

# QUEST FOR LEGEND

di Luca Mulazzani



## 1 SCOPO DEL GIOCO

Quattro leggendari personaggi dell'antica Grecia si sfidano per completare il maggior numero di imprese eroiche. Alla fine del gioco vincerà colui che ha accumulato più Punti Leggenda. Essenziale è amministrare al meglio le Carte Risorse, non solo per portare a termine le proprie missioni ma anche per ostacolare quelle degli avversari.

## 2 DOTAZIONE

Il mazzo di carte contiene:

4 Carte Personaggio (da distribuire all'inizio del gioco)

64 Carte da gioco

## 3 LE CARTE

Esistono quattro **Carte Personaggio** (Ercole, Ulisse, Perseo e Giasone) che vanno separate dalla restante parte del mazzo. Queste quattro carte sono distribuite casualmente (scoperte) all'inizio della partita, una per ogni giocatore (2, 3 o 4 giocatori) e rappresentano il personaggio che il giocatore interpreta. Ogni Personaggio ha la possibilità di completare o fare abortire con maggiore facilità una determinata missione, utilizzando una **Carta Risorsa** in meno (a sua scelta) rispetto quelle necessarie. Inoltre può usare una particolare coppia di **Carte Risorse** per sostituire un'altra Carta Risorsa (per intraprendere o per disturbare una missione). I doni di ogni eroe sono specificati nella carta stessa.

Il mazzo da gioco è costituito da **20 Carte Missione** e **44 Carte Risorse**.

Le **Carte Missione** rappresentano le imprese che i quattro eroi possono portare a termine. In totale vi sono 10 missioni differenti (ogni Carta Missione è ripetuta due volte). Ogni Carta Missione, oltre al nome della missione stessa, è caratterizzata da un codice (in alto alla carta) e un valore (in basso). Il codice riporta il numero ed il tipo di Carte Risorse che servono per completare quella specifica missione.

Ad esempio: **I/1 A/1 C/2** (Conquista del Vello d'Oro), significa che per portare a termine la missione servono 1 carta Imbarcazione, 1 carta Appoggio divino e 2 carte Compagni di avventura (e nessuna carta Equipaggiamento).

Il valore in basso corrisponde al numero di Punti Leggenda attribuiti al giocatore che riesce a completare la missione. Se un giocatore ad esempio conclude la missione "Conquista del Vello d'Oro" guadagna 4 Punti. **ATTENZIONE** però, perché se un giocatore inizia una missione e non riesce a concluderla entro la fine della partita, il valore di Punti Leggenda della missione lasciata in sospeso dovrà essere considerato negativo e sottratto dal totale di Punti Leggenda ottenuti con le imprese riuscite!

Esistono 4 tipi di **Carte Risorse**: **Imbarcazione (I)**, **Appoggio Divino (A)**, **Compagni d'avventura (C)** ed **Equipaggiamento (E)**, tutti elementi indispensabili per portare a termine un'avventura al tempo dell'Antica Grecia!

Nota Bene: Le Carte Risorse possono essere giocate SOLO per intraprendere o disturbare una missione già sul tavolo! Non si possono giocare Carte Risorse senza abbinarle a Carte Missione già in gioco.

## 4 REGOLAMENTO

### Inizio del Gioco

Si distribuiscono in maniera casuale le Carte Personaggio. Se i giocatori sono meno di quattro, le Carte Personaggio restanti sono messe da parte. Si sceglie chi comincia a giocare e l'ordine del gioco.

Il mazzo con le 64 carte viene mescolato e si distribuiscono 5 carte a ogni giocatore. Il mazzo viene poi messo al centro del tavolo. Una volta distribuite le carte il gioco può cominciare seguendo l'ordine prestabilito.

Ogni giocatore durante il proprio turno effettua 4 differenti azioni nel seguente ordine (**NB: l'ordine delle azioni non può essere modificato**):

1. **Intraprendere o Disturbare una missione** già sul tavolo da gioco: questa azione si compie giocando le Carte Risorse.
2. **Iniziare una Missione** nuova: questa azione si compie giocando le Carte Missione.
3. **Pescare** una carta dal mazzo.
4. **Scartare** le carte in soprannumero (se un giocatore ne ha in mano più di cinque)

### **Intraprendere o Disturbare una missione**

La prima azione che un giocatore può effettuare è intraprendere e/o disturbare missioni che sono già state iniziate; per far questo si usano le **Carte Risorse**. Va da sé che se in gioco, ovvero sul tavolo, non vi è nessuna Carta Missione (come avviene sempre all'inizio della partita), questa azione non può essere compiuta, perché le Carte Risorse si possono giocare solo in abbinamento a missioni precedentemente iniziate.

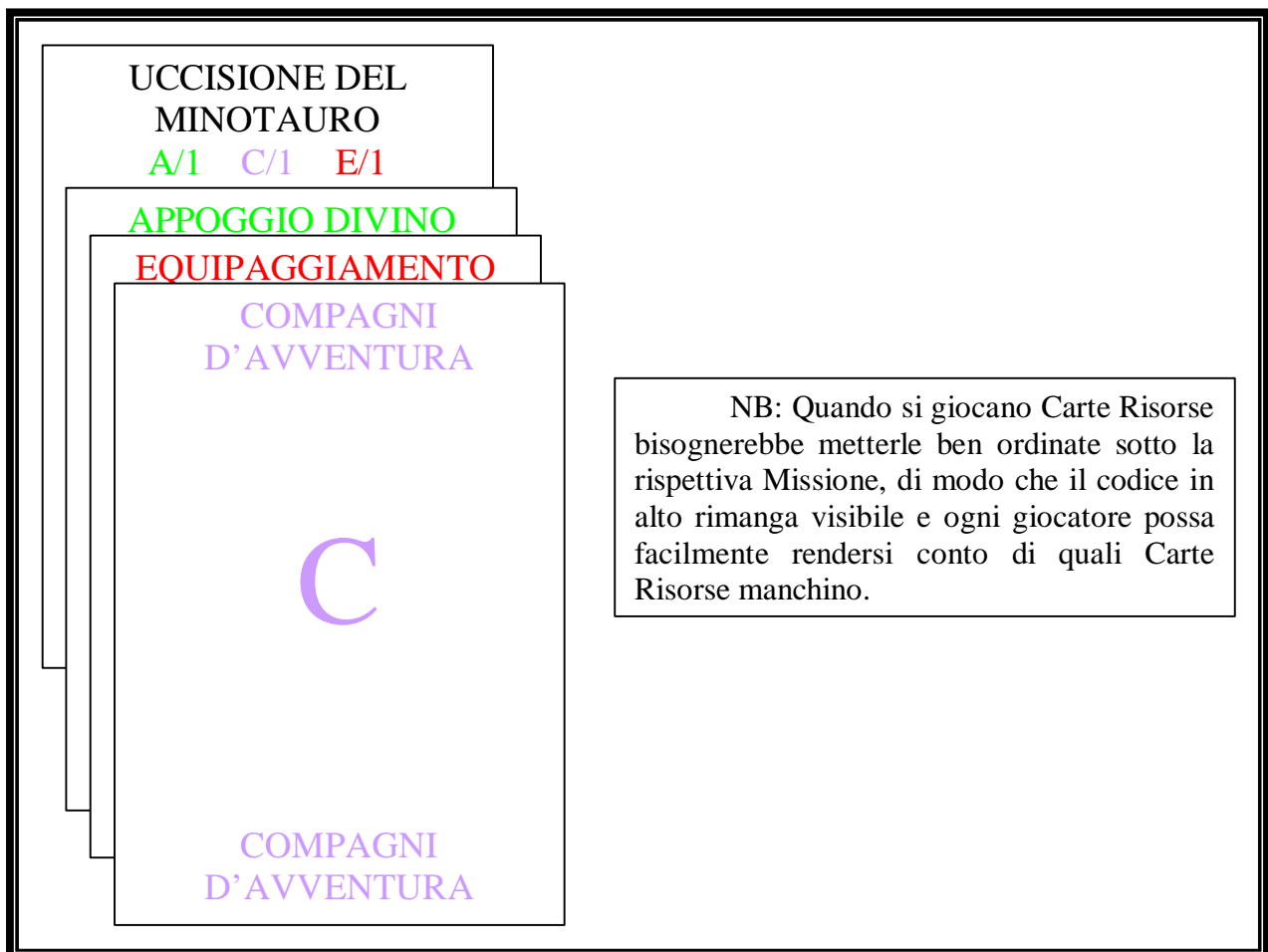
Si **intraprende** una missione quando il giocatore, sotto una delle missioni che lui stesso ha iniziato (nei turni precedenti), comincia a mettere le Carte Risorse necessarie per completarla. Durante il proprio turno il giocatore può mettere una o più Carte Risorse contemporaneamente, distribuendole fra una o più delle missioni che lui ha cominciato. Non è obbligatorio mettere tutte le carte necessarie per completare la missione nello stesso turno; si può cominciare mettendone una, nel turno successivo due, e via dicendo (le Carte Risorse infatti vengono lasciate sotto la rispettiva Carta Missione, fino a che la Missione non sia *completata*, *abortita* o *superata*). Quando un giocatore riesce a mettere tutte le Carte Risorse richieste, la missione si dice **completata**. Il giocatore può mettere da parte il mini-mazzetto composto dalla Carta Missione e le Carte Risorse usate, e godersi i Punti Leggenda conquistati. Una volta completata una missione infatti, nessuno può più disturbarla e i punti sono garantiti.

Si **disturba** una missione avversaria quando un giocatore, sotto una delle missioni che un avversario ha iniziato, mette una o più delle Carte Risorse necessarie per portarla a termine. Se così facendo un giocatore completa la serie di Carte Risorse necessarie per una determinata missione, la missione non si dice completata ma **abortita**: l'avversario ha impedito la conclusione della missione e nessuno guadagna Punti Leggenda; la Carta Missione e le Carte Risorse usate vengono allora messe nella pila degli scarti.

***Esempio** (con quattro giocatori): Il Giocatore A ha in gioco la missione "Uccisione di Medusa" (I/1, A/1, E/2), che vale 4 Punti Leggenda. Durante il suo turno di gioco A mette sotto la Carta Missione una Carta Appoggio divino (sta cioè intraprendendo la missione). Per il suo completamento mancherebbero dunque due Carte Equipaggiamento e una Carta Imbarcazione. Il giocatore B ha paura che A conquisti i quattro punti e vorrebbe fare abortire la missione, però non ha tutte le carte necessarie. Decide di mettere sotto la Carta Missione una Carta Imbarcazione e una di Equipaggiamento, sperando che C o D completino la sua azione di disturbo. C non fa niente. Tocca a D che finalmente mette sotto la missione "Uccisione di Medusa" la carta rimanente, cioè Equipaggiamento. La missione è stata abortita, tutte le carte (Missione e Risorse) vengono buttate fra gli scarti e nessun giocatore guadagna i 4 Punti Leggenda.*

Come detto esistono dieci coppie di Carte Missione. Quando un giocatore completa una missione (ad esempio “Uccisione di Medusa”) nessun altro giocatore (né lui stesso) può più completare la stessa missione usando la carta gemella (l’altra carta “Uccisione di Medusa”). Questo significa che se una missione è completata prima che un altro giocatore inizi la stessa missione, la seconda Carta Missione risulta ormai inutile e non può più venire giocata. **Esempio:** A ha completato la missione “Discesa nel Tartaro”; B ha in mano l’altra Carta “Discesa nel Tartaro”: questa carta è ormai inutile e può essere scartata senza rimpianti.

Se però durante il gioco due giocatori hanno iniziato la stessa missione (cioè entrambe le Carte Missione sono sul tavolo), uno dei due rischia di essere **superato**. Significa che il primo che riesce a completarla guadagna i rispettivi Punti Leggenda, mentre l’altro non potrà più farlo. In questo caso, in caso di missione **superata** cioè (a differenza di quando una missione è abortita), la Carta Missione (ed eventuali Carte Risorse già abbinata) non viene buttata fra gli scarti ma messa da parte per ricordarsi che a fine partita i rispettivi Punti Leggenda andranno contati come negativi.



### Iniziare una missione

Durante la seconda fase del suo turno, un giocatore può decidere di mettere (scoperta) sul tavolo davanti a sé una o più Carte Missione. Egli sta cioè iniziando una missione che a partire dai turni successivi dovrà cercare di completare.

### Pescare una carta

Mentre la prima e la seconda fase di gioco sono facoltative, pescare è obbligatorio. In ogni caso il giocatore deve pescare una e una sola carta.

### **Scartare una carta**

Se dopo aver pescato un giocatore si trova in mano più di cinque carte dovrà decidere quale buttare nella pila degli scarti, poiché alla fine del proprio turno non è ammesso conservarne più di cinque.

### **4 CONCLUSIONE DEL GIOCO**

Una volta pescate tutte le carte dal mazzo, si procederà a rimescolare quelle nella pila degli scarti per riutilizzare il mazzo una seconda volta. Quando un giocatore ha pescato l'ultima carta di questo secondo mazzo, tutti hanno a disposizione un ultimo turno per Intraprendere o Disturbare una missione (cioè giocare Carte Risorse), senza più pescare. Dopo di che la partita si può dire conclusa.

La partita si conclude anche, anticipatamente, nel momento in cui tutte le dieci missioni sono state completate.

Conclusasi la partita non resta che contare i Punti Leggenda ottenuti da ogni giocatore, ricordando che se un giocatore ha sul tavolo una missione che non è riuscito a concludere (o che è stata superata), i punti relativi devono essere contati in negativo. Chi ha ottenuto più punti vince la partita.

**Esempio:** il giocatore A ha completato le missioni “Discesa nel Tartaro” (5 Punti) e “Enigma della Sfinge” (1 Punto), ma ha iniziato la missione “Uccisione di Medusa” (4 Punti) senza terminarla; inoltre la missione “Conquista del Vello d’Oro” (4 Punti) è stata superata, completata dal suo avversario. Il giocatore ha dunque realizzato un punteggio finale di -2 (5+1-4-4).

**Regole da torneo:** I giocatori effettuano 3 o 5 partite sommando i punti ottenuti in ogni singola partita. Chi accumula più punti alla fine del torneo è il vincitore.

**Partite di coppia:** Se ci sono quattro giocatori si può scegliere, invece di giocare tutti contro tutti, di giocare in coppia (due contro due). Le regole rimangono le stesse e alla fine vince la coppia che somma più punti.