

ORLANDO INNAMORATO



REGOLAMENTO

versione 0.3

Preparazione e obiettivo

IL GIOCO

Orlando Innamorato è un gioco di carte per due giocatori, ispirato al poema di Matteo Maria Boiardo. Questo libretto contiene il regolamento della versione **0.3**, le liste dei due mazzi e gli esempi per imparare a giocare.

VITTORIA E PREPARAZIONE

Due giocatori, **20 prestigio** ciascuno. Si perde a prestigio pari o inferiore a zero oppure quando si deve pescare da un mazzo vuoto. Una perdita simultanea di entrambi è patta. Usare A contro B: ogni mazzo principale ha 40 carte; tenere le 10 risorse separate, visibili, nella riserva. Le carte S restano fuori.

MANO E PRIMO GIOCATORE

Mescolare e pescare 5 carte. Ciascuno può cambiare la mano una volta: rimettere tutte le carte nel mazzo, mescolare, pescare 5. Sorteggiare chi inizia; il primo giocatore salta soltanto la pesca del suo primo turno. Nessun limite di carte in mano.

Preparazione e obiettivo / segue

COSTI E RISORSE

4 O significa 4 energia totali, di cui almeno una Onore. O = Onore, F = Furore, I = Incanto, A = Amore, G = Inganno. Per pagare, esaurire risorse pronte: ciascuna vale 1. Le combinate producono una sola delle due affinità, a scelta a ogni pagamento. L'energia non si conserva: pagare ciascun costo esaurendo le risorse necessarie.

COSTRUZIONE DEL MAZZO

Per giocare con i due mazzi descritti, usare le liste alle pagine 13-14. Regola del formato: 40 carte principali, massimo 3 copie per ID, massimo due affinità; 10 risorse nella riserva. Basi senza limite di copie, combinate massimo 2 per ID. Tutte le carte e tutte le affinità offerte dalle risorse devono appartenere alle due scelte; neutrali ammesse. Risorse mai nel mazzo principale.

ZONE E INFORMAZIONI

Campo, mano, mazzo e scarti. Scarti e riserva risorse sono pubblici; mano e ordine del mazzo sono segreti. Le carte scartate o rimesse in mano vanno al proprietario. Personaggi, creature e truppe sono **unità**. Le altre carte non attaccano e non bloccano. Le risorse non possono essere rubate o distrutte da questo set.

Turno e Reazioni

SEQUENZA DEL TURNO

1 Ripristino: terminano gli effetti fino all'inizio di questo turno; ripristinare le proprie carte salvo impedimenti; risolvere gli effetti di inizio turno. **2 Pesca:** pescare una carta, salvo l'eccezione del primo giocatore. **3 Risorsa:** si può aggiungere una risorsa dalla riserva; le basi entrano pronte, le combinate esaurite. **4 Prima fase principale. 5 Combattimento. 6 Seconda fase principale. 7 Fine turno:** effetti di fine turno, poi rimuovere contemporaneamente bonus fino a fine turno e danni segnati.

AZIONI DI FASE PRINCIPALE

Giocare unità, luoghi, equipaggiamenti ed eventi; assegnare oggetti; usare abilità e azioni generali. Si può scegliere l'ordine e si può non fare nulla. Un'abilità attivata si usa massimo una volta per turno per carta, contando anche le finestre di Reazione. Le risorse si possono usare per pagare costi anche nelle Reazioni.

RISPOSTA A UN'AZIONE AVVERSARIA

Prima di giocare un Evento o risolvere un'abilità, il controllore annuncia tutte le scelte e paga i costi. L'avversario può usare **una sola Reazione** oppure passare. Si risolve la Reazione, poi l'effetto annunciato, verificando di nuovo i bersagli. Nessuna risposta a una Reazione o ai suoi effetti conseguenti: **non si costruiscono catene**. Vale anche per le abilità automatiche, per esempio «quando entra»; in quel caso non si paga un costo di attivazione.

Turno e Reazioni / segue

ALTRE FINESTRE

Giocare una carta permanente o assegnare un oggetto, in quanto azione, non apre una risposta: la carta entra o viene assegnata. Le eventuali abilità automatiche aprono invece la risposta indicata sopra. Dopo i blocchi c'è una finestra: prima l'attaccante può usare una Reazione, poi il difensore può usarne una. Ogni effetto si risolve subito, senza catene. Solo allora si infliggono i danni. Passare non impedisce di reagire a un'altra azione successiva.

QUALI EFFETTI SONO REAZIONI

V02 Soccorso del compagno, V03 Giuramento d'onore, V04 Difesa della fortezza, V18 Fuga astuta e la sola abilità attivata di E12 Mantello della fuga. Gli Eventi Reazione si possono anche giocare normalmente nelle proprie fasi principali; il Mantello si mette in campo e si assegna soltanto nelle proprie fasi principali. Le azioni generali di riscatto non sono Reazioni.

BERSAGLI E COSTI

Per annunciare un Evento o un'abilità attivata devono esistere tutti i bersagli richiesti, distinti dove specificato. Un'abilità automatica senza bersagli validi non produce quell'effetto. Se un bersaglio diventa non valido dopo l'annuncio, quella parte non si esegue; le altre parti si eseguono per quanto possibile. Costi pagati non si restituiscono. Chi lascia il campo e poi rientra è una nuova unità, anche se è la stessa carta fisica.

Combattimento

DICHIARARE GLI ATTACCANTI

Il giocatore di turno sceglie tutte le proprie unità pronte che attaccano il giocatore avversario. Si esauriscono, salvo Vigilanza. Le unità appena entrate o appena cambiate di controllore non attaccano e non pagano costi di esaurimento fino all'inizio del prossimo turno del loro controllore, salvo Assalto. Possono bloccare subito.

ABILITÀ DI ATTACCO E BLOCCHI

Risolvere le abilità «quando attacca» e le relative eventuali Reazioni. Controllare sopravvivenza e disponibilità delle unità. Il difensore dichiara tutti i blocchi: ogni unità pronta può bloccare un solo attaccante, ma **più unità possono bloccare lo stesso attaccante**. Bloccare non esaurisce. Elusione limita quali unità possono bloccare.

ORDINE E FINESTRA DI REAZIONE

Per ogni attaccante bloccato da più unità, l'attaccante annuncia subito un ordine dei bloccanti. Risolvere poi le abilità causate dai blocchi, per esempio Ferraù. Infine, una Reazione dell'attaccante e una del difensore, in quest'ordine, come alle pagine 5-6. L'ordine dei bloccanti non cambia se una unità lascia il combattimento.

Combattimento / segue

ASSEGNARE E INFLIGGERE I DANNI

Ogni attaccante assegna la propria Forza tra i bloccanti ancora presenti, nell'ordine scelto. Prima di passare al successivo deve assegnare al precedente almeno il danno necessario a raggiungerne la Difesa, considerando i danni già segnati. Può assegnarne di più. Ogni bloccante assegna la propria Forza al suo attaccante. **Tutti i danni di combattimento vengono inflitti simultaneamente.** Gli attaccanti mai bloccati infliggono la Forza al giocatore.

TRAVOLGERE E UNITÀ RIMOSSE

Con Travolgere, dopo aver assegnato danno letale a tutti i bloccanti rimasti, l'attaccante assegna il resto al giocatore. Senza Travolgere, un attaccante dichiarato bloccato non colpisce il giocatore, anche se tutti i bloccanti lasciano il campo. Con Travolgere e nessun bloccante rimasto, tutto il danno va al giocatore. Unità rimosse dal combattimento non infliggono danni.

SOPRAVVIVENZA ED ESEMPIO

Forza e Difesa includono tutti i bonus; una Forza negativa infligge zero danni. Una unità con Difesa non positiva o danni almeno pari alla Difesa viene scartata immediatamente. Un Rinaldo 4/4 bloccato da Demone evocato 3/2 e Predoni 1/1 può assegnare 2 e 2 danni: entrambi muoiono, mentre i loro 4 danni complessivi uccidono Rinaldo. Nella seconda fase principale, Rocca Crudele può colpire un sopravvissuto già danneggiato.

Parole chiave e vincoli

ASSALTO, VIGILANZA, ELUSIONE

Assalto: può attaccare e pagare costi di esaurimento anche se appena entrata o cambiata di controllore. **Vigilanza:** non si esaurisce attaccando, ma deve essere pronta per attaccare. **Elusione:** può essere bloccata soltanto da unità con Elusione; anche ciascun componente di un blocco multiplo deve avere Elusione. Travolgere è spiegato alle pagine 7-8.

PROTEZIONE E GUARDA

Protezione: non può essere scelta dagli effetti avversari. Non impedisce combattimento, effetti che non scelgono bersagli o effetti diretti agli equipaggiamenti che porta. **Guarda X:** guarda le prime X carte del mazzo, metti qualsiasi numero in fondo e le altre in cima, scegliendo l'ordine di entrambi i gruppi. Non è pesca.

PRIGIONIA

Mettere un segnalino Prigionia, massimo uno per unità; questo non cambia da solo lo stato pronta/esaurita. L'unità non attacca, non blocca, non si ripristina e non attiva abilità. Le abilità statiche restano attive. Nelle proprie fasi principali il controllore può pagare **2 energia: rimuovere Prigionia e ripristinare l'unità**. Questa è l'azione generale di riscatto; non si può usarla senza il segnalino.

Parole chiave e vincoli / segue

LIBERAZIONI E RIPRISTINO

Un effetto di carta che dice soltanto «rimuovi Prigionia» rimuove il segnalino ma **non ripristina**. Il ripristino è incluso soltanto nell'azione generale di riscatto, salvo testo esplicito. Falerina aumenta il costo del solo riscatto generale a 3; Dudone, Soccorso e Balisarda non pagano quel sovrapprezzo. Liberare un'unità appena entrata non le concede Assalto. Riscattare un'unità non esaurita è comunque consentito.

LEGAME

Collegamento diretto da un Personaggio a un altro Personaggio diverso. Il primo è chi ama; il secondo è il destinatario. Ogni Personaggio ha massimo un Legame in uscita: un nuovo Legame sostituisce il vecchio. Il destinatario può riceverne più di uno. Se sono alleati, chi ama ottiene +0/+1. Se il destinatario è avversario, chi ama non può attaccare il controllore del destinatario, ma può bloccare. Nessuna reciprocità automatica.

SPEZZARE I LEGAMI

Un Legame si spezza se una delle carte lascia il campo o cambia controllore. «Spezza il Legame di X» rimuove il collegamento in uscita da X. Rinaldo può farlo pagando 1, massimo una volta per turno nella propria fase principale. I Legami non hanno un riscatto generale: annotare eventuali vincoli troppo lunghi. Le carte che chiedono un Personaggio non possono scegliere creature o truppe.

Campo, oggetti e casi limite

EQUIPAGGIAMENTI

Pagare il costo per metterli in campo non assegnati. Assegna X: nelle proprie fasi principali pagare X energia qualsiasi per assegnarli a un proprio Personaggio, anche appena entrato. Massimo 1 arma, 1 armatura, 1 cavalcatura e 1 talismano per Personaggio. Il vecchio oggetto dello stesso spazio resta in campo non assegnato. Si possono spostare pagando Assegna. Se il portatore lascia il campo, gli oggetti restano non assegnati. Le cavalcature non attaccano da sole.

ABILITÀ DEGLI OGGETTI

Le abilità appartengono all'oggetto, salvo testo diverso. Un Mantello non assegnato non può usare l'abilità di fuga: deve avere un portatore valido quando si annuncia. Un oggetto che richiede di esaurire il portatore rispetta l'attesa delle nuove unità e Prigionia. La riduzione di Bradamante si applica solo ad Assegna. Può ridurlo a zero, ma non apre finestre per assegnare durante il combattimento.

LUOGHI E UNICITÀ

Massimo un luogo attivo per giocatore: giocare un altro scarta quello precedente, senza permettere di reagire alla sostituzione. I luoghi possono usare abilità di esaurimento nel turno di entrata e non producono energia automaticamente. Unico: non si può giocare una carta se si controlla già lo stesso ID Unico; l'avversario può controllare la propria copia. Se un furto crea due copie Uniche, sceglierne subito una da tenere e scartare l'altra.

Campo, oggetti e casi limite / segue

FURTI E CONTROLLO

Una carta rubata conserva il proprietario. Se un equipaggiamento viene rubato e il testo dice di lasciarlo non assegnato, staccarlo. Cambiare controllore di un'unità spezza i Legami e disassegna gli oggetti, che conservano il proprio controllore; l'unità è trattata come appena entrata. Cambiare controllore o spostare un oggetto non attiva «quando entra». Gli scarti e i ritorni in mano vanno sempre al proprietario.

CONTROLLI E SIMULTANEITÀ

Dopo ogni effetto e dopo i danni, controllare sconfitte, danni letali, Difesa non positiva e unicità. Le unità con danni letali si scartano contemporaneamente; ripetere il controllo se perdono bonus da altre unità. Prima di risolvere nuove abilità automatiche completare questi controlli. Per abilità simultanee, prima il giocatore di turno risolve le proprie nell'ordine scelto, poi l'avversario; ognuna può aprire la risposta prevista. Bonus numerici si sommano; parole chiave duplicate no.

CONFLITTI E CARTE DIVERSE

Il testo della carta prevale sulla regola generale, ma «non può» prevale su una semplice autorizzazione. Un Evento si scarta dopo la risoluzione anche se non produce effetti. Eseguire per quanto possibile le istruzioni; dover pescare da un mazzo vuoto resta sconfitta. Le carte e gli esempi di questo libretto fanno riferimento alla versione 0.3.

A • Paladini e legami

ONORE / AMORE • 40 CARTE

ID	Q.tà	Carta
P01	1	Orlando
P02	2	Rinaldo di Montalbano
P04	2	Oliviero
P05	1	Brandimarte
P06	2	Dudone
P07	2	Bradamante
P25	1	Angelica
P26	1	Fiordelisa
P29	2	Prasildo
C09	3	Cavaliere di ventura
C10	3	Lancieri della corte
C15	2	Messaggero della corte
E01	1	Durlindana
E02	1	Fusberta
E05	1	Anello di Angelica
E06	1	Baiardo
E10	1	Scudo del paladino
V01	2	Duello cavalleresco
V02	2	Soccorso del compagno
V03	3	Giuramento d'onore
V04	1	Difesa della fortezza
V14	1	Fedeltà reciproca
V15	1	Cura della dama
V16	1	Ritrovare l'amata
L02	1	Fonte del Disamore
L07	1	Corte di Carlo Magno

RISERVA SEPARATA • 10 RISORSE

Onore R01 × 6; Amore R04 × 2; Lealtà e desiderio R06 × 2.

22 unità totali; 8 da costo 1-2. Collaborazione, Legami ed equipaggiamenti.

B • Impeto e bottino

FURORE / INGANNO • 40 CARTE

ID	Q.tà	Carta
P03	3	Astolfo
P08	1	Marfisa
P10	1	Rodomonte
P12	3	Ferraù
P15	1	Agricane
P22	1	Alcina
P27	2	Origille
P28	2	Brunello
C02	1	Gigante delle montagne
C07	3	Demone evocato
C11	3	Cavalieri d’Africa
C13	3	Predoni della strada
E08	1	Frontino
E12	1	Mantello della fuga
E15	1	Mazza del gigante
V05	2	Impeto guerriero
V06	1	Carica travolgente
V07	3	Colpo poderoso
V08	1	Assedio
V17	1	Furto notturno
V18	2	Fuga astuta
V20	1	Tradimento di corte
L08	1	Campo di Agramante
L09	1	Rocca Crudele

RISERVA SEPARATA • 10 RISORSE

Furore R02 × 6; Inganno R05 × 2; Ardore e astuzia R07 × 2.

24 unità totali; 8 da costo 1-2. Pressione, esaurimento e furti.

Esempi di gioco

LEGGERE LE CARTE

Ogni carta mostra il nome e il codice identificativo, il costo e l'affinità, il tipo e i poteri. Le unità hanno **Forza/Difesa**; gli equipaggiamenti riportano il costo **Assegna**. La parola **Reazione** indica gli effetti utilizzabili nelle finestre descritte alle pagine 5-6. Il testo di ogni carta specifica le sue abilità.

CASO 1 - RISPOSTA A UNA RIMOZIONE

Posare Rinaldo 4/4 e almeno due risorse pronte per il suo controllore. L'altro gioca Colpo poderoso su Rinaldo. Prima dei 4 danni, il difensore usa Giuramento d'onore: Rinaldo diventa 5/6 e sopravvive con 4 danni segnati. Alla fine del turno danni e bonus vengono rimossi insieme. Variante: con Fuga astuta, Rinaldo torna in mano e si pesca una carta; Colpo non trova più il bersaglio, ma il suo costo resta pagato.

CASO 2 - BLOCCO MULTIPLO

Posare Rinaldo 4/4 come attaccante, Demone evocato 3/2 e Predoni 1/1 come difensori pronti. Bloccare con entrambi, senza Reazioni. Rinaldo può assegnare 2 danni a ciascuno; riceve 4 danni simultanei. Tutte e tre le unità vengono scartate. Ripetere con un solo bloccante e confrontare il risultato. Nessuna unità usa abilità d'entrata nella preparazione di questo caso.

Esempi di gioco / segue

CASO 3 - PRIGIONIA E RISCATTO

Preparazione dell'esempio: usare S01-S06. Il giocatore X ha Dragontina pronta, Falerina e le due risorse Incanto pronte; Y ha Servitore degli incanti esaurito e 3 risorse qualsiasi pronte prese da A o B. X paga 2 ed esaurisce Dragontina: imprigiona il Servitore. Nel turno Y il Servitore salta il ripristino; Y paga 3 per il riscatto (Falerina), rimuove Prigionia e lo ripristina. Il Servitore, già in campo dal turno precedente, può attaccare. Ripetere senza Falerina: costo 2. Ripetere usando Soccorso: rimuove il segnalino, ma non ripristina.

CASO 4 - ANELLO E DANNI DOPO IL COMBATTIMENTO

Un Rinaldo 4/4 con Anello ha Elusione, ma non Protezione: Colpo poderoso può sceglierlo. Una truppa senza Elusione non può bloccarlo. Separatamente, far sopravvivere una unità 2/3 a 2 danni di combattimento: nella seconda fase principale Rocca Crudele può infliggerle l'ultimo danno. I danni restano fino alla fine di quel turno.

LE SEI CARTE DI SCENARIO

Falerina P23 × 1; Dragontina P24 × 1; Bevanda dell'oblio V09 × 1; Servitore degli incanti C14 × 1; Incanto R03 × 2. Sono contrassegnate S01-S06. Non aggiungerle ai mazzi A/B: usarle per gli scenari isolati.

Scheda delle partite

Spazio facoltativo per conservare i risultati delle partite. Indica i giocatori, i mazzi usati, chi inizia e il vincitore.

N.	X usa	Inizia	Vince A/B	Turni	Min.	Carta decisiva
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Giocatore X: _____

Giocatore Y: _____

Per la durata in turni, conta i turni individuali: X1 e Y1 sono due turni. Usa le note per ricordare le carte o i momenti decisivi della partita.

Ringraziamenti



Un ringraziamento al

Comitato per il Palio dell'Angelica

e alla

ProLoco Terre di Scandiano

Un ringraziamento speciale a

Fabio Casolari

ideatore e creatore di questo gioco.