

KNIGHTS

Author: Michael Schacht - Graphics: Hans-Jörg Brehm
© 2000 ABACUSSPIELE. All Rights Reserved.

Da 2 a 6 giocatori; durata da 20 a 40 minuti.

Idea del GIOCO

Vincendo tornei e conquistando castelli, ogni giocatore cerca di diventare il Lord più potente della Contea. Per fare ciò, dovrà lanciare dei dadi e cercare il maggior numero di risultati identici. Un giocatore può vincere Tornei, conquistare Castelli ed ottenere Carte Speciali che lo aiuteranno ad ottenere tutto questo.

Ogni persona, a turno, lancia i dadi per cercare di prendere una carta. Il primo che raggiunge 1 delle 3 condizioni di vittoria (come descritto nelle carte obiettivo) vince la partita.

Contenuto

6 dadi, 56 carte e il regolamento. Carte: 16 Castelli, 9 Tornei, 23 Carte Speciali e 3 Carte Obiettivo.

Preparazione

- Decidete chi comincia per primo.
- Rimuovete le carte bianche dal gioco – esse vanno utilizzate per espansioni personali.
- Posizionate le 3 Carte obiettivo scoperte sul tavolo per ricordare a tutti le condizioni di vittoria.
- Prendete 6 Carte Castello di colori differenti e mescolatele. Ogni giocatore ne prenderà 1 e la metterà scoperta di fronte a sé.
- A seconda del numero di giocatori, devono rimanere da 1 a 4 Carte Castello. Mescolatele con le altre e dividetele in 2 Pile uguali, mettendole a faccia coperta al centro del tavolo, girando la prima carta di ogni Pila.

Turni di Gioco

Panoramica del TURNO

- I giocatori svolgono il turno in senso orario.
- Durante il turno si lanciano i dadi per vincere 1 carta.
- Annunciare prima che carta si desidera prendere. All'inizio devi decidere quale delle 2 Pile attaccare, ma successivamente potrai cercare di prendere le carte dei tuoi avversari.
- In ogni carta è mostrata una combinazione di dadi. Per vincerla devi ottenere (con i dadi) dei valori migliori di quelli presenti. Se batti la combinazione ottieni la carta e la metti scoperta davanti a te. Altrimenti mettila coperta sotto alla Pila girandone una nuova in cima. Le regole per prendere la carta dagli avversari sono simili ma differenti.
- Ora comincia il turno del giocatore successivo.

Lanciare i DADI

La combinazione sulle carte è sempre composta da 3 Dadi Rossi e 1 Giallo. In questo regolamento i **Rossi** sono in **grassetto** e i *Gialli* in corsivo.

3 3 3 2

Questo esempio mostra 3 Dadi Rossi con il valore "3" e 1 Dado Giallo da "2". Per prendere la carta devi ottenere un risultato migliore come per esempio 3 volte "4", 3 volte "3" e 1 "4" oppure 4 volte "1".

Si lanciano sempre 6 dadi. Si possono fare fino a 3 lanci fermandoti prima se credi. Prima del 2° o 3° lancio puoi scegliere quali dadi tenere e quali rilanciare, ad esclusione dei "6" che devono essere tenuti (e scartati perché non vengono utilizzati).

Catturare una Carta

Quando hai lanciato i dadi, controlla se hai preso la carta:

- 4 valori uguali battono 3 valori uguali, che battono una coppia, ecc. Esempio: Se vuoi catturare una carta con **3 3 3 2** puoi vincere facendo 2 2 2 2.
- Un set di "5" batte un set di "4" che battono un set di "3", ecc. Esempio: se vuoi catturare una carta **3 3 3 4** puoi farlo ottenendo 5 5 5.

- Se un giocatore pareggia i dadi Rossi bisogna confrontare il dado Giallo. Esempio: ottenendo 5 5 5 4 3 6 il valore Giallo più alto è 4, e lanciando 5 5 5 2 2 6 il valore giallo più alto è 2.
- Se vuoi catturare una carta con **3 3 3 2** ed ottieni **3 3 3 1** hai pareggiato i dadi Rossi ma il dado Giallo ti fa perdere e non prendi la carta. Se avessi ottenuto **3 3 3 4**, allora ci saresti riuscito.

Prendere la carta dalla pila o da giocatore?

Se vuoi prendere una delle carte **dalla cima di una delle 2 pile** procedi come indicato sopra. Se ci riesci, metti la carta scoperta di fronte a te. Se sbaglia mettila coperta sotto. In entrambi i casi scopri una nuova carta in cima al mazzo.

Se vuoi prendere **un Castello da un avversario** lancia i dadi come indicato sopra. Se vinci, il difensore può ancora resistere lanciando anch'egli i dadi; salva il castello se ottiene un valore superiore all'attaccante. Se non ci riesce l'attaccante prende il castello. Se i dadi dell'attaccante sono inferiori a quelli del castello allora non c'è bisogno che il difensore lanci i dadi. **Non puoi attaccare il Castello di un giocatore che ne ha 1 solo.** Se vuoi prendere la **carta Speciale di un avversario** lancia i dadi come sopra. Se vinci la prendi; non c'è difesa. Se scegli **una carta Torneo di un mazzo** diventi l'organizzatore del torneo. Tutti i giocatori partecipano, ma l'organizzatore lancia i dadi 4 volte invece di 3. I giocatori lanciano a turno in senso orario. Chi ottiene il risultato maggiore vince il Torneo e prende la carta. La coppia perde dal Tris, che perde da 4 dadi uguali, ecc. **Non puoi catturare le carte Torneo già possedute dagli avversari.**

Continuare il Turno?

In generale, un giocatore può cercare di prendere 1 sola carta. Che la prenda o meno il turno finisce e si prosegue a sinistra. Eccezionalmente, se vinci **una carta speciale dal mazzo**, puoi giocare ancora, cercando di prendere una nuova carta. Se prendi un'altra **carta speciale** puoi andare avanti e così via.

Mettere una carta sotto al mazzo

Prima di scegliere il proprio obiettivo il giocatore di turno può scartare una carta sul mazzo e girarne una nuova.

Nessuna carta doppia

Ad eccezione delle **carte torneo**, un giocatore non può mai prendere una carta uguale a quelle già possedute.
Esempio: se hai già un castello rosso non ne puoi prendere un altro, ma puoi attaccare un castello porpora.

Fine del gioco

Il gioco termina quando avviene 1 delle seguenti 3 cose:

1. un giocatore possiede 4 Castelli di differenti colori.
2. un giocatore ha 3 Castelli di differente colore ed ottiene anche il Trono. Se un giocatore ha 3 Castelli all'inizio del proprio turno, può cercare di fare meglio di 5 5 5 5 1. Se ci riesce, ottiene il Trono. Se non ci riesce, il Re lo ripaga con la stessa moneta e gli prende 1 Castello a propria scelta, che quindi viene rimesso a faccia in giù sotto ad una pila.
3. un giocatore ha 2 Castelli di colori diversi ed ha vinto 3 Tornei (es: ha 3 Carte Torneo di fronte a sè).

I 3 modi di ottenere la vittoria sono illustrati nelle relative Carte Obiettivo, in modo da poter essere ben chiari ad ogni partecipante durante la partita.

Carte Speciali

Ogni Carta Speciale fornisce un vantaggio permanente al giocatore che la possiede. Può essere utilizzata sempre, anche nel turno in cui la si ottiene.

Dado (8x)

Ce ne sono di 5 tipi differenti (da 1 a 5). Un carta Dado permette di migliorare il proprio lancio di dadi, essa vale come un dado aggiuntivo con il valore specificato sulla carta stessa. Per esempio, una carta dado con il valore "3" trasformerà una coppia di "3" in un tris di "3". Una carta dado può essere utilizzata anche al posto del Dado Giallo.

Catapulta (3x)

La Catapulta permette di lanciare i dadi per 4 volte (invece delle classiche 3), per cercare di **catturare un castello avversario**. Non si può usare per cercare di prendere una carta castello dal mazzo.

Campione del Torneo (1x)

Il Campione permette di lanciare i dadi per 4 volte (invece delle classiche 3), durante i **tornei**. Se il proprietario della carta è anche l'organizzatore tira comunque i dadi "4" volte e non "5" volte.

Mazzo (3x)

Questa permette di cambiare carta sul mazzo per 2 volte (invece di 1) per turno. Il secondo cambio non deve seguire per forza il primo. Per esempio, un giocatore può sostituire una carta prima di lanciare i dadi. Se vince una carta speciale ha la possibilità di cercare di vincere una seconda carta. Prima di fare ciò può scegliere di sostituire nuovamente una carta.

Guardia di Castello (3x)

Questa carta protegge 3 dei propri Castelli da qualunque attacco degli avversari. Per fare ciò il carta deve essere posizionata sopra ai 2 Castelli prima dell'attacco. Durante il proprio turno il giocatore può spostare la carta su altri castelli. La guardia stessa non è protetta e può essere attaccata normalmente.

Guardia Speciale (3x)

Questa protegge una Carta Speciale dall'attacco di un avversario. Per fare ciò deve essere posizionata sulla carta protetta prima dell'annuncio dell'attacco. Durante il proprio turno il giocatore può spostarla a piacimento. La guardia stessa non è protetta e può essere attaccata normalmente.

Tradimento (1x)

Questa carta cambia la combinazione di **dadi di un castello nel mazzo** in **2 2 2 4**. Non cambia la combinazione di dadi dei Castelli degli altri giocatori.

Protezione (1x)

Questa carta protegge il giocatore dalla "Vendetta del Re". Egli non perderà un Castello se cercherà di diventare Re senza riuscirci (guardate il punto "2" di **Fine del Gioco**).

Nessuna carta speciale doppia

Un giocatore non può mai avere carte doppie, neanche speciali. Per esempio un giocatore può avere 1 sola carta **Guardi di Castello**, ma può avere 1 **Guardi di Castello** ed 1 carta **Guardia Speciale**. Allo stesso modo un giocatore può avere 1 sola carta **Dado**, ma può avere contemporaneamente le carte **Dado** 1, 2, 3, 4 e 5.

Casi Speciali

Se un giocatore non può cercare di vincere una carta dal mazzo o dagli avversari, perché ha già tutte le carte visibili, continua a rimpiazzare carte di un mazzo fino all'arrivo di una carta che sia possibile utilizzare.

Suggerimenti

Visto che ci sono solo 9 carte Torneo in gioco, è difficile vincere con la condizione "Torneo" quando si gioca in 5 o 6.

Partita a 2 Giocatori

Nel caso di 2 partecipanti si possono attaccare i Castelli avversari solo se l'avversario ne possiede più di 3.

Esempio di gioco

Tocca a Boccio giocare. Le carte degli avversari non gli interessano e decide di girare una delle carte dei mazzi per sostituirla. Poi decide di provare a catturare la carta dell'altro mazzo, un Castello che lei non possiede e che ha la seguente combinazione **3 3 3 2**. Annuncia la propria scelta e lancia i 6 dadi ottenendo 5 5 2 3 6 6. Deve tenere per forza i due 6. Poi decide di tenere i due 5. Lancia i due dadi rimanenti ed ottiene 4 6. Deve nuovamente tenere il 6. Lancia l'ultimo dado – terzo ed ultimo tentativo – ed ottiene finalmente un altro 5. A questo punto ha 5 5 5, che batte la combinazione del Castello. Prende la carta relativa dal mazzo, la posiziona di fronte a sé e scopre una nuova carta dal mazzo.

Ora è il turno di Leage. Egli decide di provare a prendere una carta Speciale dal mazzo, che ha la combinazione **4 4 4 1**. Annuncia la propria scelta e lancia i dadi, ottenendo 4 4 4 5 2 6. Visto che la combinazione è sufficiente per vincere la carta, Leage non ha bisogno di ritirare i dadi. Prende quindi la carta Speciale e la posiziona tra le proprie di fronte a sé. Visto che ha appena preso una carta Speciale egli può continuare il proprio turno scegliendo un'altra carta. Visto che non è più interessato alle carte dei mazzi e visto che non l'ha fatto prima, egli sostituisce una delle carte girandone una nuova. Sfortunatamente non gli interessa neanche questa e quindi decide di provare ad attaccare una carta Speciale di Boccio, con combinazione **3 3 3 4**. Annuncia la propria mossa e lancia i dadi ottenendo 4 1 6 6 6 6. Egli deve scartare 6 6 6 6, il che lo lascia con solo 2 dadi. Visto che non più ha la possibilità di catturare la carta di Boccio, Leage termina immediatamente il proprio turno.

TheRuler sostituisce una delle carte del mazzo, ma finisce per avere 2 carte identiche. A questo punto proverà a prendere un Castello avversario. Leage ha 2 Castelli, quindi cercherà di prenderlo a lui, quello con la combinazione **4 4 4 2**. Avvisa gli altri della propria mossa e lancia i dadi ottenendo 4 4 4 3 6 6, che è abbastanza. A questo punto Leage lancia a sua volta i dadi per cercare di proteggere il castello e ottiene 4 4 4 5 1 6, che batte il lancio di TheRuler. Leage riesce a proteggere e difendere il proprio Castello e TheRuler termina il turno senza aver catturato alcuna carta.

Caesar sostituisce una delle carte in cima ai mazzi e scopre una carta Torneo. Egli annuncia che organizzerà un Trono. Visto che ne è l'organizzatore, egli lancerà i dadi 4 volte ed alla fine ottiene 3 3 3 3 4 6. Ora i suoi avversari cercheranno di battere questo risultato. Boccio non riesce a superare quel risultato. Leage ottiene 4 4 4 4 3 1, che è meglio di Caesar, ma è a sua volta battuto da TheRuler che ottiene 1 1 1 1 1 6. TheRuler vince il Torneo e prende la relativa carta posizionandola di fronte a sé. Il turno di Caesar si conclude senza aver ottenuto alcuna carta.

E' nuovamente il turno di Boccio, il quale annuncia di provare a prendere una carta Speciale dal mazzo. Sfortunatamente con 3 lanci di dado non ottiene combinazioni utili. Allora egli rimpiazza la carta e termina il suo turno a mani vuote.

Leage cerca di catturare un Castello di TheRuler, con la combinazione **4 4 4 2**. Con i suoi 3 lanci ottiene al massimo 4 4 4 1 1 6, che non è abbastanza. TheRuler non deve neanche cercare di difendere il proprio Castello. Il turno di Leage termina ed egli rimane a bocca asciutta.