

RITUALS

Un cardgame di G. Codognola (giulianocodognola@gmail.com)

1. Concept del Gioco

La vita di Winst, un piccolo villaggio di contadini, scorre tranquilla. Ma appena oltre le sue mura, sinistre torri abitate da malvagi stregoni cercano manodopera a basso costo per poter compiere un rituale magico che porterà loro potere e gloria. Ma ogni stregone si scopre in diretta competizione con tutti gli altri: chi sarà il primo a completare il rituale e dare inizio al suo regno del terrore? Inizia così un'avvincente gioco in cui, a colpi di carte, ogni stregone dovrà riuscire a reclutare i suoi adepti, completare il suo rituale e mettere i bastoni tra le ruote agli altri stregoni.

2. Elementi di Gioco

Ogni malvagio *Stregone* che si rispetti ha la sua nutrita schiera di *Servitori*, che può reclutare ed assegnare a diversi compiti, ed il suo prontuario di *Incantesimi*. Durante il gioco cercherà di ottenere *Mana* per poter mandare avanti il suo Rituale, affrontando nel contempo gli *Eventi* che gli si pareranno dinnanzi, elaborando *Piani* che lo aiuteranno a raggiungere il suo obiettivo.

3. Struttura del Gioco

Rituals si compone di 120 carte divise in due mazzi, uno da 70 carte che comprende *Servitori*, *Incantesimi* e *Piani* (retro bianco) detto “mazzo delle Risorse” e l'altro dalle restanti 50 carte *Evento* (retro nero), detto appunto “mazzo degli Eventi”. Ogni mazzo ha una propria pila degli *Scarti* dove mettere le carte che hanno esaurito il loro utilizzo. Ogni Stregone inizia il gioco con 4 carte pescate dal mazzo delle Risorse. Lo Stregone alla sinistra di quello che ha dato le carte ha la prima mano, ed i turni procedono in senso orario. Tutti gli Stregoni possono reclutare i *Servitori* che hanno in mano (vedi in seguito) prima che la partita inizi.

4. Struttura del Turno

Durante la preparazione di un potentissimo Rituale magico, gli imprevisti purtroppo capitano: all'inizio di ogni suo turno lo Stregone, come prima cosa in assoluto, pesca una carta dal mazzo degli Eventi e fa quello che vi è scritto sopra. Esistono **tre tipi** di Eventi:

Istantanei: se un Evento è Istantaneo, avviene nel momento in cui lo Stregone pesca la carta, che viene immediatamente scoperta e fa accadere quanto riportato nella sua descrizione. Se poi non si ricevono istruzioni differenti dalla carta, questa viene messa nella pila degli Scarti.

Contingenti: un evento Contingente può essere tenuto nella mano dello Stregone e giocato quando lui lo ritiene più opportuno, in genere *anche durante il turno degli altri Stregoni*.

Evento-Piano: alcuni Eventi sono anche Piani. Possono essere tenuti in mano dallo Stregone allo stesso modo degli Eventi Contingenti, ma vengono considerati dei Piani a tutti gli effetti e seguono le stesse regole (vedi in seguito).

Dopo aver pescato la carta Evento, se non ci sono effetti che gli impediscono di farlo lo Stregone pesca una carta Risorsa, che rappresenta i risultati suoi e di tutti i suoi sottoposti nell'ottenere aiuto per il completamento del Rituale. Esistono **tre tipi** di Risorse:

Servitori: un perfetto Stregone malvagio sa anche portare avanti una campagna di reclutamento convincendo gli ignari contadini del villaggio di Winst a trasformarsi in fedelissimi e fanatici adepti al suo servizio. I Servitori sono le Risorse di base ed anche quelle necessarie per vincere la partita. Il Rituale ha bisogno di Servitori per poter continuare ed eventualmente essere portato a termine. Oltre a collaborare per il Rituale, però, i Servitori hanno anche altri usi (come verrà spiegato in seguito).

Incantesimi: uno Stregone futuro signore del terrore ha tante cose a cui pensare, ma non può mancare di preparare i suoi potenti Incantesimi, con i quali può plasmare la realtà come desidera. Molti Incantesimi hanno un *costo in Mana* o di qualche altro tipo per poter essere utilizzati ed alcuni possono essere giocati *anche durante il turno degli altri Stregoni*.

Piani: lo Stregone intelligente non si limita solo a portare avanti il suo Rituale, ma sa ideare Piani per congeniati per ostacolare i Rituali altrui. Una volta che è stato giocato, un Piano scatta a seguito di determinate condizioni, che in genere portano un vantaggio allo Stregone e qualche genere di disastro per tutti gli altri.

Finita la fase di pesca delle carte, lo Stregone deve decidere come utilizzarle. Durante il suo turno, può effettuare le seguenti azioni:

1. Reclutare un Servitore: lo Stregone od i suoi sottoposti, con mezzi a volte legali ed a volte no, riescono a convertire uno dei contadini di Winst alla sua causa. Lo Stregone, quindi, cala una carta Servitore dalla sua mano e la tiene *scoperta* in posizione verticale sul tavolo di gioco di fronte a lui. È possibile reclutare un solo Servitore per turno in questo modo, ma gli effetti di alcune carte possono permettere di reclutarne di più.

2. Lanciare un Incantesimo: manipolando le potenti energie arcane, lo Stregone può lanciare un Incantesimo dalla sua mano, purché abbia il Mana necessario per farlo (vedi in seguito). Non c'è limite agli Incantesimi che possono essere lanciati in un turno. Alcuni Incantesimi hanno un effetto istantaneo e poi vengono messi nella pila degli Scarti, altri hanno un effetto continuato e rimangono sul tavolo di gioco.

3. Preparare un Piano: lo Stregone elabora un Piano geniale, calando una carta Piano dalla sua mano e tenendola *coperta* sul tavolo di gioco di fronte a lui. Quando si verificano le condizioni descritte nel Piano, lo Stregone lo scopre facendolo “scattare”. Non è possibile scegliere di non far scattare un Piano. Non è possibile guardare i Piani preparati dagli altri Stregoni. È possibile preparare solo un Piano per volta: se si prepara uno nuovo quando se ne ha già uno preparato, il vecchio Piano viene messo nella pila degli Scarti e non scatta.

5. Utilizzo dei Servitori

Durante il suo turno lo Stregone può impiegare i Servitori che è riuscito a reclutare come meglio desidera. Ogni Servitore può avere un'abilità che gli permette di compiere azioni particolari, ma tutti i Servitori di base possono fare una di queste due cose:

1. Collaborare al Rituale: lo Stregone ordina al proprio Servitore di aiutare il progresso del Rituale mettendolo in posizione orizzontale (cioè girandolo di 90 gradi). Per ogni Servitore messo a collaborare al Rituale, lo Stregone ottiene 1 *Mana*. Il Mana si accumula di turno in turno. Se lo Stregone riesce ad accumulare 30 Mana, completa il Rituale e vince la partita.

2. Assassinare un altro Servitore: lo Stregone ordina al proprio Servitore di spostarsi nella torre di un altro Stregone e cercare di disfarsi di un suo Servitore lì presente mettendolo di fronte a quest'ultimo.

I Servitori che vengono assegnati a collaborare al Rituale non possono essere mandati ad assassinare e viceversa, e mantengono la loro posizione fino al turno successivo del loro Stregone.

Un Servitore mandato ad assassinarne un altro effettivamente *si sposta* dalla torre del suo Stregone a quella di un altro Stregone e può assassinare soltanto i Servitori che si trovano effettivamente lì (e non sono quindi in altre torri ad assassinare altri Servitori). Un Servitore mandato ad assassinarne un altro può essere assassinato soltanto da un Servitore dello Stregone della torre in cui si trova (si assume che gli altri Stregoni non sappiamo dei movimenti dell'assassino e quindi ignorino dove si trovi) senza necessità di spostarlo. Tutti i Servitori che si trovano nelle torri degli Stregoni avversari ritornano alla propria all'inizio del turno del loro Stregone *dopo* che questi ha terminato la sua fase di pesca delle carte.

Tutti i servitori hanno valore di *Fedeltà*, che indica quanto leali siano al loro Stregone: più la Fedeltà è alta, più il Servitore si comporterà da zelante fanatico per il suo signore. Quando due Servitori lottano perché uno sta tentando di assassinare l'altro, ciascuno di loro riduce la Fedeltà dell'altro di tanti punti quanto è la sua Fedeltà. Per esempio, in un combattimento tra il Servitore A (Fedeltà 7) ed il Servitore B (Fedeltà 5), il Servitore A ne uscirà con 2 Fedeltà rimanente (7-5) ed il Servitore B avrà la sua Fedeltà ridotta a meno di zero (5-7). Usate dei segnalini da apporre sopra ai Servitori per indicare valori di Fedeltà diversi dal loro massimo.

I Servitori sono fedeli alla causa del loro Stregone, ma la loro Fedeltà ha un limite e può essere messa a dura prova dai combattimenti ma anche da numerosi altri fattori come gli Incantesimi di uno Stregone avversario od Eventi particolarmente stressanti: se la Fedeltà di un Servitore arriva a zero o meno, questi farà i bagagli e se ne andrà per la sua strada (venendo messo nella pila degli Scarti). Tuttavia un buon Stregone sa anche gestire il morale delle sue truppe e vi sono numerose carte che gli permettono di aumentare la loro Fedeltà. La Fedeltà di un Servitore riportata sulla sua carta è il suo valore di base, ma non ha nessun limite massimo.

Alcuni Servitori hanno anche delle abilità descritte nel testo della loro carta: i due tipi di abilità principali sono *Collaborazione* ed *Assassinio*, che si attivano quando il Servitore viene assegnato, nell'ordine, a collaborare al Rituale o ad assassinare un altro Servitore. Le abilità di *Assistenza*, invece, si attivano quando il Servitore rimane in gioco senza fare niente (e non è quindi impegnato a collaborare od assassinare). Altre abilità senza una denominazione precisa funzionano nel modo descritto sulla carta.

6. Lancio degli Incantesimi

Uno Stregone non si può definire tale senza il suo comparto di letali Incantesimi, che possono spaziare dai classici dardi incantati alla creazione di artefatti magici di notevole pericolosità. Esistono cinque tipi di Incantesimi:

1. Istantanei: sono Incantesimi che quando vengono lanciati generano un effetto e poi finiscono nella pila degli Scarti.

2. Permanenti: questi Incantesimi quando vengono lanciati rimangono sul tavolo di gioco e generano degli effetti fino a che non vengono tolti di mezzo in qualche modo (in genere, usando altri Incantesimi).

3. Maledizioni: questi Incantesimi sono permanenti ma anziché restare semplicemente sul tavolo di gioco vengono assegnati ad uno Stregone, un Servitore od un altro Incantesimo. Se il Servitore o l'Incantesimo finiscono nella pila degli Scarti, ci finisce anche l'Incantesimo che era stato assegnato loro.

4. Interruzioni: gli Incantesimi ad interruzione possono essere giocati anche nel turno di altri Stregoni.

5. Catene: un Incantesimo con un effetto a catena genera effetti aggiuntivi se nello stesso turno in cui viene lanciato sono stati lanciati altri Incantesimi (anche da parte di altri Stregoni).

Molti incantesimi richiedono Mana per essere lanciati, quindi lo Stregone deve spendere parte del Mana che ha accumulato fino a quel momento per completare il Rituale. Il Mana speso per lanciare un Incantesimo non viene recuperato: deve essere accumulato nuovamente.