un tarocco può utilizzare una sola abilità di un solo personaggio che controlla.

» Il tarocco di ogni personaggio riporta le **missioni** da compiere: quando un personaggio le compie tutte, il giocatore **vince** la partita.

» Se più giocatori controllano copie dello stesso personaggio (es. Ammaliatrici, Cavalieri, Scudieri) quando le missioni di questi personaggi sono considerate concluse, il gioco finisce in parità tra chi controlla quei personaggi, e tutti i personaggi in parità vincono la partita.

» Quando il **mazzo** si esaurisce, la partita continua fino alla **vittoria** di un giocatore.

FAR AGIRE I PERSONAGGI

Ad ogni turno un giocatore può fare in modo che un personaggio:

- **Si impossessi di un artefatto** > prelevando l'artefatto dall'area di controllo comune a tutti i giocatori: il giocatore posiziona il tarocco dell'artefatto sotto al tarocco del personaggio, in modo che siano visibili solo il nome dell'artefatto e le sue abilità. Un personaggio può possedere più artefatti. Il Cigno non può possedere artefatti.

oppure

- **Abbandoni un artefatto** > il giocatore può liberarsi di un artefatto, posizionandolo nell'area di controllo comune a tutti i giocatori.

oppure

- **Utilizzi una delle abilità** elencate nel tarocco del personaggio o nei tarocchi degli artefatti posseduti dal personaggio medesimo.

ABILITÀ

» Durante il proprio turno, ogni giocatore può utilizzare una sola abilità per un singolo personaggio che controlla, scegliendola tra le abilità elencate nel tarocco del personaggio o dell'artefatto posseduto da un personaggio, salvo condizioni particolari che consentano a un personaggio di utilizzare più abilità.

» Di seguito vengono elencate le possibili abilità che consentono l'azione di un personaggio:

- **Bloccare un personaggio:** impedisce che il personaggio bloccato agisca o possieda artefatti, finché non sia stato liberato. Il tarocco del personaggio bloccante si sovrappone al tarocco del personaggio bloccato, nell'area di controllo del giocatore passivo, in modo che siano visibili solo il nome del personaggio bloccato, le sue abilità e le sue missioni. I due tarocchi restano in questa posizione fino allo sblocco, e il personaggio bloccante potrà compiere altre azioni nei turni successivi, tranne bloccare altri personaggi (salvo abilità particolari). Un personaggio bloccato si libera, se il personaggio bloccante perde l'artefatto che gli consentiva il blocco.

- **Liberare un personaggio bloccato:** il giocatore ritira il personaggio bloccante nella propria area di controllo, e il personaggio bloccato torna a poter agire.

- **Cambiare fazione**, solo se il giocatore controlla 3 Ammaliatrici (non bloccate) o 3 Scudieri (non bloccati): il giocatore che compie l'azione sposta il tarocco di un personaggio (con tutti gli artefatti posseduti) dall'area di controllo del suo proprietario all'area di controllo di un altro giocatore.

- **Consegnare gli artefatti** di un personaggio a un altro personaggio, spostando l'artefatto sotto al tarocco del nuovo possessore.

- **Controllare personaggi** di altri giocatori, facendoli agire per proprio conto durante il proprio turno: il personaggio controllato da un altro resta nella disponibilità del suo proprietario originario.

- **Spostare un tarocco nel Limbo**, rendendolo inservibile alla partita: il tarocco si allontana in un mazzo speciale, chiamato Limbo.

- **Recuperare un tarocco dal Limbo:** il giocatore preleva un personaggio a scelta dal Limbo e lo depone nella propria area di controllo, oppure assegna un artefatto dal Limbo a un personaggio.

- **Interrompere un'azione altrui:** un giocatore, durante il turno altrui, interrompe l'azione del personaggio attivo, ma sposta nel Limbo l'artefatto utilizzato per interrompere l'azione. Il giocatore la cui azione è stata interrotta conclude il proprio turno di gioco. Un'interruzione non si può interrompere.

» Le **azioni consentite dagli artefatti** si aggiungono a quelle proprie dei personaggi (per esempio: Herzeleide può bloccare 2 personaggi, ma con l'arco potrebbe bloccarne 4).

CONCLUDERE LE MISSIONI

» Un personaggio considera concluse le proprie missioni quando si verificano tutte le **condizioni** elencate nel proprio tarocco, anche se altri personaggi realizzano quelle condizioni.

» Le **missioni di blocco** dei personaggi si considerano compiute solo se il personaggio protagonista blocca il personaggio obiettivo (per esempio: l'Ammaliatrice deve bloccare personalmente Parsifal, ma non importa in che modo Klingsor entri in possesso del Gral). Nota bene: le missioni di blocco sono considerate concluse se, e solo se, al momento del completamento di tutte le altre missioni del personaggio, il personaggio oggetto della missione di blocco è ancora bloccato.

» Quando un **personaggio multiplo** compie una missione di blocco, quella missione si considera compiuta anche per gli altri esemplari (per esempio: un'Ammaliatrice che blocca Parsifal conclude quella missione anche per conto di tutte le altre Ammaliatrici).

FAQ

- Il blocco può essere attuato sempre da qualsiasi personaggio? No, solo nel caso in cui il personaggio possieda l'abilità o un artefatto che gli consenta di bloccare. Un personaggio bloccato può portare alla vittoria? Sì.

- Posso bloccare e spostare nel Limbo un mio personaggio per soddisfare le condizioni di vittoria di un altro mio personaggio? Sì.

- Se un personaggio bloccante perde l'artefatto che gli consentiva il blocco, il personaggio bloccato si libera? Sì.

- Se un personaggio bloccante viene bloccato da qualcun altro, il primo personaggio bloccato si libera? Sì.

- Cosa accade agli artefatti posseduti dai personaggi quando vengono bloccati? Tornano nell'area comune.

DISPORRE I TAROCCHI

Di seguito viene mostrato il metodo migliore per gestire il posizionamento dei tarocchi, soprattutto in fase di blocco di un personaggio.

