

Fredericus™

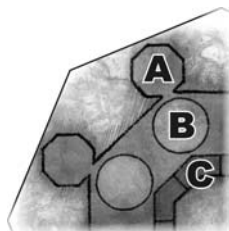
di Eligio Cazzato

un gioco per 2-4 falconieri di Federico II, dagli 8 anni in su

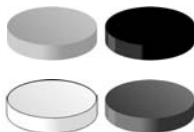
1246, Regno di Sicilia. L'imperatore Federico II, impegnato in affari di Stato alla corte di Palermo, sta scrivendo il trattato sulla caccia col falcone "De arte venandi cum avibus". Un messo lo informa che Castel del Monte è stato attaccato da creature incredibili: l'imperatore manda i migliori falconieri nella sua fortezza a catturarle, per poterle studiare. Chi userà al meglio i propri rapaci e i sigilli dell'imperatore, sarà nominato dal sovrano Falconiere Imperiale!

CONTENUTO

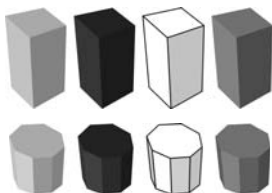
- Un tabellone raffigurante Castel del Monte (A: torrione; B: posto di guardia; C: cortile)



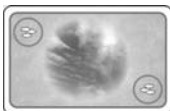
- 4 gettoni scommessa



- 8 rapaci: i falchi pellegrini (segnalini alti) e gli astori (segnalini bassi)



- un mazzo di 118 carte:
- 8 sigilli dell'imperatore
- 24 alberi
- 24 porzioni di cielo



- 4 falconieri



- 32 creature mitologiche (8 creature diverse, in quattro esemplari)



- 24 obiettivi segreti (3 per ogni creatura mitologica)



- 1 "Fredericus"



- 1 carta "giocatore iniziale"



- queste regole.

SCOPO DEL GIOCO

Catturare, con i propri rapaci, le creature mitologiche richieste da Federico II.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie un colore e prende i corrispondenti gettone, rapaci e falconiere. Tenete il falconiere davanti a voi a indicare il vostro colore. In due, ogni giocatore prende anche un secondo gettone. Rimuovete dal gioco gettoni, rapaci e falconieri non distribuiti; mettetevi i restanti rapaci di colore uguale su posti di guardia opposti, come nell'esempio in figura.

Il proprietario del gioco sceglie chi inizia, oppure tirate a sorte: il giocatore iniziale tiene la carta "giocatore iniziale" davanti a sé, per tutta la partita.

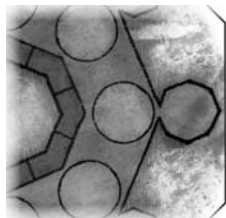
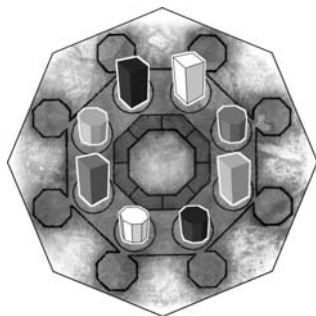
Mescolate gli obiettivi e distribuitene uno a ogni giocatore: ciascuno guarda il proprio e lo tiene segreto. In tre giocatori, scartate scoperti 4 obiettivi; in due, 8 obiettivi. Prendete altri 4 obiettivi e mischiateci Fredericus; ponete sopra essi i restanti obiettivi: date questo *mazzo obiettivi* in gestione al giocatore a destra del giocatore iniziale.

Prendete le seguenti carte:

- in 4 giocatori: tutte;
- in 3: rimuovete dal gioco 3 alberi, 3 porzioni di cielo, 2 sigilli dell'imperatore e 8 creature (un esemplare di ognuna);
- in 2: rimuovete dal gioco 6 alberi, 6 porzioni di cielo, 4 sigilli dell'imperatore e 16 creature (due esemplari di ognuna).

Mischiate le carte e disponetene una fila di 11 per ogni torrione (9 in tre giocatori, 7 in due). Per ogni torrione disponete le carte in modo da lasciare visibile tutta la fila, come in figura.

Ogni giocatore sceglie un torrione dove pensa che i rapaci avversari cattureranno delle creature, e vi pone il proprio gettone; più gettoni possono stare sullo stesso torrione.



IL GIOCO

Si gioca a turno in senso orario. Al proprio turno ogni giocatore cerca di prendere creature e obiettivi, compiendo una battuta di caccia: **deve** effettuare **quattro azioni**. **Eccezione** per il primo turno: il primo giocatore effettua solo due azioni, il secondo solo tre. Le azioni possibili sono:

- **spostare una carta** dall'estremità di una fila a quella di una delle due file adiacenti;
- **spostare un proprio rapace** da un posto di guardia a uno adiacente. Più rapaci possono stare nello stesso posto;
- **incappucciare rapaci avversari** (vedi oltre).

Le azioni si possono svolgere in qualsiasi ordine; ogni azione può essere ripetuta più volte. Nel corso del turno il giocatore può prendere creature e obiettivi in due modi, usando i propri rapaci (ma **senza** usare azioni):

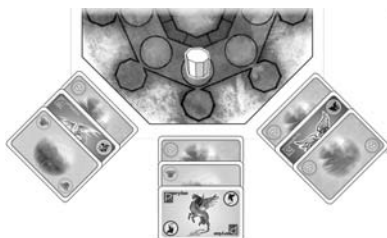
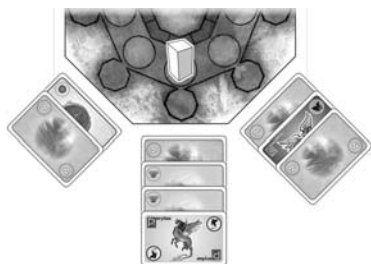
- a) catturare una o due creature;
- b) ribaltare una fila di carte.

a) Catturare una o due creature

Ogni giocatore al proprio turno può catturare al massimo **una creatura** con **ognuno** dei propri due rapaci:

- **Caccia ad alto volo**. Il **falco** su un posto di guardia cattura una creatura all'estremità della fila corrispondente, se ci sono **due porzioni di cielo** all'estremità delle due file adiacenti;
- **Caccia a basso volo**. L'**astore** su un posto di guardia cattura una creatura all'estremità della fila corrispondente, se ci sono **una porzione di cielo e un albero** all'estremità delle due file adiacenti.

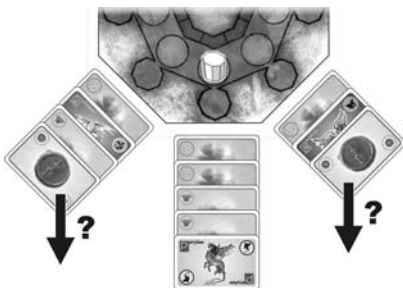
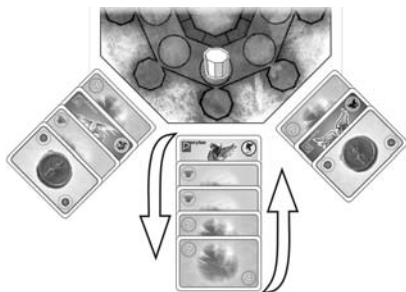
Il giocatore tiene scoperte davanti a sé le creature catturate. Se il giocatore cattura una creatura presso un torrione su cui si trovano dei **gettoni avversari**, i loro proprietari li recuperano e, in senso orario, **pescano un obiettivo**.



b) Ribaltare una fila di carte

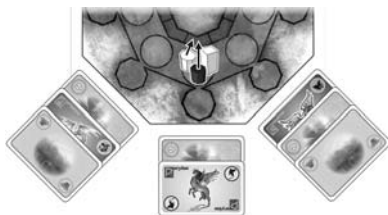
Il giocatore può ribaltare una fila di carte se c'è **un proprio rapace** sul posto di guardia corrispondente e **due sigilli dell'imperatore** all'estremità delle due file adiacenti. Il giocatore prende la fila, ne raduna le carte, e ne inverte la posizione: pone come prima carta della fila quella che era all'estremità, come seconda quella che era penultima e così via.

Il giocatore che ribalta la fila **pesca un obiettivo**, **scarta uno dei due sigilli** impiegati e può eseguire **due azioni** supplementari. Ogni giocatore al proprio turno può ribaltare un'unica fila.



Incappucciare rapaci avversari

Il giocatore può effettuare l'**azione** di incappucciare dei rapaci avversari su un posto di guardia se ci sono **due alberi** all'estremità delle due file adiacenti: sposta i rapaci nel relativo spicchio di cortile. Un giocatore non può mai avere entrambi i rapaci incappucciati; nel caso di due rapaci dello stesso giocatore su un posto di guardia, chi incappuccia sceglie quale incappucciare. Un rapace incappucciato non può essere mosso né catturare.

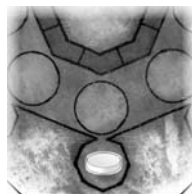
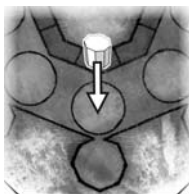


Fine del turno

Alla fine del turno, il giocatore (**senza usare azioni**):

- **scappuccia il proprio rapace** incappucciato (se lo ha): riporta il rapace sul posto di guardia;
- mette il **proprio gettone** su un torrione (può cambiargli posizione se è già in gioco). *In tre o quattro giocatori*, può mettere il gettone al centro del cortile, se non ce n'è già uno: all'inizio del suo prossimo turno il giocatore recupera il gettone e pesca un **obiettivo**; se prima di allora avviene una cattura, recupera subito il gettone senza effetto.

Inoltre, alla fine di **ogni** proprio turno il giocatore che gestisce il **mazzo obiettivi** pesca un obiettivo e lo **scarta** scoperto sul tavolo.



FINE DELLA PARTITA E VITTORIA

Non appena un giocatore

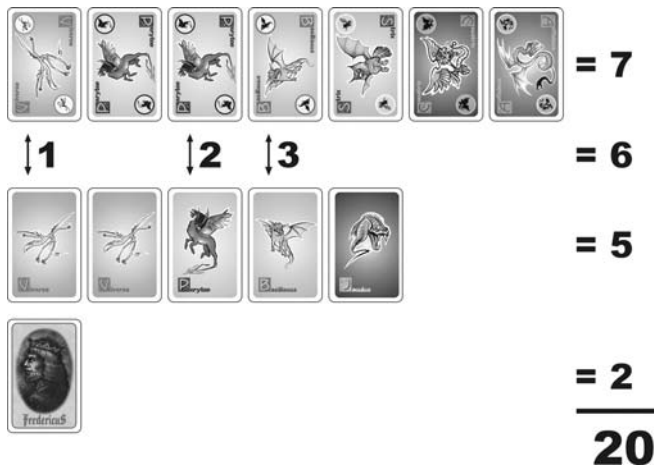
- cattura l'**ottava creatura**, oppure
- **pesca Fredericus**,

lo annuncia: nessuno pesca più obiettivi e la partita termina prima del turno del giocatore iniziale (tutti giocano uno stesso numero di turni). Ogni giocatore calcola il proprio punteggio:

- ogni creatura e ogni obiettivo: **1 punto**;
- Fredericus: **2 punti**;
- **1 punto** per la prima coppia creatura-obiettivo, **2 punti** per la seconda, **3** per la terza, e così via.

Vince il giocatore con più punti. Se più giocatori pareggiano, vince tra loro quello che ha giocato per ultimo.

Esempio.



Variante per una partita più breve

Se le ultime tre carte di una fila sono **tre alberi** o **tre porzioni di cielo**, il giocatore di turno li può spostare all'inizio della fila stessa (vicino al castello). Ogni giocatore nel corso del proprio turno può farlo un'**unica** volta; un **suo rapace** deve essere sul posto di guardia corrispondente. Questo **non** conta come azione.

Fredericus™

Autore: Eligio Cazzato

Sviluppo: Domenico Di Giorgio, Andrés J. Voicu, Roberto Corbelli

Illustrazioni: Stefano De Fazi

Art Director: Stefano De Fazi

Redazione regole: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



©2005 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italy
Tutti i diritti riservati.

Un ringraziamento a Roberta Barletta, Silvano Sorrentino, Dario Iacoponi; a Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Salvatore Perna, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, ai loro gruppi di gioco e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti.

Per domande, commenti o suggerimenti:
www.davincigames.com - info@davincigames.com

Federico II di Svevia, Imperatore Romano, sovrano normanno del Regno di Sicilia, è una figura grandiosa della storia italiana: durante il suo regno, tra la fine del XII e la metà del XIII secolo, ebbe modo di organizzare una Crociata, e di fondare la prima Università laica; pacificò la Sicilia, e scrisse un fondamentale trattato sulla falconeria; combatté suo figlio Enrico, Re di Germania, e costruì nell'attuale Puglia la fortezza di Castel del Monte, densa di misteriose simbologie, e riprodotta oggi sulle monete italiane da 0,01 Euro.

Se volete approfondire la conoscenza di questo personaggio, vi consigliamo di visitare il sito internet www.stupormundi.it