

# Il Nuovo Re

*Nelle nostre terre, è giunta la guerra.  
Il Regno ha tentato di respingere  
l'invasione, ma finora, senza successo.  
E il nostro Re, Keeton, giace morente.*

Impersonerai il legittimo erede e figlio del Re, o il generale supremo, oppure il figlio bastardo, cercando di conquistare il trono. Otterrai il favore di Keeton? Ma se non riuscirai anche a fermare l'invasione, le tue trame e i tuoi intrighi saranno inutili.

Questo è un semplice GDR per un principe, un generale e un bastardo, senza GM, per il concorso "2013 Harder than Granite", da Daimon Games [ [www.daimongames.com](http://www.daimongames.com) ].

Per giocare ti occorrono:

- ✦ 2 tazze vuote al centro del tavolo

E per ogni partecipante:

- ✦ Una copia di questo manuale pocketmod
- ✦ 2 tazze, 1 piena di token bianchi, 1 di neri

## CREA IL TUO PERSONAGGIO

Decidi se vuoi impersonare il legittimo erede, il generale, oppure il figlio bastardo di Re Keeton. Nessuno dei personaggi è più forte degli altri; hanno tutti le stesse possibilità di ottenere il trono.

Assegna un nome al tuo personaggio, e scrivi il nome nella lista sotto e nella prossima pagina. Puoi anche disegnare un semplice ritratto o il tuo stendardo.

- ❖ \_\_\_\_\_ : Principe ed erede  
di diritto al trono
- ❖ \_\_\_\_\_ : Generale Supremo,  
comandante d'armi
- ❖ \_\_\_\_\_ : Conte, e figlio  
bastardo del Re

Scrivi sopra anche i nomi degli altri personaggi, per ricordarli durante il gioco. Ora sei pronto per studiare le semplici e rapide meccaniche del gioco.

# SCHEDA DEL PERSONAGGIO



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## REALIZZARE LE SCENE

Re Keeton sa bene che voi tutti mirate ad ottenere il trono. Vi convocherà a coppie nelle sue stanze, dove giace morente a letto.

Un giocatore sarà Re Keeton, gli altri due impersoneranno i propri personaggi. Fate a turno, con il più vecchio che inizia come Re.

Re Keeton farà domande, e condurrà l'inizio di ogni scena, ma poi spetterà agli altri due personaggi prendere in mano la situazione.

Ogni personaggio proverà a convincere il Re, con ragionamenti, fatti, informazioni, o con menzogne e tradimenti, di essere lui il candidato più adatto a ricevere la corona. Solo alla fine, Re Keeton deciderà che fare.

Le parole sono la tua spada. Quello che conta è restare sempre fedele al proprio personaggio.



## LE DOMANDE DEL RE

Per ottenere il favore di Re Keeton, i due personaggi nella stanza formuleranno alcune spiegazioni, e di solito inizieranno a breve a litigare. È tipico accusarsi a vicenda, attribuire colpe all'altro per un problema, un insuccesso o una sconfitta militare. Si possono presentare accuse, aggredire, contestare, rivelare intrighi veri o presunti, oscure manovre.

Il giocatore che impersona Re Keeton non deve prendere decisioni; il suo ruolo è dare inizio al conflitto con le sue domande. Le domande aiuteranno anche a illustrare lo stato del regno, dell'invasione, del nemico, a discutere tasse e ribellioni, eccetera.

Nel criticare gli avversari, si partecipa alla scoperta degli eventi e alla costruzione della storia. Non si può accusare il personaggio che non è presente nella stanza.

## RISOLVERE LE SCENE

Nel cuore di uno scontro, ognuno dei due giocatori scommette in segreto una manciata di token bianchi o neri (quanti vuole, anche uno solo, ma mai più di mezza tazza). Si mostra la scommessa insieme.

Chi vince ha convinto il Re, per questa volta, e può descrivere come siano andate in realtà le cose (o almeno, agli occhi del Re). Inserire i dettagli nelle schede personaggio.

- ❖ Bianco vs Bianco: il mucchio più grande vince. Il mucchio vincitore va nella tazza al centro, quello perdente va al vincitore
- ❖ Nero vs Bianco: nero vince sempre. Entrambi i mucchi vanno nelle tazze al centro
- ❖ Nero vs Nero: il mucchio più grande vince. Entrambi i mucchi vanno nelle tazze al centro



## FINALE

Il gioco termina quando una delle tazze al centro (bianca o nera) è piena e strabocca.

Ogni giocatore deve aver interpretato Re Keeton per almeno due turni. Se una tazza è piena prima del tempo, vuotarla per metà e dividere i token equamente tra i giocatori.

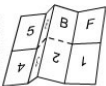
- ❖ Tazza bianca piena: Re Keeton è pronto a nominare il suo erede. Il giocatore con più token bianchi sarà il Re. Egli racconta l'incoronazione, il passaggio di potere, come ha sconfitto il nemico, e decide il fato dei suoi avversari
- ❖ Tazza nera piena: il regno è sconfitto e l'invasore ha vinto. Tutti perdono, ma il favorito del Re (quello con più bianchi) diviene il capro espiatorio. Gli altri due raccontano di come hanno scampato la morte, e di come Keeton o gli invasori abbiano punito il favorito del Re

## Folding Instructions

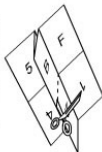
Note: All folds should be to the lines printed on the paper, and not to the actual edges of the page.



1. Start with front page at top left

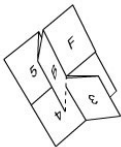


2. Fold in halves



3. Cut at dotted line in center

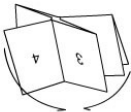
4. Fold to opposite ends.



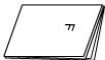
5. Fold in half vertically



6. Fold in half horizontally



done, enjoy!



PocketMod.com  
© 2005-2006

Copyright 2013 Daimon Games

Licenza Creative Commons:

Attribuzione, Non Commerciale, Condividi Allo Stesso Modo

[ <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/legalcode> ]