

Kingmaker ©

INTEGRAZIONI AL REGOLAMENTO

Copyright © Gherardo Albano e Giuseppe Briotti

Versione 1, Rilascio 1, Modifica 2

15 Marzo 1996 – 22 maggio 2008

Introduzione

Il gioco del Kingmaker (© Avalon Hill) si propone di simulare la Guerra delle due Rose, storicamente localizzabile nel XV secolo. Il gioco è basato sulla premessa che le potenti famiglie nobili usino gli Eredi delle Casate di York e Lancaster come pedine per acquisire il controllo dell'Inghilterra.

Il Kingmaker può essere giocato da 2 fino a 7 (raccomandato) giocatori, che hanno come obiettivo il controllo dell'ultimo degli Eredi al trono; a tal fine i giocatori dovranno, con i propri Nobili, sbaragliare tutta la concorrenza, impossessandosi, od eventualmente eliminando, tutti gli altri Eredi presenti sulla scacchiera.

1. Note al testo originale in inglese.

In questo paragrafo sono definiti alcuni punti dubbi, o non chiari, del testo originale inglese del Regolamento. Si precisa che le interpretazioni adottate nel presente documento possono differire da quelle intese dall'autore del gioco originale, tuttavia sono anche quelle che appaiono più coerenti con lo spirito del gioco medesimo.

Ciascuna delle note successive risulta preceduta da un riferimento ad un preciso punto del testo originale inglese del Regolamento. Si intenderà con la parola Turno la fase di gioco di competenza ad una fazione, con la parola Giro la sequenza di turni consecutivi che riporta il gioco alla prima fazione della sequenza.

1.a) Pag.2 Col.3 Punto 6 — Crown deck phase.

Le carte nascoste possono essere giocate da ciascun giocatore solo al proprio turno, ed in qualunque momento nel corso di questo, oppure nel caso di convocazione del Parlamento.

1.b) Pag.2 Col.3 Punto 1 – Noble Counters.

Due caselle si considerano adiacenti solo se tra le due vi è almeno un tratto di linea di contorno in comune; pertanto non devono essere considerate contigue quelle caselle che si toccano solo in un punto.

1.c) Pag.4 Col.1 Rig.3-6.

Un erede al trono (pedina reale) può essere soppresso, e rimosso dal gioco dalla fazione che ne ha il controllo solo nel corso del turno di quest'ultima.

1.d) Pag.4 Col.3 — Trade and Gifts.

Le carte scambiate nel corso di una trattativa possono essere allocate immediatamente su qualunque Nobile, inclusi quelli che devono od hanno combattuto, sempre che sia il turno della fazione che controlla i Nobili interessati.

1.e) Pag.8 Col.2 — Parlamento.

Valgono le seguenti osservazioni:

- si deve provvedere a mischiare il mazzo degli scarti del Crown Deck, qualora in quest'ultimo siano state poste le carte prese dalla Chancery e non assegnate.
- il Giocatore che ha assunto il ruolo propositivo nel Parlamento può anche bocciare una propria proposta; allo stesso è data facoltà di stabilire l'ordine con cui vengono proposte le carte provenienti dalla Chancery, fatta salva la regola di proporre prima i titoli nobiliari ed in seguito le Cariche ed i Vescovadi.
- la proposta di assegnazione deve essere sempre indirizzata ad un Nobile, e non alla fazione.

Copyright © Gherardo Albano e Giuseppe Briotti

Kingmaker è un Copyright © della Avalon Hill

Pagina 1 di 4

- è possibile proporre una carta più volte a Nobili differenti, fino a che non si sia avuta approvazione o non vi siano più Nobili a cui si possa o voglia proporla.
- non appena una carta proposta, od anche mai proposta, sia stata definitivamente respinta, essa deve essere assegnata secondo le regole di cui alla pagina 8, colonna 3, punto 4, con l'unica variazione che, dopo aver seguito i punti a), b) e c) si proceda cercando di assegnare la carta ai Nobili facenti parte della fazione con più voti complessivi alle due camere, procedendo quindi fino all'ultima fazione.
- per i Vescovadi si adotterà il medesimo criterio di cui al punto precedente, utilizzando per la classifica i soli voti della Camera dei Lord.
- nel caso sia impossibile assegnare una carta, o questa venga sempre rifiutata, la stessa verrà posta nella Chancery.
- per muovere i propri Nobili al Parlamento non bisogna utilizzare le navi, a meno che questo non sia necessario (ad. es. la pedina del Nobile è in un'isola).

1.f) Pag.9 col.2 punto 1 — le Alleanze.

Valgono le seguenti osservazioni:

- un'alleanza può essere stipulata solamente durante il turno di uno dei partecipanti alla stessa.
- l'alleanza può avere scopi difensivi, nel qual caso viene stipulata da Nobili che si trovino nella medesima casella, o per realizzare un attacco, al quale però deve partecipare il Nobile scelto come comandante.
- i Nobili che fanno parte dell'alleanza possono essere mossi ed attaccare durante il turno del proprio comandante, anche se tali azioni fossero già state intraprese nello stesso giro.
- lo scioglimento dell'alleanza è ratificato dalla restituzione, da parte del Giocatore comandante, dei Nobili alleati ai legittimi proprietari.
- in caso di alleanza difensiva è sufficiente impilare le pedine Nobili interessate, e non è necessario alcun passaggio di carte. L'alleanza cessa quando le Pedine non risultano più impilate. La difesa comune può essere inibita solo al rientro in possesso del Nobile.
- nella casella dell'alleanza vale il Giro di Pace anche utilizzando le Regole Avanzate.
- l'alleanza può essere terminata da un singolo giocatore in qualunque momento, inibendo così istantaneamente la partecipazione del proprio Nobile/i alle azioni comuni dell'alleanza.

1.g) Pag.9 col.3 — Optional Victory Conditions.

Non utilizzate.

1.h) Pag.10 — Advanced Game.

Non vengono utilizzate l'Advanced Battle e la Revised Alliance.

2. Regole Aggiuntive.

In questa sezione illustreremo alcune regole aggiuntive, introdotte per prevenire la tendenza ad arroccarsi che, nel caso di forte squilibrio di forze, penalizzerebbe molto il gioco.

2.1. Combattimenti Navali.

A scelta dell'attaccante esistono i due seguenti tipi di combattimenti navali: il cannoneggiamento, nel quale le forze degli antagonisti sono indicate dalla capacità di carico delle navi, e l'arrembaggio, nel quale la forza di ciascuna unità combattente è ottenuta sommando alla capacità della nave le truppe imbarcate.

Un gruppo di navi è considerato flotta se le pedine sono impilate; di fatto, alle navi possono essere applicate tutte le regole dell'alleanza.

Una volta stabilito il rapporto di forza dei contendenti, si procede come per la battaglia terrestre, con le sole seguenti differenze:

- se la carta evento è una STORM AT SEA, le navi rientrano in porti differenti se ve ne sono due alla stessa minima distanza, e la scelta spetta al contendente più forte o, nel caso di forze pari, all'attaccante. Qualora vi sia

un solo porto disponibile, le navi vi faranno rientro, ed al giro successivo si risolverà la battaglia come terrestre, tenendo da conto l'eventuale presenza di una guarnigione nel porto medesimo.

- se la carta è una GALE AT SEA le due flotte ovviamente affondano e le carte di proprietà delle navi vengono poste nel Discart Pile. I Nobili eventualmente imbarcati vengono rimossi dal gioco come se fossero stati chiamati dalle carte.

- in caso di vittoria per Cannoneggiamento, le pedine della flotta sconfitta vengono rimosse con le modalità indicate al punto precedente.

- in caso di vittoria per Arrembaggio spetta al vincitore scegliere la sorte delle navi avversarie, che possono anche essere affondate. Quelle catturate devono essere portate prima nel porto (libero od amico) più vicino prima di poter essere riutilizzate. I Nobili subiscono lo stesso trattamento previsto per gli sconfitti di una battaglia terrestre; tuttavia, nel caso vengano restituiti od usufruiscano di King's Pardon, verranno liberati solo all'attracco della flotta in un porto. E' ovvio che bisognerà a questo proposito garantire una capacità di trasporto sufficiente per tutti i Nobili coinvolti.

2.2. Permanenza nel Continente.

Un Nobile, od un gruppo di essi in alleanza, potrà rimanere in continente per un numero di giri pari al valore ottenuto con la formula $INT(Truppe \text{ al Seguito} / 100) + 1$. Se il Nobile/i è impossibilitato ad allontanarsene (indisponibilità di navi e/o Calais divenuta francese) perderà, ad ogni ulteriore giro, una delle carte ad esso assegnate, a scelta del Giocatore che lo possiede, fino alla perdita del Nobile stesso od alla fuga dal continente.

I Nobili che sono stati in continente non possono farvi ritorno fino al trascorrere di un numero di giri pari a quelli effettivamente passati in continente.

2.3. I Mercenari Francesi.

E' possibile non utilizzarli in attacco o in difesa se questo si qualifica come Agguato.

2.4. I Plantageneti.

Essi vengono chiamati, e considerati uccisi, in combattimento dalla Carta Evento, se quest'ultima è asteriscata. Il Plantageneta rientra in gioco se il pezzo reale che ne garantisce il possesso cambia di fazione; peraltro deve comunque rientrare in gioco al Giro successivo a quello di acquisizione.

2.5. Carte degli Eventi.

Sono state introdotte le seguenti modifiche alle Event Cards:

- si è introdotta la carta GALE AT SEA, che causa l'affondamento di tutte le navi che non dovessero essere in un porto; inoltre tale carta ha effetto anche se pescata nel corso di un combattimento, e se quest'ultimo è terrestre, sarà necessario pescare una ulteriore carta degli eventi per risolverlo.

- la carta WRIT vale sempre per delegare un proprio Nobile a sostituirne un altro di pari o minore forza che sia stato convocato in Parlamento o da un evento.

- la carta MAY BE SUMMONED diventa trattabile e trattenibile, ma non vale come evento.

3. Fine del Gioco — Punteggio da torneo.

In questo paragrafo illustreremo un sistema di punteggio che può venire efficacemente utilizzato nei Tornei, e che tiene conto del numero di Giocatori effettivamente presenti a quella sessione. Stabilito di chiudere la sessione di gioco nella forma a tempo, invece che con le modalità della vittoria finale, sarà necessario calcolare i punteggi ottenuti dai Giocatori con le seguenti formule, nelle quali V è il numero totale di Voti in entrambe le Camere ed N è il numero di Giocatori che hanno partecipato alla sessione:

I Class.) $Punti = V * (1 + 0.1 * N)$

II Class.) $Punti = V * (1 + 0.1 * (N - 2))$

III Class.) $Punti = V * (1 + 0.1 * (N - 3))$

...

Ultimo Class.) $Punti = V$

Copyright © Gherardo Albano e Giuseppe Briotti

Kingmaker è un Copyright © della Avalon Hill

Pagina 3 di 4

In caso di vittoria ottenuta comunque con il conseguimento della vittoria finale, solo al primo classificato verranno assegnati i punti di competenza. Tali punteggi vengono arrotondati alla seconda cifra decimale.

Appendice.

Illustriamo il diagramma di flusso delle operazioni da compiere nella gestione delle carte nel corso del Parlamento:

