

SFIDA AL DRAGO di Luca Ercolini

Nella **Leggenda Aurea**, si narra che un drago dimorasse in un lago vicino ad una città. Questi uccideva tutte le persone che incontrava. Gli abitanti della città gli offrivano, per placarlo, due pecore al giorno. Quando queste cominciarono a scarseggiare, furono costretti ad offrirgli una pecora e un giovane tirato a sorte. Un giorno fu estratta la giovane figlia del re. La giovane fanciulla si avviò verso il lago per essere offerta al drago. In quel momento *passo di lì il giovane cavaliere Giorgio...* (passarono di lì un gruppo di giovani cavalieri che decise di combattere il drago).

1. PREPARAZIONE

Le 10 carte cavaliere (d'ora in avanti CC) vengono separate dalle carte combattimento (d'ora in avanti CB) e poste di lato, accessibili e consultabili in qualsiasi momento ad entrambi i giocatori.

CB - carta
combattimento



CC - carta
cavaliere



Le carte segnapunti vengono sistemate come indicato nelle figure sottostanti.



carte segnapunti
giocatori



Carte segna punti
vita del drago

Il mazzo delle CB viene mischiato, dopodichè si distribuiscono 10 carte coperte per giocatore che andranno a costituire il “mazzo giocatore”. Le restanti 30 formeranno il “mazzo comune”, anche quest'ultime resteranno coperte. La partita prevede al massimo 5 dispute, per ogni disputa ci sono 5 combattimenti, per ogni combattimento tre colpi. Il vincitore di ogni disputa sfiderà il drago.

2. INIZIATIVA

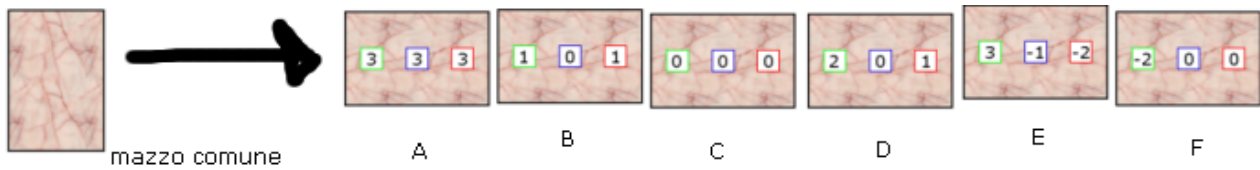
I due giocatori tirano un dado, chi ottiene il valore più alto avrà l'iniziativa per la prima disputa. Nelle successive dispute avrà l'iniziativa il perdente della disputa precedente.

esempio: i due giocatori, Vincenzo e Luca tirano un dado ottenendo entrambi un 4, essendo pari devono ritirare il dado. Questa volta, Vincenzo ottiene un 3, mentre Luca ottiene un 6. L'iniziativa è di Luca.

3. SCELTA DELLE CARTE COMBATTIMENTO

Dal “mazzo comune” delle CB vengono poste scoperte sul tavolo 6 carte. I giocatori, partendo da

chi ha l'iniziativa ed alternandosi, sceglieranno una CB per volta. Queste carte devono rimanere visibili al giocatore avversario.



esempio: Luca pone sul tavolo scoperte 6 CB prese dal "mazzo comune", ed avendo l'iniziativa effettua la prima scelta, la carta "A". Adesso tocca a Vincenzo che sceglie la carta "D". Luca prende la carta "B". Vincenzo la carta "C". Luca come sua ultima scelta prende la carta "E", ed infine a Vincenzo rimane la carta "F". Al termine delle scelte Luca avrà le carte "A", "B" e "E". Vincenzo avrà le carte "C", "D" ed "F".

4. SCELTA DEL CAVALIERE

I due giocatori scelgono una CC ciascuno tra quelle disponibili. Inizierà a scegliere chi ha l'iniziativa.

esempio: Luca, che ha l'iniziativa, sceglie per primo anche la CC. Sceglie "Bartolo", Vincenzo invece sceglie "Federico".

5. PREPARAZIONE DELLA DISPUTA

La disputa prevede 5 combattimenti, ognuno dei quali prevede l'uso di una CB per giocatore (3 sono già state scelte, come descritto al punto 3, le altre 2 verranno prese dal "mazzo giocatore"). I due giocatori pongono le due CC una di fronte all'altra. Il giocatore con l'iniziativa pone la sua prima CB sul tavolo. Se questa proviene dal "mazzo giocatore" rimarrà coperta altrimenti sarà scoperta. Da questo punto in poi i due giocatori si alterneranno nel mettere le CB, due per volta. Ricordando che le due provenienti dal "mazzo giocatore" devono rimanere coperte, le altre devono essere scoperte. Alla fine della procedura, si saranno formate due pile di 5 CB per giocatore.

esempio: Luca decide di prendere la sua prima CB dal suo "mazzo giocatore", e la pone sul tavolo coperta. Tocca a Vincenzo scegliere come prima CB la sua carta "F". Questa carta rimane scoperta. Come seconda CB, Vincenzo decide di prenderne una dal suo "mazzo giocatore". Quindi la posiziona coperta sulla carta "F". E' il turno di Luca che sceglie la carta "A" e quindi la sua carta "B". Entrambe le carte vengono posizionate, scoperte, sulla prima CB coperta di Luca. Vincenzo decide di scegliere una carta dal suo "mazzo giocatore", e la posiziona coperta sulla sua pila di CB. Essendo la seconda CB scelta dal suo "mazzo giocatore", Vincenzo non può più, per questa disputa, prelevare altre CB dal suo "mazzo giocatore". Quindi come seconda scelta prende la sua carta "C". Luca deve scegliere le sue due ultime carte, sono la "E" ed infine sceglie la sua ultima carta dal suo "mazzo giocatore". Quest'ultima carta viene posta coperta in cima alla sua pila di CB. Come ultima scelta Vincenzo non ha che la carta "D", che viene posta scoperta in cima alla sua pila di CB.



6. COMBATTIMENTO

Ogni combattimento consiste in tre colpi, ognuno influenzato da una capacità del cavaliere, la forza (verde), l'abilità (blu) e la fortuna (rossa). Per ogni colpo si sommano il valore sulla CC, il valore sulla CB ed il valore ottenuto dal lancio di un dado. Chi ottiene la somma più alta vince il colpo ed ottiene un punto, in caso di parità nessuno ottiene il punto. Si ripete questa procedura per i tre colpi, chi ottiene più punti vince il combattimento e guadagna le due CB utilizzate e le mette da parte. Se il combattimento finisce in parità ciascun giocatore guadagnerà e metterà da parte la sua CB.

esempio: Luca gira la carta in cima alla sua pila di CB. Si inizia dalla forza (casella verde). Luca ha 2 sulla CC, 0 sulla CB. Lancia un dado ed ottiene un 4, quindi il suo totale per questo colpo è 6. Vincenzo sulla CC ha un 1, sulla CB un 2, dal lancio del dado ottiene un 3. Anche il totale di Vincenzo è 6, quindi per la forza si ha una parità. Dopo il primo colpo nessun punto per i due giocatori. Secondo colpo, l'abilità (casella blu). Luca ha 1 sulla CC, 2 sulla CB e ottiene 6 al lancio del dado. Totale 9. Vincenzo ha 2 sulla CC, 0 sulla CB e al dado ottiene un 3, per un totale di 5. Il punto sull'abilità va a Luca. Terzo colpo, la fortuna (casella rossa). Luca ha 0 sulla CC, -1 sulla CB, al dado ottiene 5. Il suo totale è 4. Vincenzo ha 1 sulla CC, 1 sulla CB ed al dado ottiene 2. Il suo totale è 4, di nuovo una parità e nessun punto per i giocatori. Lo scontro sui tre colpi termina 1-0 per Luca che guadagna entrambe le CB utilizzate per questo combattimento. Se nel suo ultimo tiro Vincenzo avesse ottenuto almeno un 3 il suo totale sarebbe stato 5 o più, avrebbe vinto il colpo ed il combattimento sarebbe terminato in parità, 1-1. In questo caso sia Luca che Vincenzo avrebbero guadagnato una CB ciascuno.



7. ESITO DELLA DISPUTA

Al termine di ogni combattimento vengono assegnate due CB. Una per giocatore in caso di parità, altrimenti due al giocatore vittorioso. Al termine dei cinque combattimenti chi avrà guadagnato più CB sarà il vincitore della sfida. In caso di parità si procede ad un ulteriore combattimento in cui si tengono conto solo dei valori delle CC e del lancio del dado. In caso di ulteriore parità si procede ad un ulteriore colpo che terrà conto solo del valore della fortuna (casella rossa) ed del lancio del dado ad oltranza fintanto che uno dei due giocatori vincerà il colpo e quindi la disputa.

esempio: Luca ha vinto 2 combattimenti, Vincenzo 1, i restanti 2 sono terminati in parità. Luca ha guadagnato 6 CB contro le 4 CB di Vincenzo. Luca è il vincitore della disputa. Se i due giocatori avessero guadagnato 5 CB ciascuno, sarebbe stato necessario un ulteriore combattimento utilizzando solo le CC. Luca ha 2, per la forza, a cui somma un 4 ottenuto con il dado, totale 6. Vincenzo ha 1 sulla CC, ottiene 6 al dado, totale 7. Il primo colpo è per Vincenzo 1-0. Secondo colpo (l'abilità). Luca somma l'1 della CC al 4 del tiro del dado ottenendo un 5. Vincenzo somma il 2 della CC ad un 2 ottenuto al dado. Totale 4. Dopo il secondo colpo il combattimento è 1-1. Terzo colpo Luca ottiene 5 al dado ed è anche il suo totale perchè ha 0 sulla CC. Vincenzo al dado ottiene 1 che sommato all'1 della CC porta a 2 il suo totale. Luca vince questo combattimento, non guadagna carte CB supplementari, in compenso vince la disputa. Se nel suo ultimo tiro Vincenzo avesse ottenuto 4 il combattimento sarebbe terminato in parità e sarebbe proseguito ad oltranza tenendo conto solo del tiro del dado sommato al valore della fortuna (casella rossa) fintanto che uno dei due giocatori non avesse prevalso sull'altro.

8. SFIDA AL DRAGO

Il giocatore perdente la disputa gioca per il drago. Il drago inizia sempre la sua sfida con 20 punti vita, indipendentemente da come ha terminato la sfida precedente. Il cavaliere inizia la sfida con tanti punti vita quante sono le CB guadagnate nella disputa che lo ha visto vincitore. Il cavaliere tira un dado, il numero che ottiene sono sia punti guadagnati dal giocatore che danni inflitti al drago. Si devono muovere i segnapunti addizionando i punti al giocatore e sottraendo i punti vita al drago.

Quindi sarà il drago a lanciare il dado. Il punteggio ottenuto sono i danni inflitti al cavaliere. Il cavaliere dovrà scartare tante CB guadagnate quanti sono i danni ricevuti. La sfida finisce immediatamente quando o il drago o il cavaliere terminano i loro punti vita. Si ripartirà con una nuova disputa tra cavalieri partendo dal punto 3. Tutte le carte CC e CB utilizzate nella disputa vengono scartate e non rientreranno più in gioco per questa partita.

esempio: Luca ha vinto la disputa guadagnando 6 CB. Inizierà con 6 punti vita, il drago verrà mosso da Vincenzo ed inizia con 20 punti vita. Luca tira il dado ottenendo un 3, guadagna 3 punti e sottrae 3 punti vita al drago. Vincenzo tira un 4, Luca è costretto a scartare 4 delle 6 CB in suo possesso. Luca tira un 5, aggiunge quindi altri 5 punti al suo totale, sottrae 5 punti vita al drago. Vincenzo tira un 6. Con questo tiro Luca termina le sue CB e finisce la sfida. Luca ha totalizzato 8 punti. Nella successiva sfida il drago inizierà di nuovo con 20 punti vita. Vincenzo avrà l'iniziativa per la disputa seguente.



9. PUNTEGGI E VITTORIA

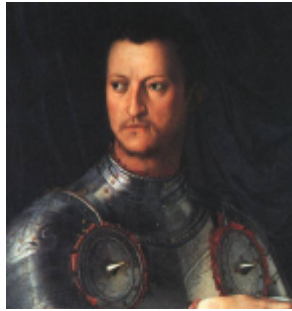
Al termine delle 5 sfide il giocatore che avrà totalizzato più punti sarà il vincitore. Nel caso che un giocatore riuscisse a sconfiggere il drago, infliggendogli in una singola sfida 20 punti di danno, egli sarà il vincitore indipendentemente dai punti totalizzati.

10. VARIANTE

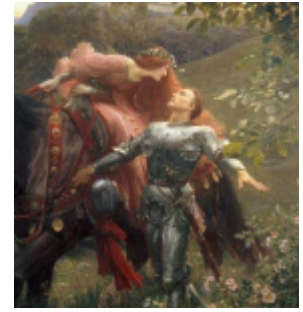
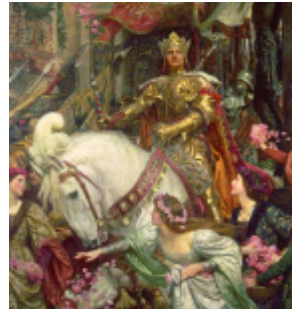
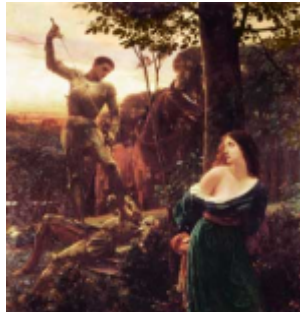
E' possibile rendere più tattico il gioco, limitando il tiro del dado alla sola fortuna (casella rossa). Utilizzando i valori delle CC e CB per risolvere gli altri due colpi.

AUTORI DELLE IMMAGINI

Agnolo Bronzino
(1503-1572)



Frank Dicksee
(1853-1928)



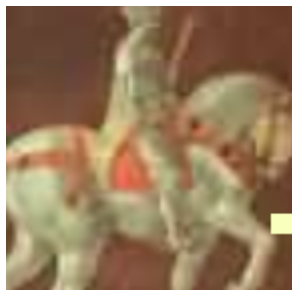
Victor M. Vasnetsov
(1848-1926)



Raffaello Sanzio
(1396-1475)



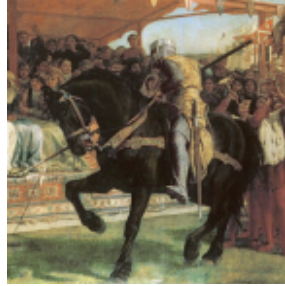
Paolo Uccello
(1396-1475)



George F. Watts
(1817-1904)



Frank W. W. Topham
(1838-1924)



Ambros Prophecies to
King Vortigern, 15th
century manuscript,
Lambeth Palace



Theodore Blake Wirgman
(1848-1925)

