

Ivanhoe

Assumi il ruolo di un cavaliere e prendi parte ai prestigiosi tornei della corte del re. Sfrutta le tue carte per vincere la giostra cavalleresca, oppure combatti a piedi con la spada, l'ascia o la stella del mattino. Chiama a te i tuoi scudieri, conquista il favore di una dama e gioca le tue carte azione contro gli avversari.

Il primo giocatore a conquistare quattro o cinque tornei sarà il vincitore assoluto.

Giocatori	Da due a cinque
Tempo di gioco	Da 20 a 60 minuti
Componenti	110 carte: 70 carte colore (14 carte per ciascuno dei cinque colori) 20 carte sostenitore (16 scudieri e 4 dame, tutte bianche) 20 carte azione (descritte più avanti) 25 gettoni colorati (5 per colore)

COME SI GIOCA

Una partita è composta da una serie di tornei consecutivi. Il giocatore che apre il torneo stabilisce con quale arma (colore) si combatterà. Un torneo può avere inizio come una giostra cavalleresca (viola), come un assalto con la spada (rosso), con l'ascia (blu) o con la stella del mattino (giallo), oppure come un combattimento a mani nude (verde).

Di norma un torneo è combattuto dal principio alla fine con una sola arma (colore), ma alcune carte azione consentono comunque ai giocatori di cambiare le armi del torneo in corso.

Un giocatore che vince un torneo riceve un gettone del colore dell'arma con la quale è stato combattuto. Il giocatore che vince un torneo di giostra cavalleresca può però prendere un gettone di qualsiasi colore (grazie al prestigio guadagnato giostrando).

OBIETTIVO

In una partita con due o tre giocatori, il primo cavaliere che ottiene un gettone di ciascuno dei cinque colori vince la partita.

In una partita con quattro o cinque giocatori, vince il primo che si assicura i gettoni di quattro colori diversi.

PREPARAZIONE

I giocatori pescano a caso un gettone per uno tra cinque di colore diverso. Il giocatore che pesca il gettone viola mischia il mazzo e distribuisce otto carte ad ogni giocatore.

Le rimanenti carte saranno poste al centro del tavolo, in un mazzo coperto dal quale si potrà pescare durante il gioco. Tutti i gettoni colorati saranno posti al fianco del mazzo (a rappresentare i trofei in palio nel torneo).

LA SEQUENZA DI GIOCO

Il giocatore seduto alla destra di chi ha dato le carte apre il primo torneo. In seguito sarà sempre il vincitore dell'ultimo torneo a dare inizio a quello successivo.

Il giocatore che apre il torneo ha sempre il primo turno. Il gioco, poi, prosegue in senso orario.

Ogni giocatore, a turno, può eseguire le seguenti operazioni nell'ordine indicato

1. Pescare una nuova carta
2. Giocare le carte
3. Abbandonare il torneo

PESCARRE UNA NUOVA CARTA

Un giocatore comincia il turno pescando una carta dal mazzo. Non c'è limite al numero di carte che un giocatore può tenere in mano. Quando viene pescata l'ultima carta, gli scarti, immediatamente rimescolati, formeranno il nuovo mazzo di gioco.

APRIRE UN TORNEO

Il giocatore che apre il torneo sceglie il colore con il quale sarà disputato. Può scegliere qualsiasi colore. Il giocatore non è obbligato ad avere una carta del colore da lui scelto se ha in mano e gioca una carta sostenitore (bianca).

Se l'ultimo torneo si è concluso con la vittoria di un gettone viola, il vincitore deve scegliere un colore diverso per il torneo seguente.

Se il giocatore che apre il torneo ha in mano solo carte azione, mostra agli altri la propria mano a conferma di ciò, e a dare il via al torneo sarà il giocatore alla sua sinistra.

Il giocatore che apre il torneo deve giocare, rivelandola davanti a sé, almeno una carta del colore scelto o una carta sostenitore. Oltre a queste, se lo desidera, chi apre può giocare anche altre carte, incluse le carte azione, come in un normale turno di gioco.

GIOCARE LE CARTE

A parte il giocatore che apre il torneo, nessun altro giocatore è obbligato a giocare alcuna carta nel suo turno. Se, però, vuole rimanere in lizza nel torneo, un giocatore deve comunque giocare almeno una carta della sua mano (una carta colore, un sostenitore o una carta azione) ogni turno. Un giocatore può giocare quante carte desidera. Se decide di giocare delle carte colore, queste devono essere dello stesso colore del torneo.

Quando un giocatore gioca un colore o una carta sostenitore, le mette in tavola a faccia in su davanti a sé in un'area chiamata CAMPO. Tutti i valori delle carte devono essere visibili, ma le carte devono sovrapporsi, così da indicare l'ordine con il quale sono state giocate: la prima carta sotto la seconda, la seconda sotto la terza e così via. L'ultima carta giocata è quella in cima. Quando un giocatore gioca nel suo turno del torneo, posiziona la carta appena giocata in cima al suo campo, in modo che le carte giocate in precedenza siano ancora visibili.

Affinché possa restare in lizza nel torneo alla fine del turno, il totale delle carte nel campo del giocatore di mano deve essere il più alto in gioco. Se lo è, egli dichiara agli altri il valore totale del suo campo, indicando, così, la fine del proprio turno.

SOSTENITORI

Al posto di, o in aggiunta alle carte del colore del torneo, un giocatore può giocare nel suo campo anche delle carte sostenitore. Le carte sostenitore del valore di 2 o 3 sono gli Scudieri. Ogni giocatore può avere un numero qualsiasi di carte Scudiero nel suo campo. Le carte con valore 6 sono le Dame. Ciascun giocatore può avere una sola Dama in gioco nel proprio campo. Se un giocatore abbandona un torneo mentre c'è una dama in gioco nel suo campo, è obbligato a restituire uno dei gettoni da lui eventualmente vinti e metterlo tra gli altri al centro del tavolo.

TORNEI VERDI

In un torneo verde tutte le carte in campo valgono 1, a prescindere dal valore stampato su di esse. La penalità per abbandonare un torneo con una Dama in campo si applica anche ai tornei verdi (anche se il valore della dama è solo di 1 in un tale torneo).

CARTE AZIONE

Nel proprio turno, ogni giocatore può giocare un numero qualsiasi di carte azione dalla sua mano. Le carte azione possono essere giocate solo se possono essere eseguite immediatamente. Oltre alle carte SCUDO e STORDITO, tutte le carte azione giocate sono messe a faccia in su sul mazzo degli scarti, di fianco al mazzo di gioco, ed hanno subito effetto.

CAMBIARE IL COLORE DEL TORNEO

DISARCIONARE (UNHORSE): Il colore del torneo cambia da viola a rosso, blu o giallo, come dichiarato dal giocatore.

CAMBIARE ARMA (CHANGE WEAPON): Il colore del torneo cambia da rosso, blu o giallo a un altro di questi stessi colori, come dichiarato dal giocatore.

ABBANDONARE L'ARMA (DROP WEAPON): Il colore del torneo cambia da rosso, blu o giallo a verde.

Un giocatore può giocare alcune carte colore, poi cambiare il colore del torneo e quindi continuare a giocare carte del nuovo colore, il tutto nello stesso turno. D'altra parte un giocatore può cambiare colore del torneo senza giocare affatto alcuna carta colore.

Dopo un cambio di colore, tutte le carte già in campo continuano a valere, mentre le nuove carte giocate devono essere del colore attuale. In un torneo verde tutte le carte in campo

valgono 1. Le carte mantengono, però, il valore su di esse stampato nei confronti delle carte azione giocate.

ESEMPIO: se tutte le carte di valore più basso sono rimosse (vedi la carta CARICA più in basso), solo le carte verdi di valore 1 vengono scartate, le altre carte colore e i sostenitori restano in gioco, poiché su di essi vi è stampato un valore più alto.

EFFETTI SU UNO O PIÙ CAMPI

Alcune carte azione possono essere giocate contro i campi di uno o più giocatori. L'unica limitazione per tutte le carte azione è che il campo di un giocatore non può mai essere ridotto a meno di una carta per gli effetti di una di esse. Se il campo di un giocatore ha una sola carta in gioco, questa non può essere rimossa, scartata o catturata. Può però essere scambiata con un'altra carta. Se una carta azione causa la rimozione dell'intero campo del giocatore, allora la sua prima carta (quella giocata per prima) resta in gioco. Dopo il loro ingresso iniziale, tutti i giocatori ancora in combattimento nel torneo avranno almeno una carta nel proprio campo.

LANCIA SPEZZATA (BREAK LANCE): costringe un avversario a scartare tutte le carte viola del suo campo.

RISPOSTA (REPOSTE): Prendi l'ultima carta giocata in uno dei campi avversari e aggiungila al tuo.

SCHIVATA (DODGE): Scarta una carta qualsiasi dal campo di uno dei tuoi avversari.

RITIRATA (RETREAT): Riprendi in mano una delle carte in gioco nel tuo campo.

A TERRA (KNOCK DOWN): Pesca a caso una carta dalla mano di uno dei tuoi avversari e aggiungila alla tua, senza mostrarla agli altri avversari.

Le seguenti carte azione possono avere effetto sui campi di più giocatori.

MANOVRA (OUTMANEUVER): Tutti gli avversari devono rimuovere dal proprio campo l'ultima carta giocata.

CARICA (CHARGE): Individua la carta più bassa tra quelle in gioco in tutti i campi. Tutti i giocatori devono scartare tutte le carte di quel valore dal proprio campo.

CONTROCARICA (COUNTERCHARGE): Individua la carta più alta tra quelle in gioco in tutti i campi. Tutti i giocatori devono scartare tutte le carte di quel valore dal proprio campo.

DISGRAZIA (DISGRACE): Ogni giocatore deve rimuovere tutti i sostenitori dal proprio campo.

ADATTARE (ADAPT): Ciascun giocatore può tenere in campo una sola carta di ogni valore. Tutte le altre carte con lo stesso valore sono scartate. Ciascun giocatore decide quali carte di pari valore scartare.

ASTUZIA (OUTWIT): Metti una delle carte che si trovano in tavola davanti a te di fronte ad uno dei tuoi avversari, prendi una delle carte che stanno in tavola davanti a lui e spostala davanti a te. In questo modo possono essere mosse anche le carte SCUDO o STORDITO.

CARTE AZIONE SPECIALI

SCUDO (SHIELD): Un giocatore gioca questa carta mettendola davanti a sé scoperta, ma separata dal proprio campo. Fintanto che un giocatore ha una carta SCUDO davanti a sé, nessuna carta azione ha effetto sul suo campo.

STORDITO (STUNNED): Posiziona questa carta separata dal campo e a faccia in su davanti ad un avversario. Fino a che la carta è in tavola di fronte a lui il giocatore può aggiungere al suo campo una sola carta per turno.

Le carte SCUDO e STORDITO non fanno parte del campo. Solo la carta ASTUZIA consente ad un giocatore di muoverle, tutte le altre carte azione hanno effetto esclusivamente sui campi. Quando un giocatore abbandona un torneo le sue carte SCUDO o STORDITO sono scartate.

IVANHOE: questa è l'unica carta che un giocatore può giocare al di fuori del proprio turno. Finché è in lizza nel torneo, un giocatore può giocare questa carta in qualsiasi momento. Cancella tutti gli effetti di una carta azione appena giocata.

ABBANDONARE

Un giocatore può abbandonare un torneo alla fine del suo turno. Non c'è bisogno che giochi alcuna carta prima di abbandonare. Se abbandona il torneo, il giocatore scarta tutte le carte che ha in tavola davanti a sé e le pone, scoperte, in cima al mazzo degli scarti. Se un giocatore ha una carta Dama nel suo campo al momento dell'abbandono, deve restituire uno dei gettoni eventualmente vinti in precedenza. Dopo aver abbandonato, un giocatore non esegue ulteriori turni nel torneo in corso.

VINCERE UN TORNEO

Quando in un torneo sono rimasti solo due giocatori e uno di essi abbandona, colui che rimane è il vincitore.

Un giocatore che vince un torneo riceve un gettone dell'ultimo colore con il quale è stato combattuto il torneo. Un giocatore che vince un torneo di giostra cavalleresca (viola), ha però diritto a prendere un colore a sua scelta (grazie al prestigio guadagnato giostrando nel torneo). Ciascun giocatore può avere un solo gettone per colore. Vincere un torneo di un colore che già si possiede impedisce esclusivamente agli altri di guadagnare il gettone, ma

non aiuta in altro modo a vincere la partita. Il vincitore di un torneo scarta anche tutte le carte che ha in tavola davanti a sé. Se nessuno ha ancora vinto la partita (vedi sopra il paragrafo “Obiettivi”), il vincitore del torneo apre il torneo successivo.

SUGGERIMENTI TATTICI

Ogni volta che un giocatore abbandona un torneo può incrementare la sua mano di una carta, ammesso che non ne giochi nessuna nel turno in cui abbandona. Poiché il torneo si vince al termine del turno di un altro giocatore, il vincitore non potrà aumentare il numero delle carte che ha in mano.

Giocare più di una carta nel tuo turno riduce la tua mano e diminuisce la tua forza.

I valori stampati sulle carte viola sono i più alti, seguiti dai rossi, blu, gialli e verdi (vedi la tabella sul retro di questo regolamento).

ESEMPIO DI GIOCO

Primo Torneo

Andy comincia il gioco pescando una carta, poi gioca un 3 Rosso mettendolo in tavola scoperto davanti a sé, aprendo così un torneo rosso. Infine dichiara “3”, per indicare la fine del suo turno.

Bill pesca una carta, quindi gioca un 5 Rosso mettendolo in tavola davanti a sé e dichiara “5”.
Chris pesca una carta e abbandona il torneo.

Diane pesca una carta, gioca un 4 e un 3 Rosso e dichiara “7”.

Andy pesca, gioca un 5 Rosso sovrapponendolo leggermente al suo 3 Rosso e dichiara “8.”

Bill pesca, poi abbandona e scarta tutte le carte del suo campo.

Chris ha già abbandonato e quindi non fa nulla.

Diane pesca, gioca un 3 Rosso e uno Scudiero da 2, annunciando “12”.

Andy pesca, quindi gioca una Dama 6 e dichiara “14”.

Diane pesca e gioca uno Scudiero 3, dichiarando “15”.

Andy pesca e si ritira scartando le carte del suo campo. Poiché ha una Dama in campo dovrebbe perdere uno dei suoi gettoni, ma al momento non ne ha alcuno.

Diane vince il torneo, prende un gettone rosso e scarta le carte che ha in tavola davanti a sé.

Secondo Torneo

Diane, vincitrice dell’ultimo torneo, apre il torneo successivo. Pesca una carta, poi gioca in 3 Blu, scoprendolo di fronte a sé, e dichiara “3”.

Andy pesca, gioca un 5 Blu e dichiara “5”.

Bill pesca e abbandona.

Chris pesca, mette in tavola un 2 Blu, poi gioca ASTUZIA sul mazzo degli scarti (questo le consente di posizionare il suo 2 Blu nel campo di Andy e di sottrargli il 5 Blu per metterlo in tavola davanti a lei). Dichiara infine “5”.

Diane pesca, poi gioca un 4 blu e dichiara “7”.

Andy pesca e gioca RISPOSTA sul mazzo degli scarti (prende così il 4 Blu dal campo di Diane e lo mette nel proprio), infine dichiara “6”.

Chris pesca e gioca un 5 Blu, annunciando “10”.

Diane pesca, gioca prima un 3 Blu, poi ABBANDONARE L'ARMA sul mazzo degli scarti, cambiando così il colore del torneo da blu a verde. Gioca, infine, due 1 Verdi e dichiara “4”: le quattro carte che si trovano nel suo campo.

Andy pesca e gioca ADATTARE sul mazzo degli scarti. Il campo di Andy contiene un 2 e un 4; Non ha doppie. Chris ha due 5, deve scartarne uno. Nel campo di Diane ci sono due 3 e due 1, deve quindi scartare un 3 e un 1. Andy continua, poi, il suo turno e gioca due 1 Verdi, dichiarando “4”.

Chris pesca. Il suo campo è stato ridotto a una sola carta. Decide di abbandonare.

Diane pesca. Il suo campo è stato ridotto a due carte. Decide anche lei di abbandonare.

Andy vince il torneo, prende un gettone verde e apre il torneo successivo.

CREDITI

Autore:	Reiner Knizia
Coordinatore del progetto:	Andy Lewis
Art Director:	Rodger B. MacGowan
Illustrazioni di Copertina e carte :	Kurt Miller
Progetto delle carte:	Mark Simonitch
Packaging Designer:	Rodger B. MacGowan
Coordinatore di produzione:	Tony Curtis
Traduzione italiana	Veziro Orazi (vezio@micanet.net)

Si ringraziano tutti i playtester e un grazie particolare va a **David Farquhar** per il suo prezioso contributo alla realizzazione di questo gioco.

{{add
GMT contact info here.}}

DISTRIBUZIONE DELLE CARTE

Valori:

70 Carte Colore	1	2	3	4	5	6	7
14 Viola (Giostra cav.)	-	-	4	4	4	-	2
14 Rosse (Spada)	-	-	6	6	2	-	-
14 Blu (Ascia)	-	4	4	4	2	-	-
14 Gialle (Stella Mattino)	-	4	8	2	-	-	-
14 Verde (Disarmato)	14	-	-	-	-	-	-

20 Sostenitori (Bianche)	1	2	3	4	5	6	7
16 Scudiero	-	8	8	-	-	-	-
4 Dama	-	-	-	-	-	4	-

20 Carte Azione

Cambiano Colore

- 1 Disarcionare
- 1 Cambiare Arma
- 1 Abbandonare l'Arma

Influenzano i Campi

- 1 Lancia Spezzata
- 3 Riposta
- 1 Schivare
- 1 Ritirata
- 2 A Terra
- 1 Manovrare
- 1 Carica
- 1 Controcarica
- 1 Disgrazia
- 1 Adattare
- 1 Astuzia

Speciali

- 1 Scudo
- 1 Stordito
- 1 Ivanhoe