

TOURNAMENTS

Traduzione italiana di un gioco [WarpSpawn](http://www.warpspawn.com)
<http://www.angelfire.com/games2/warpspawn/Tour.html>
a cura di **Alessandro Crespi** © 2005 – alecrespi@alice.it

INTRODUZIONE

Gioco di carte per 2 o più giocatori.
Simulazione di un Torneo Medievale complete di giostre, mischie, ecc.

VITTORIA

Vince chi ha più Punti vittoria a fine partita.

FINE PARTITA

Il gioco finisce quando si esaurisce il mazzo delle carte.
Tutti i giocatori devono giocare obbligatoriamente le carte “Contesa” che hanno in mano.
Le “Contese” finali vengono conteggiate normalmente.

MAZZI

I Giocatori condividono un mazzo comune.

Ci sono 3 tipi di carte:

- Cavalleria
- Contesa
- Speciale

Le carte Cavalleria sono ulteriormente divise in 4 categorie:

- Cavaliere
- Arma
- Cavallo
- Scudo

Tutte le carte Cavalleria hanno un valore che va da 1 a 10.

PREPARAZIONE

Comincia il giocatore più Cavalleresco.
Ad ogni giocatore vengono distribuite 7 carte.

SEQUENZA DI GIOCO

I turni si svolgono in 4 fasi:

1. Pescaggio
2. Gioco
3. Contesa
4. Punteggio

1. PESCAGGIO

Pescare la prima carta del mazzo oppure scartare.
Il gioco termina quando il mazzo si esaurisce.

2. GIOCO

Si può posizionare in gioco una Combinazione di Cavaliere.
Una Combinazione di Cavaliere è costituita da una carta per ciascuno dei 4 tipi Cavalleria: la forza delle carte non deve obbligatoriamente corrispondere.
Una combinazione è rappresentata da: un Cavaliere, la sua Arma, il suo Cavallo ed il suo Scudo.
In questa fase si possono anche giocare Carte Speciali.

3. CONTESA

Il giocatore può decidere di saltare questa fase, altrimenti si gioca una carta Contesa.
Il giocatore con il totale maggiore nella categoria indicata, vince la Contesa.

Per esempio:

Tu giochi la Contesa MELEE.

Vince il giocatore con il punteggio maggiore nelle ARMI.

Tu hai 3 Combinazioni di Cavalieri con 3 armi che totalizzano 15 Punti.

I tuoi 2 avversari totalizzano rispettivamente 11 e 6 con le loro armi.

Tu vinci.

In caso di pareggio vince il giocatore in turno.

Le Contese possono essere giocate solo dopo che tutti i giocatori hanno effettuato il loro primo turno.

4. PUNTEGGIO

Ogni giocatore che ha vinto una Contesa nella fase precedente guadagna Punti Vittoria come segue:
 $X = \text{Numero di giocatori}$.

Posizione	Punti Vittoria
1°	X
2°	X-1
3°	X-2
4°	X-3
5°	X-4
6°	X-5
...	...

In mano si possono conservare al Massimo 7 carte.

Alla fine del proprio turno vanno scartate tutte quelle in eccesso.

SIMBOLOGIA CARTE

V = Chivalry card

K = Knight (logo ELMO)

W = Weapon (logo SPADA)

H = Horse (logo CAVALLINO)

S = Shield (Family Crest) (logo SCUDO)

C = Contest (logo BANDIERINA)

X = Special

ELENCO CARTE

Nome:	Tipo	Forza	Note:
Squire	K	1	
Young Knight	K	2	
Cavalier	K	3	
Crusader	K	4	
Templar	K	5	
Green Knight	K	6	
Red Knight	K	7	
Black Knight	K	8	
White Knight	K	9	
Famous Knight	K	10	
Dagger	W	1	
Flail	W	2	
Mace	W	3	
Morning Star	W	4	
Battle Axe	W	5	
Long Sword	W	6	
Broad Sword	W	7	
Bastard Sword	W	8	
Great Sword	W	9	
Lance	W	10	
Old Nag	H	1	
Light Horse	H	2	
Riding Horse	H	3	
Fine Stallion	H	4	
Heavy Horse	H	5	
Courser	H	6	
Charger	H	7	
Noble Steed	H	8	
Destrier	H	9	
War Horse	H	10	
Gallo	S	1	
Cinghiale	S	2	
Antilope	S	3	
Orso	S	4	
Basilisco	S	5	
Angelo	S	6	
Unicorno	S	7	
Grifone	S	8	
Leone	S	9	
Dragone	S	10	
Melee	C	-	Highest Weapon Score Wins
Joust	C	-	Highest Horse Score Wins
Heraldry	C	-	Highest Shield Score Wins
Quest	C	-	Highest Knight Score Wins
Challenge	C	-	Highest Scoring Combo Wins
Royal Hunt	C	-	Most Combos Wins
Kings Favour	C	-	Most Chivalry Cards Wins
Court Intrigue	C	-	Highest Score with all Cards Wins
Romance	C	-	The most cards with the same Force Wins
Feast	X	-	Draw 3 cards
Nobility	X	-	Draw 3 cards
Valour	X	-	Draw 3 cards