

## Sangue e intrighi alla Corte di Aquisgrana

Avventura interattiva per 1-4 giocatori

L'Imperatore Carlo è morto: l'Impero ha bisogno di un nuovo Sovrano! Molti sono i pretendenti e chi avrà maggiore credibilità conquisterà il Trono Imperiale. Le successioni sono sempre state affari movimentati: a suo tempo, il fratello stesso dell'Imperatore Carlo morì in "circostanze misteriose". Prossimamente la Corte di Aquisgrana sarà teatro di una partita la cui posta in gioco è niente meno che il Potere Imperiale!

Ci sono quattro gruppi di pretendenti che aspirano al Trono:

- I nobili *Cavalieri*: sono l'aristocrazia guerriera e feudale. In questo gioco sono rappresentati dalle *Spade*. Il defunto Imperatore Carlo era uno di loro. Se conquisteranno il potere, faranno guerra agli stati confinanti per ingrandire l'Impero e i loro feudi personali.
- Gli inafferrabili *Banditi*: sono i molti che hanno subito torti e si sono dati alla macchia per sfuggire la morte: sopravvivono di rapine, mentre preparano la vendetta. In questo gioco sono rappresentati dai *Bastoni*. Se prenderanno il potere, questa volta saranno i loro nemici a dover fuggire per salvarsi la vita.
- I ricchi *Mercanti*: sono quelli che, usando il cervello e prendendo rischi, hanno saputo arricchirsi smisuratamente con il commercio. In questo gioco sono rappresentati dai *Denari*. Se sapranno guadagnarsi il potere, favoriranno la pace e gli scambi commerciali, instaurando però i loro monopoli.
- Gli avidi *Prelati*: mentre molti semplici monaci sono pii e santi, le corrotte gerarchie ecclesiastiche sono avidi di ricchezza e potere. In questo gioco sono rappresentati dalle *Coppe*. Se metteranno le mani sulle leve del potere, instaureranno una monarchia teocratica per poter gestire oro e potere a loro piacimento.

### Il protagonista sei TU!

Tu sei un eminente rappresentante di uno di questi gruppi, ma *non* il più importante. Nonostante tu abbia tutte le carte in regola per essere l'esponente di punta del tuo gruppo, nessuno dei tuoi alleati ti prende realmente in considerazione, a causa di un difetto fisico che ai loro occhi ti squalifica.

Riuscirai a conquistare la preminenza nel tuo gruppo solo accrescendo la tua credibilità, che è rappresentata in questo gioco da punteggi di credibilità a Spade, Bastoni, Denari e Coppe.

Puoi scegliere di giocare uno di questi quattro pretendenti:

- *Pipino il Gobbo*: sei il figlio primogenito dell'Imperatore Carlo, ma nessun nobile ti ha mai preso in considerazione, perchè sei gobbo. Eppure non è con la schiena, ma col cervello che si governa un impero! Pipino il Gobbo è rappresentato dal *Fante di Spade* e la sua credibilità iniziale è di 8 Spade.
- *Rico lo Zoppo*: sei discendente diretto di un'antica dinastia spodestata con l'inganno dagli antenati dell'Imperatore Carlo. Ora sei tra i molti banditi assetati di vendetta che vagano per l'Impero, ma nessuno di loro ti ha mai rispettato perchè sei zoppo. Eppure non è con le gambe, ma col cervello che si

governa un impero! Rico lo Zoppo è rappresentato dal *Fante di Bastoni* e la sua credibilità iniziale è di 8 Bastoni.

- *Berto il Monco*: sei senza dubbio il mercante di maggior successo del regno, ma nessuno dei tuoi colleghi ti degna di considerazione perchè, a sentir loro, un monco non può nemmeno contare i propri soldi. Eppure non è con le mani, ma col cervello che si governa un impero! Berto il Monco è rappresentato dal *Fante di Denari* e la sua credibilità iniziale è di 8 Denari.
- *Leo il Muto*: eri il capo supremo di tutti i Prelati, ma i tuoi nemici ti hanno fatto tagliare la lingua e ti hanno deposto, perchè, secondo loro, un prete che non può predicare non vale nulla. Eppure non è con la lingua, ma col cervello che si governa un impero! Leo il Muto è rappresentato dal *Fante di Coppe* e la sua credibilità all'inizio del gioco è di 8 Coppe.

### **Qual è lo scopo del gioco?**

Per vincere dovrai prima conquistare il più rapidamente possibile la preminenza nel tuo gruppo (spodestando il Re del tuo seme) e infine il Trono Imperiale (come verrà spiegato più avanti). Per fare questo ti muoverai tra le sale della Corte di Aquisgrana, incontrerai vari Maggiorenti (ognuno rappresentato da una carta da briscola) e cercherai di convincerli a passare dalla tua parte, accrescendo così la tua credibilità. Se non riuscirai a convincerli, perderai credibilità e, forse, anche la vita!

Per tenere conto del passare del tempo, ogni volta entri in una Sala (inclusa la prima dalla quale comincerai la tua impresa) spunta una casella “tempo trascorso” nella tua Scheda del Personaggio che trovi alla fine di questa sezione di regole.

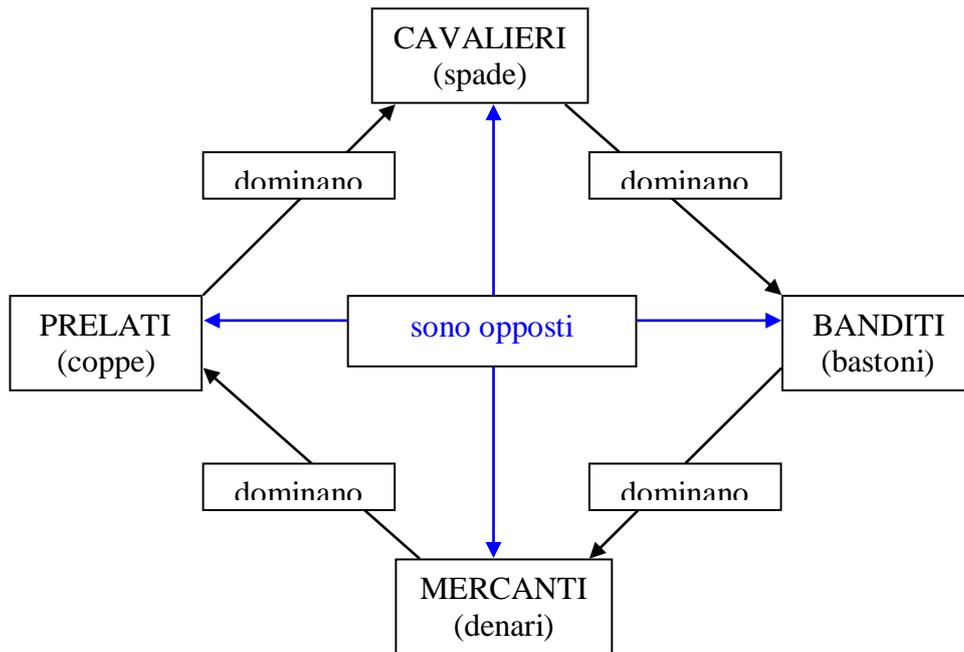
### **Come si gioca?**

Ogni Maggiorente è rappresentato nel gioco da una carta da briscola che denota sia il gruppo al quale appartiene (Spade = Cavalieri, Bastoni = Banditi, Denari = Mercanti, Coppe = Prelati), sia la sua credibilità (dal più basso al più alto: Asso = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Cavallo = 9, Re = 10).

Ogni gruppo di potere ha un altro gruppo dominato, uno dominante e uno opposto.

- I *Cavalieri* dominano i *Banditi* perchè sono meglio armati e organizzati sul campo di battaglia. Infatti quando arriva l'esercito, i fuorilegge si dileguano.
- I *Banditi* dominano i *Mercanti*, che li temono e li sfuggono per paura delle loro continue ruberie, che rendono ogni luogo insicuro.
- I *Mercanti* dominano i *Prelati*, che ormai non possono più vivere senza la corruzione della ricchezza e farebbero qualunque cosa per ottenerla.
- I *Prelati* dominano i *Cavalieri*, che hanno bisogno di un'investitura sacra per essere considerati tali e se vengono scomunicati nessuno li obbedisce più.

Il seguente diagramma riassume tutti i suddetti rapporti di dominazione, con le conseguenti opposizioni. Finchè non avrai familiarizzato con il sistema di dominazioni e opposizioni dei vari semi, ti conviene tenerne una copia sempre sotto mano.



La tua credibilità iniziale verrà man mano modificata ad ogni incontro del gioco. Ogni volta che conquisterai l'appoggio di un Maggiorente, la sua carta ti indicherà di quanto accrescere la tua credibilità (per esempio, se “convinci” il 4 di Denari, puoi aggiungere 4 Denari alla tua credibilità). Ricordati di aggiornare ogni volta la Scheda del Personaggio che trovi alla fine di questa sezione di regole.

Quando conquisti l'appoggio di un Maggiorente, spunta la casella sotto il numero del paragrafo corrispondente: se tornerai in quella Sala in futuro, la troverai vuota e potrai passare senz'altro alla prossima.

Se invece un Maggiorente rifiuta di accordarti il suo appoggio (ovvero, se perdi il confronto), la tua credibilità diminuisce, col rischio di dire addio ai tuoi sogni di gloria e forse anche alla tua vita!

Nel caso di un pareggio, invece, puoi continuare il gioco senza perdere nè guadagnare nulla.

Se perdi o pareggi, ovviamente non devi spuntare la casella sotto il numero del paragrafo corrispondente e se ripasserai in futuro per la stessa sala, ritroverai lo stesso Maggiorente ad attenderti come se niente fosse.

Puoi conquistare l'appoggio di un qualsiasi Maggiorente facendo leva sulla tua credibilità nei seguenti modi:

Se il Maggiorente che incontri è di un seme diverso dal tuo, ma non è un Asso o un Re (per esempio sei il Fante di Spade e incontri una carta di Bastoni, Denari o Coppe che non sia un Asso o un Re) per conquistare il suo appoggio hai due possibilità:

- 1) devi superarlo con la tua credibilità nel suo seme (Spade se incontri una carta di Spade, Bastoni se è una carta di Bastoni, ecc.), *oppure*
- 2) devi superarlo con la tua credibilità nel seme che domina quella carta (se hai trovato un Bastone, dovrai superare il suo punteggio con le Spade che hai nella tua credibilità, perchè le Spade sono il seme dominante sui Bastoni).

È sufficiente che tu sia superiore in *uno solo* dei due parametri per guadagnare il suo appoggio e spuntare la casella sotto il numero del paragrafo corrispondente.

Se non sei in grado di conquistare l'appoggio di un Maggiorente di un seme diverso dal tuo (in nessuno dei due modi menzionati), allora vedi svanire un punto di credibilità di un seme a tua scelta. Se hai finito tutti i punti di credibilità, allora la partita per te è terminata: hai perso ogni credibilità e devi rassegnarti, perchè non potrai diventare Imperatore.

Se invece pareggi una delle due condizioni e perdi l'altra, oppure pareggi entrambe le condizioni, allora non perdi e non guadagni nulla: la prossima volta che tornerai nella stessa sala ritroverai lo stesso Maggiorente ad attenderti come se niente fosse.

Se il Maggiorente che incontri è del tuo stesso seme, ma non è un Asso o un Re (è una carta di Spade e tu sei il Fante di Spade, di Bastoni e tu sei il Fante di Bastoni, ecc.), per conquistare il suo appoggio devi superarlo con il tuo punteggio di credibilità del seme che domina quella carta (se sei il Fante di Bastoni e hai trovato un Bastone, dovrai superare il suo punteggio con le Spade che hai nella tua credibilità, perchè le Spade sono il seme dominante sui Bastoni).

Questa è la sola possibilità per conquistare il loro appoggio: *non* potrai usare la credibilità del tuo stesso seme (per esempio, se sei il Fante di Coppe non potrai usare le Coppe per battere il 2 di Coppe, ma dovrai obbligatoriamente usare i Denari che sono il seme dominante delle Coppe). Questa è una conseguenza del fatto che la tua menomazione fisica ti fa perdere la credibilità che hai nei confronti del tuo stesso gruppo, ma quella che hai acquistato al di fuori di esso puoi ben metterla a frutto.

Analogamente, se non riesci a conquistare l'appoggio di un Maggiorente del tuo stesso seme, perdi un punto di credibilità di un seme a tua scelta che *non* sia il tuo (per esempio, se sei il Fante di Denari *non* puoi perdere credibilità a Denari se non convinci un Denaro: ai suoi occhi la tua credibilità a Denari è già nulla). Se non hai più punti di credibilità deducibili come detto, allora per te è finita: i tuoi stessi alleati ti faranno sparire come è capitato ad altri ambiziosi prima di te. Nel gioco per la conquista del potere la posta in palio non può essere altro che la tua stessa vita!

Carte speciali: gli Assi e i Re.

Se il Maggiorente che trovi è rappresentato da un Asso (di qualunque seme sia), per guadagnare il suo supporto dovrai soddisfare *entrambe* queste condizioni:

- 1) avere almeno due punti di credibilità nel seme dominante di quell'Asso (per esempio 2 Denari se trovi l'Asso di Coppe, perchè i Denari dominano le Coppe);
- 2) avere almeno undici punti di credibilità dello stesso seme dell'Asso (qualunque Asso sia).

Ottenendo il supporto di un Asso, riceverai le prove che ti permetteranno di sconfiggere il Re del suo stesso seme.

Per quanto riguarda il guadagno in credibilità quando ottieni il suo supporto, l'Asso vale comunque uno.

Se invece non riuscirai a soddisfare entrambe le condizioni (anche in caso di pareggio), perderai due punti di credibilità a tua scelta. Fallire con i Maggiorenti in assoluto meno autorevoli è particolarmente umiliante.

Se il Maggiorente che trovi è invece rappresentato da un Re, anzichè cercare di guadagnare il suo supporto, dovrai provare a detronizzarlo. Ciò si può ottenere superando i punteggi del Re come se fosse un "normale" Maggiorente (seguendo le relative regole per i Maggiorenti del tuo seme o di un altro seme), ma solo *dopo* aver ottenuto il supporto dell'Asso corrispondente. *Entrambe* queste condizioni sono necessarie per sconfiggere un Re.

Se un Re non viene sconfitto, la partita finisce immediatamente, perchè ti condanna a morte all'istante.

### **Prima parte: la conquista del primato nel tuo gruppo di potere**

Questa parte del gioco è praticamente uguale per tutte le modalità di gioco: sia in solitario, che fino ad un massimo di quattro giocatori.

Se si gioca in solitario, si può scegliere liberamente qualunque personaggio: Pipino, Rico, Berto o Leo.

Se si gioca in due, è opportuno scegliere due personaggi diversi e opposti: per esempio Pipino e Berto oppure Rico e Leo.

Se si gioca in tre o in quattro, è sufficiente che ognuno scelga un personaggio diverso.

La prima parte del gioco è individuale e ogni giocatore deve conquistare il primato del suo gruppo di potere più rapidamente il possibile, utilizzando una copia personale dei trentasei paragrafi numerati dall'**1** al **36**.

A partire dalla pagina successiva al paragrafo **36** ci sono le regole per la seconda parte del gioco: quelle per la conquista del supremo potere Imperiale!

In tal caso, se ci sono più giocatori, rischieranno seriamente di scontrarsi tra di loro!

### **Ehi! da che paragrafo devo cominciare?**

Puoi scegliere di cominciare da un paragrafo *a tua scelta* tra l'**1** e il **36**.

Se hai già giocato alcune partite, forse ti sei fatto un'idea su dove vuoi cominciare il gioco, o magari preferirai leggere in anticipo qualche paragrafo e perfino farti una mappa delle posizioni dei Maggiorenti nelle varie Sale della Corte di Aquisgrana.

Va tutto bene: puoi fare tutta la ricerca pre-partita che vuoi, oppure puoi cominciare da un paragrafo a tua scelta (per esempio, partire dal Sette del seme da te dominato, che garantisce la miglior partenza possibile, al netto della disposizione dei Maggiorenti nelle varie Sale) e poi andare per tentativi.

## SCHEDA DEL PERSONAGGIO

### Chi sei?

Fai una croce sotto la casella corrispondente al personaggio che hai scelto:

Fante di Spade	Fante di Bastoni	Fante di Denari	Fante di Coppe

### Maggiorenti superati e Credibilità'

(ogni volta che superi un Maggiorente, spunta la sua casella e aggiorna il totale)

<b>Spade</b>	<b>Bastoni</b>	<b>Denari</b>	<b>Coppe</b>
Asso = 1	Asso = 1	Asso = 1	Asso = 1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
Iniziale = 8	Iniziale = 8	Iniziale = 8	Iniziale = 8
Cavallo = 9	Cavallo = 9	Cavallo = 9	Cavallo = 9
Re = 10	Re = 10	Re = 10	Re = 10
<b>Credibilità a Spade:</b>	<b>Credibilità a Bastoni:</b>	<b>Credibilità a Denari:</b>	<b>Credibilità a Coppe:</b>

### Tempo trascorso

(ogni volta che vai ad un nuovo paragrafo, spunta la casella corrispondente)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

## 1



### Sala del Quattro di Coppe

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [15](#)

ovest [31](#)

est [7](#)

## 2



### Sala del Tre di Denari

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

sud [35](#)

ovest [16](#)

est [3](#)

## 3



### Sala del Re di Spade

Il Maggiorente che si trova in questa sala è Ludovico, detto il Pio, capo di tutti i Cavalieri dell'Impero.

Vista la sua posizione, Ludovico non ti concederà mai il suo sostegno, ma dovrai invece sconfiggerlo e detronizzarlo con la tua credibilità (come spiegato nel regolamento) e *oltre a questo* dovrai anche presentare le prove che sono in possesso dell'Asso di Spade. Questo screditerà completamente il Re Ludovico e lo rimuoverà dalla corsa al Trono Imperiale.

Se non riesci a sconfiggere il Re Ludovico, la partita finisce immediatamente perchè ti condanna a morte per lesa maestà.

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando sconfiggi questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

sud [18](#)

ovest [2](#)

est [28](#)

## 4



### Sala del Cavallo di Spade

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [16](#)

sud [27](#)

est [35](#)

5

□

#### Sala dell'Asso di Spade

Il Maggiorente che si trova in questa sala, pur essendo tra quelli di più scarso valore tra i suoi pari, conserva gelosamente la prova che il suo Re, che si fa perfino chiamare Ludovico il Pio, è in realtà un perfido adoratore del Maligno! Nelle mani di questo Maggiorente c'è una pergamena firmata da Ludovico col suo stesso sangue durante un sabbah: ha venduto la sua anima al Diavolo per il Potere!

Se riuscirai ad avere sufficiente credibilità da superare Re Ludovico, con questa prova lo farai sicuramente scomunicare, in pratica togliendolo di mezzo nella tua corsa verso il Trono Imperiale.

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

sud [23](#)

ovest [22](#)

6

□

#### Sala del Due di Denari

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [20](#)

sud [17](#)

ovest [12](#)

est [21](#)

7

□

#### Sala del Re di Bastoni

Il Maggiorente che si trova in questa sala è Adelchi, ex principe di uno dei numerosi regni blanditi dall'Imperatore Carlo con promesse di alleanza e amicizia quando il suo esercito era impegnato altrove e poi saccheggiato senza pietà alla prima occasione propizia. Adelchi perciò è diventato un Bandito e col tempo si è imposto come capo di tutti i Banditi dell'Impero.

Vista la sua posizione, Re Adelchi non ti concederà mai il suo sostegno, ma dovrai invece sconfiggerlo e detronizzarlo con la tua credibilità (come spiegato nel regolamento) e *oltre a questo* dovrai anche presentare le prove che sono in possesso dell'Asso di Bastoni. Questo screditerà completamente Adelchi e lo rimuoverà di fatto dalla corsa al Trono Imperiale.

Se non riesci a sconfiggere Re Adelchi, la partita finisce immediatamente perchè ti fa subito sgozzare dai suoi scagnoozzi.

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando sconfiggi questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [34](#)

ovest [1](#)

est [11](#)

## 8



### Sala del Cavallo di Bastoni

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [27](#)

sud [33](#)

est [14](#)

## 9



### Sala del Sette di Denari

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [13](#)

ovest [19](#)

est [31](#)

## 10



### Sala del Due di Coppe

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima sala.

Ecco dove conducono le porte di questa:

nord [28](#)

sud [12](#)

ovest [18](#)

est [20](#)

## 11



### Sala dell'Asso di Denari

Il Maggiorente che si trova in questa sala, pur essendo di scarso valore tra i suoi pari, conserva gelosamente la prova che il suo Re, Ugo, detto l'Integerrimo, è in realtà un infido traditore dei suoi stessi alleati! Nelle mani di questo Maggiorente c'è la prova che Ugo ha tramato con i Banditi per far assalire i Mercanti rivali!

Se riuscirai ad avere sufficiente credibilità da superare Ugo, con questa prova sicuramente gli altri Mercanti lo isoleranno, di fatto togliendolo di mezzo dalla tua corsa verso il Trono Imperiale.

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [30](#)

ovest [7](#)

## 12

□

### Sala del Quattro di Bastoni

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [10](#)

sud [36](#)

ovest [25](#)

est [6](#)

## 13

□

### Sala del Tre di Coppe

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [14](#)

sud [9](#)

ovest [33](#)

est [32](#)

## 14

□

### Sala del Due di Bastoni

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [26](#)

sud [13](#)

ovest [8](#)

est [29](#)

## 15

□

### Sala del Tre di Bastoni

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [36](#)

sud [1](#)

ovest [32](#)

est [34](#)

## 16

□

### Sala dell'Asso di Bastoni

Il Maggiorente che si trova in questa sala, pur essendo considerato di scarso valore tra i suoi pari, conserva gelosamente la prova che il suo Re, Adelchi, è in realtà un perfido traditore del suo stesso padre! Nelle mani di questo Maggiorente c'è infatti un vecchio messaggio risalente a quando Adelchi era il principe di un piccolo regno poi annesso all'Impero, dove Adelchi propone di assassinare a tradimento suo padre Desiderio pur di ottenere il potere!

Se riuscirai ad avere sufficiente credibilità da superare Adelchi, con questa prova nessun Bandito si fiderà più di lui e in questo modo di fatto lo toglierai di mezzo dalla tua corsa verso il Trono Imperiale.

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

sud [4](#)

est [2](#)

## 17

□

### Sala del Sette di Coppe

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [6](#)

sud [34](#)

ovest [36](#)

est [24](#)

## 18

□

### Sala del Sei di Denari

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima sala.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [3](#)

sud [27](#)

ovest [35](#)

est [10](#)

## 19



### Sala dell'Asso di Coppe

Il Maggiorente che si trova in questa sala, pur essendo relativamente di scarso valore tra i suoi pari, conserva gelosamente la prova che il suo Re, il serafico Adriano, è in realtà un infame simoniaco! Nelle mani di questo Maggiorente c'è infatti la prova che Adriano ha venduto un'indulgenza ad un ricco mercante, promettendogli la salvezza dell'anima se questi avesse donato una forte somma di denaro ad una donna, all'epoca amante di Adriano, anzichè versare quell'offerta alle Opere Pie come consueto!

Se riuscirai ad avere sufficiente credibilità da superare Adriano, con questa prova lo farai sicuramente scomunicare, di fatto togliendolo di mezzo dalla tua corsa verso il Trono Imperiale.

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [33](#)

est [9](#)

## 20



### Sala del Quattro di Spade

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [22](#)

sud [6](#)

ovest [10](#)

est [23](#)

## 21



### Sala del Cinque di Bastoni

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [23](#)

sud [24](#)  
ovest [6](#)

**22**

□

Sala del Cinque di Coppe

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

sud [20](#)  
ovest [28](#)  
est [5](#)

**23**

□

Sala del Sei di Coppe

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [5](#)  
sud [21](#)  
ovest [20](#)

**24**

□

Sala del Re di Coppe

Il Maggiorente che si trova in questa sala è il serafico Adriano, capo di tutti i Prelati dell'Impero.

Vista la sua posizione, Re Adriano non ti concederà mai il suo sostegno, ma dovrai invece sconfiggerlo e detronizzarlo con la tua credibilità (come spiegato nel regolamento) e *oltre a questo* dovrai anche presentare le prove che sono in possesso dell'Asso di Coppe. Questo screditerà completamente Adriano e lo rimuoverà dalla corsa al Trono Imperiale.

Se non riesci a sconfiggere Re Adriano, la partita finisce immediatamente perchè ti condanna ad essere arso sul rogo.

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando sconfiggi questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [21](#)  
sud [30](#)  
ovest [17](#)

**25**

□

Sala del Tre di Spade

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [18](#)  
sud [29](#)  
ovest [26](#)  
est [12](#)

**26**

□

Sala del Quattro di Denari

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [35](#)  
sud [14](#)  
ovest [27](#)  
est [25](#)

**27**

□

Sala del Cinque di Denari

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [4](#)  
sud [8](#)  
est [26](#)

**28**

□

Sala del Due di Spade

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

sud [10](#)  
ovest [3](#)  
est [22](#)

**29**

□

Sala del Cinque di Spade

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [25](#)

sud [32](#)

ovest [14](#)

est [36](#)

### 30



#### Sala del Cavallo di Coppe

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [24](#)

sud [11](#)

ovest [34](#)

### 31



#### Sala del Sei di Bastoni

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [32](#)

ovest [9](#)

est [1](#)

### 32



#### Sala del Cavallo di Denari

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [29](#)

sud [31](#)

ovest [13](#)

est [15](#)

### 33



#### Sala del Sette di Spade

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [27](#)

sud [19](#)

est [13](#)

## 34

□

### Sala del Sette di Bastoni

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [17](#)

sud [7](#)

ovest [15](#)

est [30](#)

## 35

□

### Sala del Re di Denari

Il Maggiorente che si trova in questa sala è Ugo, detto l'Integerrimo, capo di tutti i Mercanti dell'Impero.

Vista la sua posizione, Ugo non ti concederà mai il suo sostegno, ma dovrai invece sconfiggerlo e detronizzarlo con la tua credibilità (come spiegato nel regolamento) e *oltre a questo* dovrai anche presentare le prove che sono in possesso dell'Asso di Denari. Questo screditerà completamente il Re Ugo e di fatto lo rimuoverà dalla corsa al Trono Imperiale.

Se non riesci a sconfiggere il Re Ugo, la partita finisce immediatamente perchè ti fa strangolare e poi fa sparire il tuo corpo sul fondo del fiume.

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando sconfiggi questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [2](#)

sud [26](#)

ovest [4](#)

est [18](#)

## 36

□

### Sala del Sei di Spade

Ricordati di spuntare la casella sotto il numero del paragrafo quando conquisti l'appoggio di questo Maggiorente. Se tornerai in questa sala dopo aver spuntato la casella, non ci troverai più nessuno e potrai senz'altro passare alla prossima.

Ecco dove conducono le porte di questa sala:

nord [12](#)

sud 15  
ovest 29  
est 17

## **Seconda parte: la conquista del Trono Imperiale!**

Questa parte del gioco è diversa a seconda che si giochi in solitario, oppure a due, tre o quattro giocatori.

Qualunque sia il numero di giocatori, la conquista del Trono Imperiale dipende in primo luogo da quanto rapidamente si è conquistata la supremazia nel proprio gruppo.

### Se giochi in solitario

In questo caso il tuo scopo sarà quello di battere il tuo record di velocità nell'eliminare il Re del tuo seme e poi potrai tornare ai paragrafi da **1** a **36** per completare tutte le altre Sale della Corte di Aquisgrana, finché tutte le caselle sotto i numeri dei paragrafi saranno state spuntate. Ancora una volta, potrai cercare di battere i tuoi record di velocità partendo con i quattro diversi Fanti.

### Se giocate in gruppo

Se giocate in gruppo, il più rapido a sopraffare il proprio Re vince (contano le caselle di "tempo trascorso" barrate).

In caso di parità tra due giocatori si spareggia con un duello: il giocatore con più crediti *del seme altrui* vince. In caso di ulteriore parità, vince chi ha la somma di crediti totali (di qualsiasi seme) più alta. In caso di ulteriore parità, si ripete la partita scambiandosi i personaggi di partenza.

In caso di parità tra quattro giocatori, si procede con uno spareggio articolato in semifinali tra i Fanti *opposti* (Spade contro Denari e Coppe contro Bastoni) e finale tra i rispettivi vincitori, utilizzando sempre le regole per i duelli riportate sopra.

In caso di parità tra tre giocatori, gli spareggi saranno articolati in una serie di duelli, gestiti come sopra, tra i giocatori arrivati alla pari (Giocatore 1 – Giocatore 2; Giocatore 2 – Giocatore 3; Giocatore 2 – Giocatore 3). Il vincitore di entrambi i duelli sarà il vincitore finale della partita. Se al termine della serie di duelli non ci sarà un vincitore finale, la partita è patta.

### Regole alternative per partite di gruppo

Volendo, è ovviamente possibile accordarsi per disputare comunque i duelli alla fine della prima fase, indipendentemente dal tempo trascorso, ma bisogna considerare che questa diversa impostazione ha ricadute importanti sulle tattiche di gioco. In questo modo, infatti, più che battere rapidamente il proprio Re, diventa fondamentale conquistare il supporto di *tutti* i Maggiorenti della Corte durante la prima fase, per assicurarsi il più alto punteggio possibile per la seconda fase. In questo modo diventa molto probabile avere una patta finale con tutti i giocatori al massimo punteggio.

Una regola compensativa che vale la pena introdurre in questo caso è quella, in caso di pareggio, di far vincere il più rapido a terminare la prima fase, oppure lasciare, per esempio, un minuto di tempo reale tra il primo giocatore che dichiara di aver completato il gioco e l'ultimo. In questo modo è meno probabile avere una patta finale tra tutti i giocatori.

### **...e poi?**

Dopo aver completato il gioco con uno dei quattro possibili protagonisti, puoi ricominciare da capo con un altro, fino a vincere con tutti e quattro.

**...e poi?**

Dopo aver completato lo schema proposto con tutti e quattro i possibili protagonisti, puoi prendere un mazzo di carte da briscola, togliere i quattro Fanti, disporre le carte in una griglia 6 per 6 a faccia scoperta e ricominciare il gioco con questa nuova disposizione dei Maggiorenti nel Palazzo.

**...e poi?**

Dopo aver rigiocato nel nuovo Palazzo fatto di carte a facce scoperte, puoi ricominciare ancora, questa volta disponendo le carte a facce coperte. I Maggiorenti conquistati verranno voltati a faccia scoperta, mentre gli altri resteranno coperti.

**...e poi?**

Se hai avuto la pazienza e l'ardire di seguire il gioco fino a questo punto, l'unica cosa che mi permetto ancora di consigliare è di leggere (o rileggere) "Il castello dei destini incrociati" di Italo Calvino.

Un grande abbraccio e buona lettura!

*Re Carlo tornava dalla guerra  
lo accoglie la sua terra  
cingendolo d'allor*

*al sol della calda primavera  
lampeggia l'armatura  
del sire vincitor*

*il sangue del principe del Moro  
arrossano il ciniero  
d'identico color*

*ma più che del corpo le ferite  
da Carlo son sentite  
le bramosie d'amor*

*"se ansia di gloria e sete d'onore  
spegne la guerra al vincitore  
non ti concede un momento per fare all'amore*

*chi poi impone alla sposa soave di castità  
la cintura in me grave  
in battaglia può correre il rischio di perder la chiave"*

*così si lamenta il Re cristiano  
s'inchina intorno il grano  
gli son corona i fior*

*lo specchio di chiara fontanella  
riflette fiero in sella  
dei Mori il vincitor*

*Quand'ecco nell'acqua si compone  
mirabile visione  
il simbolo d'amor*

*nel folto di lunghe trecce bionde  
il seno si confonde  
ignudo in pieno sol*

*"Mai non fu vista cosa più bella  
mai io non colsi siffatta pulzella"  
disse Re Carlo scendendo veloce di sella*

*"De' cavaliere non v'accostate  
già d'altri è gaudio quel che cercate  
ad altra più facile fonte la sete calmate"*

*Sorpreso da un dire sì deciso  
sentendosi deriso*

*Re Carlo s'arrestò*

*ma più dell'onor potè il digiuno  
fremete l'elmo bruno  
il sire si levò*

*codesta era l'arma sua segreta  
da Carlo spesso usata  
in gran difficoltà*

*alla donna apparve un gran nasone  
e un volto da caprone  
ma era sua maestà*

*"Se voi non foste il mio sovrano"  
Carlo si sfilò il pesante spadone  
"non celerei il disio di fuggirvi lontano,*

*ma poiché siete il mio signore"  
Carlo si toglie l'intero gabbione  
"debbo concedermi spoglia d'ogni pudore"*

*Cavaliere egli era assai valente  
ed anche in quel frangente  
d'onor si ricoprì*

*e giunto alla fin della tenzone  
incerto sull'arcione  
tentò di risalir*

*veloce lo arpiona la pulzella  
repente la parcella  
presenta al suo signor*

*"Beh proprio perché voi siete il sire  
fan cinquemila lire  
è un prezzo di favor"*

*"E' mai possibile o porco di un cane  
che le avventure in codesto reame  
debban risolversi tutte con grandi puttane,*

*anche sul prezzo c'è poi da ridire  
ben mi ricordo che pria di partire  
v'eran tariffe inferiori alle tremila lire"*

*Ciò detto agì da gran cialtrone  
con balzo da leone  
in sella si lanciò*

*frustando il cavallo come un ciuco  
fra i glicini e il sambuco  
il Re si dileguò*

*Re Carlo tornava dalla guerra  
lo accoglie la sua terra  
cingendolo d'allor*

*al sol della calda primavera  
lampeggia l'armatura  
del sire vincitor*

(Fabrizio De Andrè)