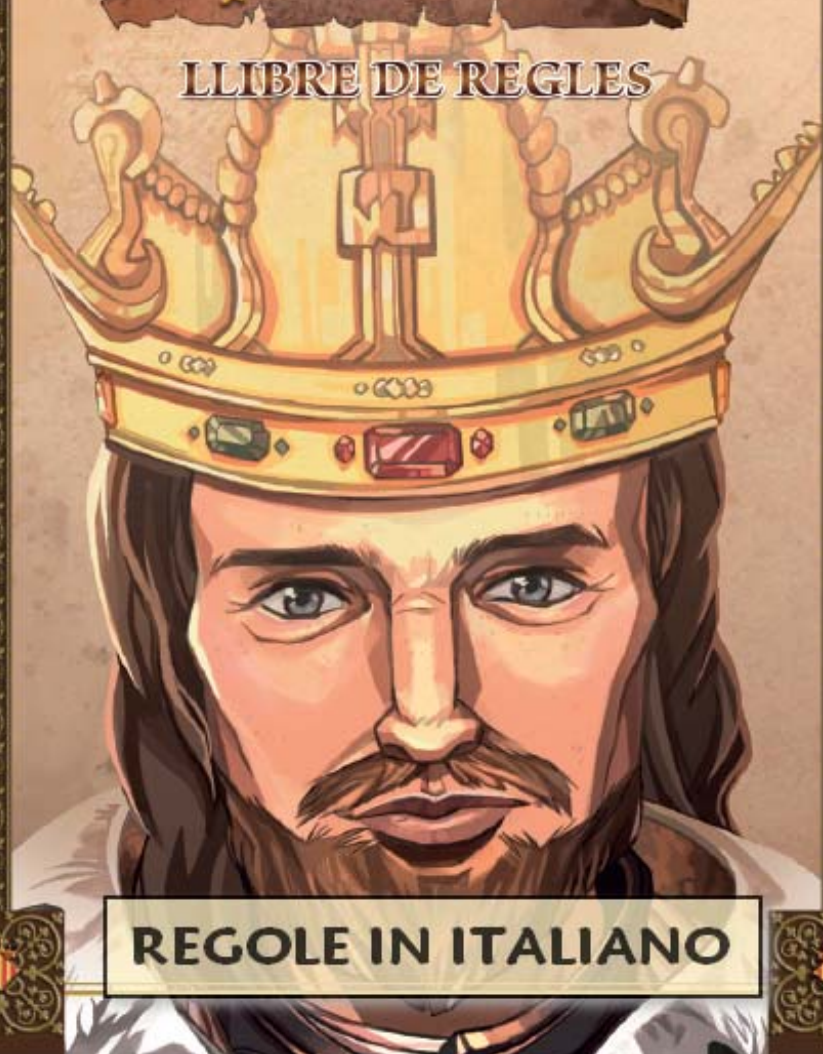


Molt soroll per un rei

LLIBRE DE REGLES



REGOLE IN ITALIANO

Índex

1. Introduzione	3
2. Componenti	3
2.1. La mappa	4
2.2. Le carte	6
2.3. Le pedine	7
3. Preparazione del gioco	10
4. Come si gioca	11
5. Nuova carta, rinforzi ed eventi	11
6. Risoluzione degli assedi	12
7. Movimento	12
8. Azioni	14
8.1 Eseguire offensive	15
8.2 Raggruppare Almogaveri	17
8.3 Raggruppare Flotte	18
8.4 Influire sulla Nobiltà	18
8.5 Influire sul Papato	19
8.6 Influire su Jaume de Mallorca	20
9. Iniziare gli assedi	20
10. Azioni speciali	21
10.1 I Vespri Siciliani	21
11. Relazioni con il Papato	22
12. Come vincere e perdere	22
12.1 Valutazione della sconfitta	23
12.2 Valutazione della vittoria	23
13. Cenni storici sulle carte	24
Crediti	32

1. Introduzione

Molt Soroll per un Rei (molto rumore per un re) è un gioco in solitario che ricrea liberamente e astrae le varie minacce con cui si confrontava il re Pietro il Grande, durante il suo regno, culminato nella sua scomunica e nella crociata contro la corona di Aragona. Il giocatore rappresenta il potere reale, minacciato internamente ed esternamente da diversi fronti, mentre i nemici e le minacce vengono controllati automaticamente dal gioco.

L'obiettivo del gioco è arrivare alla fine del regno (la carta "[Mort a Vilafranca](#)"), mantenendo i vari fronti più o meno controllati, al fine di prevenire la caduta di Barcellona. Quindi, in ogni turno va giocata una carta che contiene le minacce, ma consente al re di eseguire azioni per affrontarle.

Il gioco è basato sul sistema "State of Siege", creato da [Darin A. Leviloff](#), origine di numerosi giochi in solitario.

Gli esempi di gioco si indicano in corsivo con ombreggiatura

I commenti dell'autore si indicano in azzurro

2. Componenti

- 1 mappa
- 21 pedine
- 35 carte
- Questo regolamento
- 1 dado a sei facce

2.1 La mappa

La mappa rappresenta il Mediterraneo occidentale, sul quale sono segnate diverse caselle connesse da linee. Tutte le linee convergono su Barcellona ed ognuna di esse è rinominata come "Fronte".

I differenti Fronti si identificano come : «Nobiltà catalana», «Nobiltà aragonesa», «Andalusi», «Napoli», «Francia di Filippo l'Ardito» e la «Francia di Beaumarchais» e sono identificati sulla mappa, e nelle carte e pedine da uno stemma araldico per ciascun Fronte.



I diversi fronti sono solo una rappresentazione schematica delle diverse pressioni alle quali fu soggetto il re Pietro e non una vera rappresentazione geografica della reale campagna militare.

Notate anche che la costa di Provenza é stata compressa per poter inglobare la penisola italiana.

Le caselle sono sulle tracce in cui si muovono le pedine che segnano le posizioni nemiche e sono numerate in maniera ascendente fino a Barcellona (dallo 0 fino al 3 o al 4, che è la casella appena prima di Barcellona). I fronti «**Nobiltà aragonesa**» e «**Francia di Beaumarchais**» hanno in comune le ultime tre caselle: Saragossa, Lleida e Igualada.

Alcune caselle hanno un ancora, ad indicare che si tratta di caselle marittime nelle quali si possono avere flotte o nelle quali possono agire i pirati barbareschi



Alcune caselle hanno un simbolo di fortezza, che indica la necessità di porre un assedio, da parte del nemico, per la conquista.



La mappa comprende anche differenti tracce, markers e tabelle per indicare i diversi eventi di gioco:

Una traccia «**Jaume de Mallorca**» (Giacomo di Maiorca), di 4 caselle, per indicare la posizione di Jaume de Mallorca.



Una traccia «**Fidelitat de la Noblesa**» (Fedeltà della Nobiltà), di 4 caselle, per indicare la posizione dei nobili catalani e aragonesi.



Una traccia «**Papat**» (Papato), di 5 caselle, da 0 a 4, per indicare la posizione del Papa di Roma.



Un'area per le pedine «**Almogaveri**» (Almogàver), di 2 caselle, una detta **Raggruppamento** ed una **Disponibili**.



Un'area per le pedine «**Flotes**» (Flotte), di 2 caselle, una detta **Raggruppamento** ed una **Disponibili**.



Uno spazio per le «**Amenaces eliminades**» (Minacce eliminate), per collocare le pedine nemiche eliminate dal gioco.



2.2 Le Carte

Le carte sono la base del gioco, esse determinano gli eventi che accadono, quali nemici attaccano e quali azioni possono essere eseguite dal giocatore.

Il Mazzo è diviso in due parti: le **carte A** e le **carte B**, cosa che si trova indicata sull'angolo in basso a destra. All'inizio della partita saranno utilizzate le carte A; le carte B entrano in gioco quando sarà giocata la carte dei Vespri Siciliani (*Vespres Sicilianes*). Inoltre, qui ci sono due carte speciali: la carta «**Excomunió i croada**» (**Scomunica e Crociata**), identificabile anche dal suo dorso, e la carta «**Mort a Vilafranca**» (**Morte a Vilafranca**). Queste due carte speciali hanno la lettera E nell'angolo inferiore destro.

Ogni carta possiede tutte le informazioni necessarie per realizzare le azioni corrispondenti e mostra i seguenti elementi:

- **Azioni disponibili:** indica quante azioni può fare il giocatore e, sotto il numero, indica se ci sono modificatori al tiro del dado.
- **Azioni speciali:** se presenti, indicano se fare qualche azione speciale alla fine del turno.
- **Simbolo di rinforzi:** se presente indica che si avrà un rinforzo per i nemici.
- **Evento:** spiega cosa accade e come portarlo a termine.
- **Movimenti:** indica quali Fronti nemici avanzano (o eventualmente, retrocedono)
- **Mazzo:** indica se la carta è del mazzo A o B o se è una delle due carte speciali segnate con la E.



2.3 Le Pedine

Le pedine quadrate del gioco si dividono in pedine nemiche, marker e modificatori.

Forze Nemiche

Rappresentano le diverse forze e i diversi protagonisti che affrontarono Pietro il Grande durante il suo regno. Alcune sono tipiche armate come quella di Carlo d'Angiò a Napoli o quella di Filippo III di Francia; altre rappresentano più o meno in modo astratto gruppi politici di pressione, come la nobiltà aragonese o catalana. Ne esiste una per ciascun Fronte.

Una tipica Forza nemica ha:

- **Nome** e scudo araldico o simbolo identificativo.
- **Valore di combattimento**, quello che il giocatore deve superare, tirando il dado, per far retrocedere la pedina nemica in un'offensiva. (vedere «8.1 Eseguire Offensive»).
- **Valore d'assedio**, il numero che si usa per verificare se una Forza nemica ha vinto un assedio contro una fortezza (vedere «6. Risoluzione degli assedi»).
- **Asterisco**, che si trova solo nelle pedine «**Noblesa Catalana**» e «**Noblesa Aragonese**» ad indicare che il suo valore viene modificato dal numero indicato sulla traccia «**Fidelitat de la noblesa**».



Tutte queste pedine hanno due lati: il fronte ha la forza completa ed il valore di combattimento più elevato; il retro ha una forza ridotta ed il valore di combattimento inferiore.

Pedine Modificatori

Rappresentano in maniera astratta le risorse che il giocatore può utilizzare in alcuni momenti. Tutte hanno la stessa struttura:

- **Nome** e, in qualche caso, un simbolo o un blasone.
- **Valore modificatore**, che si aggiunge al tiro del dado nelle offensive.

Le pedine modificatori, di cui dispone il giocatore, ed i loro effetti sono:

- **4 pedine Flotta**: 1 Estol Reial (Squadrone Reale), 1 di Ruggero di Lauria, 1 di Corrado Llança (Corrado Lancia) e 1 di Berenguer Mallol. Quando si usano (vedere «8.1. Eseguire Offensive») danno un +1 al tiro del dado in una offensiva, però soltanto in una casella marittima (con il simbolo dell'ancora).
- **3 Pedine di Almogaveri**: 2 generiche e 1 di **Galceran de Cartellà** (Guglielmo Galcerando di Cartellà). Quando si usano (vedere «8.1. Eseguire Offensive») danno un +1 al tiro del dado in una offensiva.

Quando un evento le convoca nel gioco, queste pedine sono messe sullo spazio “Disponibili”, delle rispettive caselle, pronte per essere usate.



Pedine Flotta



Pedine Almogaveri



Le caselle “Disponibili” per flotte ed Almogaveri

Pedine Marker

Servono a registrare diverse variabili del gioco che bisogna controllare:

- **Posizione di Jaume de Mallorca:** si usa sull'omonima traccia.
- **Posizione della Nobiltà:** si usa sulla traccia «**Fidelitat de la noblesa**» per indicarne la posizione.
- **Relazioni con il Papa:** si usa sulla traccia «**Papat**» per indicare la relazione di Pietro con il Papa.
- **Rivolta di Berenguer Oller:** si usa quando scatta la rivolta di Berengario Oller, che avviene nei pressi di Barcellona. Finché é in atto, il giocatore ha un modificatore di -1 ai tiri del dado in tutte le sue offensive.
- **Pirati barbareschi:** si usa nella casella corrispondente, per indicare se i pirati barbareschi sono attivi o no. Finché é in atto, il giocatore ha un modificatore di -1 ai tiri del dado in tutte le sue offensive nelle caselle marittime.
- **3 pedine d'assedio:** si usano per indicare che una Forza nemica sta assediando una fortezza. Il retro della pedina mostra mura distrutte ed è utilizzato quando la Forza nemica ha conquistato la fortezza.

Le pedine segnalini della posizione di Jaume de Mallorca, della Nobiltà e della relazione con il Papa sono mosse una casella verso destra (quando l'evento indica un + 1) o verso sinistra (quando l'evento indica un -1); due caselle se indica -2. Se capita che un evento faccia muovere la pedina oltre l'ultima casella della traccia, questa rimane nell'ultima casella.



2.4 Il dado

Per determinare il successo o il fallimento della maggioranza delle azioni ed eventi del gioco si utilizza un dado a sei facce. Come regola generale i tiri bassi sono contrari agli interessi reali e quelli alti li favoriscono.

3. Preparazione del gioco

Per iniziare a giocare, seguite questa sequenza:

1- Aprite la mappa e mettetela sul tavolo.

2- Mettete le pedine degli **Andalusi**, le **Nobiltà Catalane ed Aragonesi** a piena forza (lato fronte) nella casella iniziale della propria traccia o Fronte (dove c'è lo scudo).

3- Mettete una pedina di Almogaveri generica nella casella «Disponibili» dello spazio «Almogaveri».

4- Mettete:

- La pedina di Jaume II nella casella «Neutral Pro-Felip» (Neutrale e pro Filippo) della traccia «Jaume deMallorca»
- La pedina della posizione della Nobiltà nello spazio «+ 1/ 0» della traccia «Fidelitat de la noblesa»
- La pedina delle relazioni con il Papato nello spazio «3» della traccia del «Papat».

5 - Il resto delle pedine, incluse le forze nemiche di Napoli e le due francesi, al momento restano inattive. Tenetele accanto alla mappa. Entrano in gioco in seguito ad eventi sulle carte.

6- Prendete la carta «Excomuniò i croada!» (identificabile per il dorso diverso) e mettetela al lato della mappa.

7- Prendete solo le carte del mazzo A, mescolatele e mettete il mazzo a fianco della mappa. Le carte B e la carta E «Mort a Vilafranca» entreranno in gioco quando sarà estratta la carta dei Vespri Siciliani.

4. Come si gioca ?

Una partita consta d'un numero indeterminato di turni, in ciascuno dei quali si estrae una carta. La partita finisce quando muore il Re e accede al trono l'infante Alfonso, nel cui caso vince il giocatore o quando una forza nemica entra a Barcellona, nel cui caso il giocatore perde.

Ogni turno presenta le seguenti fasi da eseguire nell'ordine indicato:

- 1- Nuova carta.** prendete la carta in cima al mazzo e ponetela nello spazio «Evento attivo» sulla mappa. Questa sarà la carta attiva per quel turno.
- 2- Rinforzi.** Se la carta lo indica, rinforzate i nemici.
- 3- Evento.** Risolvete l'evento indicato sulla carta se esiste.
- 4- Risoluzione degli Assedi.** Risolvete qualunque assedio sia in corso.
- 5- Movimento.** Muovete le forze nemiche come suggerito sulla carta attiva.
- 6- Azioni.** Eseguite le azioni nel numero suggerito dalla carta attiva.
- 7- Inizio di Assedi.** Mettete il marker d'assedio se è il caso.
- 8- Azioni speciali.** Portate a termine qualsiasi azione speciale indicata sulla carta attiva.
- 9- Relazioni con il Papa.** Controllate il marker sulla traccia delle relazioni con il Papato e, se è sullo zero, ponete la carta «Excomuniò i croada!» nello spazio «Evento Attivo»: questa sarà la carta attiva del turno successivo.

Di seguito dettaglieremo ciascuna delle fasi citate.

5. Nuova Carta, Rinforzi ed Evento

Estraete la carta in cima al mazzo e mettetela nello spazio «Evento Attivo» in mappa. Questa sarà detta la **carta attiva** del turno. Se la carta attiva ha la bandierina dei Rinforzi significa che il nemico si rinforza. Lanciate un dado per ciascuna pedina di Forza nemica, che si trova sul suo lato ridotto, o per i Pirati Barbareschi, se sono in gioco, però inattivi: se il risultato è 1, 2 o 3, la pedina ritorna a piena forza (o si riattiva nel caso dei Pirati).



Subito dopo, se la carta mostra qualche evento, questo è eseguito secondo le istruzioni della carta. Quando un evento è del tipo «Attiva il fronte ecc...», bisogna aggiungere la Forza nemica appropriata nella prima casella del Fronte attivato dall'evento.

6. Risoluzione di Assedi

Se in questa fase c'è qualche Forza nemica con una pedina d'assedio bisogna stabilire se la Forza conquista la fortezza o no. Per farlo tirare un dado:

Se il risultato è pari o inferiore al valore d'assedio della Forza nemica, l'assedio è riuscito e la fortezza è caduta. Girate il marker d'assedio in modo che mostri la faccia con le Rovine, e lasciatelo nella casella conquistata o al suo fianco. A partire da quel momento quella casella non sarà più considerata una fortezza.



Se il risultato è superiore al valore d'assedio della Forza nemica, l'assalto alle mura non ha avuto alcun esito e l'assedio deve proseguire.



ATTENZIONE! Se durante la risoluzione di assedi, ha successo un assedio alla città di Barcellona, la partita termina immediatamente come una sconfitta. Consultate la regola 12.1 per dare un valore alla grandezza del disastro.

7. Movimento

Ciascuna carta indica quali Forze nemiche muovono nel turno: quelle i cui scudi sono in colore. In generale, le forze muovono sempre una casella verso Barcellona lungo il proprio Fronte (vale a dire nella casella seguente, con il valore più alto).



Es: in questo caso, avanzano le pedine dei nobili di Aragona e gli Andalusi.

Se un blasone è contornato in **ROSSO** significa che quel Fronte retrocede di una casella. Alcuni eventi possono far retrocedere uno o più Fronti.

ATTENZIONE! Se una Forza nemica deve avanzare in Barcellona, che è già occupata da un'altra Forza, questa non avanza e resta dove è. Se due o più forze devono avanzare a Barcellona, ha la precedenza quella situata più a sinistra sulla carta.

ATTENZIONE! i francesi di Beaumarchais e la nobiltà aragonese hanno in comune alcune caselle. Non si possono avere due Forze in una casella, quindi se una deve avanzare o retrocedere, le Forze si scambiano, tornano a Egea o Terol (se una avanza su Saragozza) o non avanzano (se l'avanzata è su Barcellona).

ATTENZIONE! Se una Forza nemica sta sotto un marker d'assedio NON avanza, malgrado l'indicazione della carta (deve terminare l'assedio).

ATTENZIONE! Se una carta fa avanzare un Fronte inattivo ignorate questo movimento.

Da Palermo a Barcellona

Se la Forza di Carlo d'Angiò deve avanzare da Palermo a Barcellona, potete intercettare quel movimento se avete una flotta nello spazio «Disponibili» o nello spazio «Raggruppamento»: ritirate quella flotta dal gioco e la Forza di Carlo d'Angiò resta a Palermo.

Questa avanzata di Carlo d'Angiò fino a Barcellona è più simbolica e astratta tanto che rappresenterebbe non solo il controllo totale della Sicilia, da parte Angioina, ma anche una sconfitta militare di Pietro, decisiva per quel teatro di operazioni, eliminando permanentemente la sua capacità di combattere in tutti gli altri fronti e, forse anche la definitiva imposizione di Filippo come nuovo re di Aragona e Valencia e conte di Barcellona ... la fine del casato di Barcellona duecento anni prima?

Il Rossiglione e Giacomo di Maiorca

Il Regno di Maiorca possiede una pedina in mappa che indica la sua posizione nel conflitto. Se il marker si trova nella casella «Visca lo rei en Pere!» (Viva Pietro!), quando la forza francese si trova a Perpignano, Panissars, Girona o sta assediando Barcellona, sarà sempre girata sul lato ridotto senza poter ricevere RINFORZI.



L'appoggio di Jaume modifica anche le offensive che si controllano a Perpignano o Panissars con un + 1 o un -1.

Per sapere come influire sulla traccia di Jaume de Mallorca vedere «8.6».

8. Azioni

Ogni carta specifica il numero d'azioni di cui si dispone per provare a migliorare la vostra situazione nel turno in corso (è il valore che si trova sopra il sigillo di cera).

Le azioni disponibili si possono utilizzare per:

- **Eeguire offensive** (vedere 8.1)
- **Raggruppare almogaveri** (vedere 8.2)
- **Raggruppare flotte** (vedere 8.3)
- **Influire sulla Nobiltà** (vedere 8.4)
- **Influire sul Papato** (vedere 8.5)
- **Influire su Jaume de Mallorca** (vedere 8.6)

Le azioni si devono completare una dopo l'altra, in modo tale che si possa decidere l'azione successiva dopo aver visto il risultato di quella giocata. In questo modo il giocatore può ripartire le azioni che vuol fare nel modo che desidera. Una stessa azione può essere ripetuta purché ci sia un numero disponibile.

in questo gioco, volutamente semplice, la parte più importante, riguardo le decisioni del giocatore, è proprio come distribuire le azioni di cui si dispone.

Sotto il numero delle azioni, a volte ci sono valori positivi o negativi: sono modificatori ai tiri dei dadi effettuati per le azioni indicate.



Lo **scudo** di un Fronte indica un modificatore al dado al tiro per l'offensiva in quel Fronte. Le **spade incrociate** indicano qualunque Fronte desiderato.



Una **pergamena tra due scudi** indica un modificatore per il tiro d'influenza corrispondente (Nobiltà, Papato o Jaume).



Un «**No**» indica che non si possono fare azioni in quel Fronte o tentare di cambiare quella Influenza.

8.1 Eseguire offensive

Le offensive servono a far sì che le forze nemiche, presenti in uno dei fronti, si ritirino di una casella e, inoltre, che s'indeboliscano o si ritirino di due caselle.

Offensive

Scegliete quale Fronte e quale Forza di quel Fronte volete attaccare, poi tirate un dado, applicando tutti i modificatori del caso:

- Se il risultato è **inferiore** o **pari** al valore della Forza nemica, l'attacco fallisce e non c'è alcun effetto. La Forza nemica resta dov'era.
- Se il risultato è **superiore** al valore della Forza nemica, l'attacco ha successo e la Forza nemica retrocede (se può) di una casella. Inoltre:
- Se il risultato del dado è **uguale a 6** (senza tener conto di modificatori), la Forza nemica si gira sul lato ridotto, se non lo era già.

Uso di pedine modificatori

In qualsiasi offensiva si può usare, **al massimo, una pedina di Almogaveri, e, nelle caselle marittime, anche una pedina di flotta**, se sono nel loro spazio «**Disponibili**». Ciascuna di queste pedine dà un +1 al tiro del dado che tenta di eseguire l'offensiva.

Una volta utilizzate, le pedine modificatori sono riposte nelle rispettive caselle «**Raggruppamento**».

Non si può mai usare le pedine nelle caselle «**Raggruppamento**», prima bisogna riorganizzarle, cioè passarle nelle caselle «**Disponibili**», spendendo un'azione (vedere 8.2 e 8.3).

Appoggio di Giacomo di Maiorca

La posizione di Jaume de Mallorca (Giacomo di Maiorca) in relazione a Pietro ha i seguenti effetti per le offensive sul Fronte francese di Filippo l'Ardito:

- «**Visca lo rei en Pere!**»: in offensive contro Perpignano o Panissars dà un +1 al tiro del dado, la Forza francese non può rinforzarsi e resta sempre sul lato ridotto nelle caselle Perpignano, Panissars, Girona o se assedia Barcellona.
- «**Neutral Pro Pere**» e «**Neutral Pro Felip**»: nessun effetto in offensiva.
- «**Aliat de Felip**»: (alleato di Filippo) dà un -1 al tiro del dado nelle offensive contro Perpignano o Panissars.

Rivolta di Berenguer Oller



Quando esce l'evento della rivolta di Berenguer Oller, si pone la sua pedina a Barcellona e la si **considera una Forza nemica di valore di combattimento = 3**. Mentre la rivolta resta attiva, **tutte le vostre offensive** avranno un modificatore di -1 al tiro del dado (fanno eccezione i tiri contro la stessa rivolta).

Potete tentare di sedare la rivolta con una normale offensiva, senza modificatori. In una offensiva contro Oller **non si possono usare né flotte né Almogaveri**. La rivolta di Berenguer Oller non genera assedi (è una rivolta cittadina!) però se un Fronte entra a Barcellona e la rivolta è attiva, il tiro d'Assedio del Fronte si considera un successo automatico e fa perdere la partita.

Si la rivolta è sedata, mettete la pedina di «**Berenguer Oller**» nella casella «**Amenaces eliminades**», minacce eliminate in mappa.

ATTENZIONE! Se per caso esce l'evento della rivolta e Barcellona è già sotto assedio si perde la partita senza giocare il resto della carta.

Non é facile sedare la rivolta, però se non lo fate avrete sempre questo fastidioso modificatore -1 in tutte le vostre offensive. Dovrete decidere se volete controllare i nemici esterni o concentrarvi a sedare la rivolta .

Pirati Barbareschi



Quando esce l'evento dei Pirati Barbareschi, si mette la loro pedina nella casella corrispondente e la si considera **come Forza nemica con valore di combattimento di 2**. Mentre i pirati sono attivi, **tutte le vostre offensive in caselle marittime** hanno un modificatore di -1 al tiro del dado, (ad eccezione delle offensive contro i pirati).



Potete tentare di ripulire la costa dei Barbari con una normale offensiva, senza usare modificatori. Per farlo però dovete avere una flotta disponibile e passarla alla casella «**Raggruppamento**».

Se avete successo, la pedina dei Pirati viene girata e diventa **inattiva**. Una carta che dà rinforzi al nemico la potrà riattivare tirando 1, 2 o 3 con il dado, come se fosse un fronte.

Prima casella di un Fronte

In qualsiasi caso, una Forza nemica non può essere fatta retrocedere dopo la casella iniziale (quella con lo scudo araldico) del proprio Fronte.

Eliminazione di un Fronte

Alcune carte danno, come azione speciale, una possibile inattivazione («**Possibile inattivaciò**») di un determinato Fronte. In tal caso è possibile eliminare dal gioco la Forza nemica che appartiene a quel Fronte.

Tirate un dado: se il risultato è superiore al numero della casella dove si trova la Forza nemica, questa è eliminata e va messa nello spazio «**Amenaces eliminades**» in mappa. Il fronte corrispondente rimarrà inattivo per tutto il resto della partita.

8.2 Raggruppare Almogaveri



Potete usare una delle vostre azioni per passare una pedina di Almogaveri dalla casella «**Raggruppamento**» a quella «**Disponibili**». In questa maniera la pedina sarà disponibile per le vostre offensive, anche in una, susseguente, dello stesso turno. Il raggruppamento degli Almogaveri è sempre automatico, è necessario solo spendere l'azione, senza tirare il dado.



8.3 Raggruppare Flotte



Potete usare una delle vostre azioni per passare una pedina di Flotta dalla casella «**Raggruppamento**» a quella «**Disponibili**». In questa maniera la pedina sarà disponibile per le vostre offensive, anche in una, susseguente, dello stesso turno. Il raggruppamento delle Flotte è sempre automatico, è necessario solo spendere l'azione, senza tirare il dado.



Il raggruppamento di una flotta con un'azione rappresenta in maniera astratta il ritorno in porto per le necessarie riparazioni e per rifornire la flotta.

8.4 Influenzare la Nobiltà



Potete usare una o più azioni per tentare di influenzare la Nobiltà. Per ogni azione tentata tirate un dado e aggiungete i possibili modificatori previsti dalla carta:

- Con un risultato d'1, 2 o 3 non succede nulla.
- Con un risultato di 4, 5 o 6, spostate la pedina marker una casella a destra.

La casella in cui si trova la pedina indica una forza che va aggiunta alle Forze dei fronti della nobiltà catalana e della nobiltà aragonese. Quindi, ad esempio, nella seguente situazione (+1):



Es: La forza della nobiltà catalana é 3 con un valore d'assedio di 2 se è a piena forza oppure di valore 2 e valore d'assedio 1 se è ridotta.

8.5 Influenzare il Papato



Potete usare una o più azioni per tentare di influenzare il Papato. Per ogni azione tentata tirate un dado e aggiungete i possibili modificatori previsti dalla carta:

- Con 1, 2, 3 o 4 non succede nulla.
- Con un risultato di 5 o 6, spostate la pedina papato marker una casella a destra sulla traccia del Papato.



Gli eventi di alcune carte talvolta obbligano a muovere la pedina del Papato, in genere verso la casella zero. Una volta che il marker raggiunge la casella zero (0) arriva, di conseguenza, la Scomunica di re Pietro e una Crociata contro di lui. (vedere «11. Relazioni con il Papato») La possibilità di influenzare il Papato scompare dal gioco a tutti gli effetti; ignorate qualsiasi riferimento postumo sulle carte.

Ci sono più probabilità che la Crociata possa essere dichiarata tardi o all'inizio. Usare azioni per migliorare le relazioni con il Papato può servire a ritardarla, e a non farla accadere dopo pochi turni. Dovete valutare cosa vale la pena di fare e di rischiare ...

8.6 Influenzare Jaume de Mallorca



Potete usare una o più azioni per tentare di influenzare Giacomo di Maiorca. Per ogni azione tentata tirate un dado e aggiungete i possibili modificatori previsti dalla carta:

- Con 1, 2, 3 o 4 non succede nulla.
- Con un risultato di 5 o 6, spostate la pedina marker una casella a destra sulla traccia della fedeltà di Jaume de Mallorca.

Gli eventi collegati ad alcune carte obbligano a muovere il marker di Jaume, in genere verso un'alleanza con Filippo l'Ardito (Felip de França).

É difficile riuscire a far sì che Jaume de Mallorca appoggi Pietro poiché è incline ad allearsi con Filippo l'Ardito. Di nuovo sta a voi giudicare se vale la pena usare azioni sulla traccia di Jaume per ritardare l'arrivo dell'armata di Filippo.



9. Inizio degli Assedi



Una volta finite le vostre azioni, se qualche Forza nemica si trova su una casella di fortezza mettete sopra alla Forza una pedina "Assedio" o «**Setge!**», per indicare l'inizio di un assedio.



10. Azioni Speciali

In determinati casi, alcune carte indicano un'azione speciale che deve essere fatta dopo le fasi di movimento, azioni e assedi. Queste azioni speciali sono indicate nella parte inferiore della carta.



Se la carta include una azione speciale, seguite le istruzioni che sono scritte.

10.1 I Vespri Siciliani

La carta «**Vespres Sicilianes**» (Vespri Siciliani) è un evento importante e speciale: permette, infatti, di aggiungere il mazzo di carte B alle carte che ancora non sono state giocate, anche se è la prima carta che viene scoperta !

Per la procedura seguite questo schema:

1. Togliete momentaneamente dal mazzo B la carta E «**Mort a Vilafranca**».
2. Aggiungete al mazzo B tutte le carte del mazzo A che ancora non sono state giocate (eccetto «**Mort a Vilafranca**») e mescolate il nuovo mazzo.
3. Da questo mazzo estraete le 5 ultime carte (senza guardarle), aggiungete la carta «**Mort a Vilafranca**» alle 5 carte e mescolate il mazzetto di 6 carte. Ponetelo di lato alla mappa.
4. Mettete sopra al mazzetto il resto delle carte del nuovo mazzo. In tal modo non si sa se nella partita saranno giocate tutte le carte.

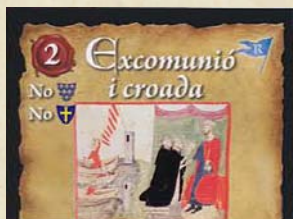


11. Relazioni con il Papato

Infine, valutate la posizione della pedina marker delle relazioni con il Papato. Se non si trova alla casella zero (0) non succede nulla.

Se si trova alla casella zero arriva la Scomunica di Pietro ed inizia una Crociata contro di lui portata avanti da Filippo di Francia.

Prendete la carta «**Excomuniò i croadal**» e mettetela sopra il mazzo degli scarti nella casella di mappa «**Esdeveniment actiu**»: questa sarà la carta attiva per il turno seguente; ovvero il prossimo turno non dovete estrarre alcuna nuova carta, perché userete la «**Excomuniò i croadal**» come fosse una comune carta.



Potete ritirare dal gioco la pedina marker del Papato ed ignorare qualsiasi successivo riferimento alla traccia delle Relazioni con il Papato.

12. Come vincere o perdere

Se durante la fase di risoluzione degli assedi una Forza nemica ha successo nell'assediare Barcellona, avete perso la partita, che cessa immediatamente. Per determinare se la vostra sconfitta è stata catastrofica o no, vedere il **paragrafo 12.1**.

Se, invece, dopo la fase di risoluzione degli assedi della carta «**Mort a Vilafranca**», Barcellona ha resistito, avete vinto la partita: re Pietro è morto a Vilafranca e durante il suo glorioso regno è riuscito a resistere a diverse minacce con le quali si è cimentato.

Tuttavia, per valutare in che stato ha trasmesso il regno al suo erede, l'infante Alfonso: vedere il **paragrafo 12.2**.

12.1 Valutazione della sconfitta

Per valutare una sconfitta calcolate i vostri «**Punti Sconfitta**» nella seguente maniera:

- 2 punti per ogni carta che ancora non è stata giocata,
- 2 punti per ogni Forza nemica che sia sulla casella «4» del suo fronte,
- 1 punto per ogni Forza nemica che sia sulla casella «3» del suo fronte,
- 2 punti se la rivolta di Oller è ancora attiva,
- 2 punti se sono attivi i Pirati Barbareschi, togliete
- -1 punto per ogni pedina che si trova nello spazio «**Amenaces eliminades**»,
- -5 punti se non è iniziata la Crociata.

Adesso sommate tutti i punteggi per valutare la dimensione della vostra tragica sconfitta, secondo la seguente tavola:

- 51 - 99 punti: Pietro il Minore
- 21 - 50 punti: Pietro il Debole
- 00 - 20 punti: Pietro lo Sfortunato

12.2 Valutazione della vittoria

Per valutare la vittoria calcolate i vostri «**Punti Vittoria**» nella seguente maniera:

- Per ogni Forza nemica, tanti punti negativi come il valore della casella dove si trova sul suo Fronte,
- -5 punti se una forza nemica assedia Barcellona,
- 10 punti per ogni pedina che si trova in «**Amenaces eliminades**»,
- 5 punti se non è iniziata la Crociata,
- - 2 punti se la rivolta di Oller è attiva,
- - 2 punti se sono attivi i Pirati Barbareschi.

Sommate tutti i punteggi di Gloria ottenuti e valutate secondo la seguente tabella:

- da 30 a 45 punti: gloria eterna, Pietro Magno
- da 0 a 29 punti: fama locale, Pietro il Grande (storico)
- punteggio negativo: molto rumore per un re ... (Molt soroll per un rei)

13. Cenni di Storia sulle carte



1 - «Hisenda empobrida». «tesoro impoverito». Quando Pietro ebbe accesso al trono, il Tesoro reale era stato devastato, causa le spese degli ultimi anni di Jaume I e delle rivolte andaluse a Valencia.

2 - «Bovatge». Il Bovatico era una tassa sui capi di bestiame spesso istituita nel momento in cui il nuovo re saliva al trono. Pietro il Grande ne istituì una all'inizio del suo regno, senza attendere l'approvazione della Corte, il che provocò malcontento tra la Nobiltà.

3 - «Almogavers». Gli Almogaveri erano compagnie di fanteria leggera, d'origine saracena e, in seguito, arruolati dai Catalani, Aragonesi e Castigliani. Combattevano appiedati, senza corazza e approfittavano della loro grande mobilità.

“Queste genti che si nomano Almugavers sono genti che vivono d'armi, né stanno in ville, né in città, ma nelle montagne e nelle foreste; e guerreggiano tutti i giorni contro i Sarracini (Serrayns), ed entrano nelle terre dei Serrayns per una giornata o due, saccheggiando e catturando molti Sarracini [...] E sono molto forti e molto leggeri per fuggire e per inseguire. E sono Catalani e Aragonesi e Serrayns.”

4 - «Revolta mudejar». (Rivolta dei Mori) Regnava ancora Jaume I, nell'anno 1276 quando ci fu la terza rivolta dei saraceni valenzani, che avevano formato un'armata al comando di al-Azraq. La rivolta si estese per tutto il regno di Valencia. Quando Pietro era Re, schiacciò l'ultima delle rivolte, comandata dal figlio d'Al-Azraq e conquistando la città di Montesa nel 1277.

“E i saraceni tenevano quella rocca ed il castello, e se avessero perduto la rocca, il castello e la città (Montesa) non avrebbero retto per molto.”

5 - «Tractat de Perpinyà». (Trattato di Perpignano) con questo trattato, siglato il 20 gennaio 1279, Jaume de Mallorca si riconosceva vassallo di Pietro. Jaume II aveva obbligo di presentarsi ogni anno alla corte di Catalogna; nei territori di Rossiglione e Serdagna (Cerdanya) vigevano le leggi di Barcellona e circolava la moneta barcellonese. Inoltre, una volta presa tregua tra i fratelli, avrebbero firmato un patto di mutua difesa. Anche così, Jaume scrisse un codicillo segreto in cui denunciava l'imposizione del trattato e lo dichiarava nullo.

6 - «Dionis de Portugal». Dionigi I di Portogallo si sposò nel 1282 con Isabella (Elisabet) d'Aragona, figlia di Pietro il Grande e di Costanza di Sicilia.

7 - «Marti IV»; Papa Martino IV o Simòn de Brie fu proclamato per gli anni 1281-1285. Dopo la morte del Papa predecessore, Carlo d'Angiò forzò l'elezione di un Papa francese, che seguiva interessi politici opposti a Pietro.

8 - «Ferran Sanxis de Castre». Prima di accedere al trono, l'Infante Pietro dovette affrontare una rivolta nobiliare. Nel 1274, alcuni nobili catalani, tra cui Ramon Folc V de Cardona, Jofre III de Rocaberti, Arnau Roger I de Pallars Sobirà e Hug V d'Empuries, sostenuti dai nobili aragonesi si ribellarono, con l'intenzione d'ottenere, denaro, terre e privilegi, al comando di Ferran Sanxis de Castre, figlio illegittimo del re e di Blanca d'Antillon.

“Il Ferran Sanches parla a tutti i cavalieri di Catalogna e d'Aragona, e dice loro come l'Infante Pere lo volesse eliminare e diseredarlo delle loro corti e franchigie.”

9 - «Bernat III de Foix». Roger Bernat III di Foix s'era ribellato nel 1274 assieme a Ferran Sanxis de Castre. Nel 1280 tornava a ribellarsi, grazie alla sua posizione di Barone della Viscontea di Castellbo, però Pietro il Grande catturò il castello di Balaguer il 22 luglio 1280 e Bernardo (Bernat) fu imprigionato. *“Tutti i baroni di Catalogna, il conte di Foix e i cavalieri si misero d'accordo in consiglio di far la guerra al re.”*

10 - «Vespres Siciliane». Nel 1258, Manfredi I saliva al trono di Sicilia, però il Papa lo scomunicò perché figlio illegittimo di Federico II di Hohenstaufen. Il tali contingenze l'isola sarebbe dovuta diventare un feudo papale, però Manfredi, con l'appoggio del popolo, rifiutò. Il Papa allora chiese aiuto a Carlo d'Angiò, fratello di Luigi IX di Francia; Carlo sconfisse Manfredi a Benevento e fu incoronato re di Sicilia nel 1266. In questa situazione, il 30 marzo del 1282 il popolo si ribellò contro il re angioino Carlo, fomentato da Giovanni da Procida, al quale Pietro il Grande diede immediato appoggio (la sua sposa Costanza era figlia di Manfredi, pertanto, ereditiera del trono di Sicilia).

Pietro, con l'appoggio economico di Michele VIII Paleologo, sbarcò in Sicilia il 30 d'agosto, entrò a Palermo il 4 di settembre e sconfisse l'armata angioina a

Nicotena (Nicotera) l'11 di ottobre.

“E così tutta la gente di Palermo uccise tutti i francesi che riuscirono a scovare in tutta la città e fuori di città, a gran loro diritto e a gran torto delli francesi, che erano gente molto crudele e che li tenevano, vilmente, sotto i loro piedi.”

11 - «Rei i trobador». Il re Pietro il Grande, secondo la tradizione di molti nobili dell'epoca, coltivava la poesia dei trovatori. Conosciamo due sue satire (sirventesos) in occitano.

“Per ennemiex no m calgra garniso / ab sol qu'ieu vis la sua placen faisso.”

12 - «Setge de Balaguer». L'assedio al castello di Balaguer, iniziato il 22 luglio 1280 fu l'episodio finale della rivolta nobiliare iniziata da Bernat III de Foix.

“... ans faeren saber celadament al rei llur volentat que li retrien la vila si els cavallers no volien fer la sua volentat.”

13 - «Pirates barbarescos». (Pirati Barbareschi) L'aumento dell'attività commerciale nel Mediterraneo durante il secolo XIII favoriva diverse comunità nordafricane che trovarono nella pirateria un modo di vivere più o meno redditizio.

14 - «Expedició a Tunis». la spedizione di Tunisi del 1282 fu inviata da Pietro il Grande per appoggiare Abu-Bakr ibn al-Wazir nella sua lotta contro Abu-lshaq Ibrahim I. Il 6 giugno 1282 gli Almogaveri partirono su una flotta approntata da Ramon Marquet Rubi e comandata da Roger de Lluria (Ruggero di Lauria), con la partecipazione di Arnau Roger I de Pallars Sobirà.

15 - «Elionor d'Anglaterra». Eleonora d'Inghilterra, seconda figlia di Enrico II ed Alianor d'Aquitaine, aveva ricevuto come promesso sposo, il figlio di Pietro il Grande, Alfonso, allo scopo di allearsi con gli inglesi.

16 - «Recognoverunt proceres». Privilegi concessi da Pietro il Grande alla città di Barcellona, l'11 gennaio 1284, durante le celebrazioni curtensi. Sarà la base del diritto municipale della città. In pratica chi dimorava per un anno in città aveva lo status di cittadino e poteva trasmettere l'eredità dei beni.

“E totes aquestes coses damunt dites e sengles prometem per nos e per los nostres successors a vos tots ciutadans e abitans de Barcelona, als successors vostres per tots temps aver ffermes, e per nuyl temps venir en contra.”

17 - «Berenguer Oller». In marzo 1285 a Barcellona scoppiò una rivolta della classe artigiana della città contro il patriziato, a causa dell'indebitamento sofferto, per un anno di cattivi raccolti e per l'aumento delle imposte per finanziare la guerra contro la Francia. Con a capo Berenguer Oller, questa e altre sette rivolte misero a dura prova la città.

“En aquell temps havia un hom en la ciutat de Barcelona que havia nom En Berenguer Oller, e era de vils gents; mas havia ajustats molts de sos pars en la dita ciutat.”

18 - «Aliança amb Bizanci». (Alleanza con Bisanzio) L'inimicizia comune con Carlo d'Angiò facilitò un'alleanza tra Pietro il Grande e Michele VIII Paleologo. L'imperatore apportò un importante aiuto economico per la guerra contro gli angioini.

19 - «Drassanes». La costruzione dei Cantieri Navali “drassanes o darsene” di Barcellona ebbe inizio durante il regno di Pietro il Grande, con un grande edificio che poteva contenere fino a sedici galere.

20 - «Galceran de Cartellà». Guglielmo Galcerando di Cartellà fu il comandante degli almogaveri durante la conquista della Sicilia.

21 - «Roger de Lluria». Roger de Lluria (Ruggero di Lauria) fu un militare della Basilicata che raggiunse la Catalogna alla corte di Costanza di Sicilia, sposa di Pietro il Grande dal 1262. Fu l'ammiraglio più distinto della flotta catalana durante la campagna di Sicilia e la crociata contro la Corona.

“Nengun peix se gos alçar sobre mar si no porta un escut ab senyal del rei d'Aragó en la coa per mostrar guiatge d'aquell senyor rei d'Aragò.”

22 - «Berenguer Mallol». Berenguer Mallol fu consigliere in capo di Barcellona e ammiraglio della flotta reale.

23 - «Aliança amb Castella». Dopo il trattato di Agreda, del 1281, si stabilì una solida alleanza con la Castiglia. Pietro il Grande ricevette alcuni feudi in cambio del riconoscimento dell'Infante Sancho come erede della corona castigliana.

24 - «Conrad Llança». Corrado Lancia (Conrad Llança) fu un militare siciliano stabilitosi alla corte di Pietro il Grande. Fu primo conte di Caltanissetta. Discendente della famiglia Lancia di origine piemontese, visse in Catalogna fin dalla prima giovinezza, dove fece gli studi. Fu nominato ammiraglio del regno di Valencia nel 1278.

25 - «Eustache Beaumarchais». Una volta proclamata la crociata contro la Corona d'Aragona, e approfittando della tutela francese sulla Navarra, il governatore Eustachio di Beaumarchais invase l'Aragona con le sue truppe.

“Esdevench se que, en aquella saho, lo rey Felip de França trames deu milia homens a cavall e moltes gents a peu en Navarra per entrar en Arago.”

26 - «Llibertat dels andalusins». Dopo la terza rivolta dei saraceni valenzani, il Re ordinò di disarmarli senza punirli, e nel 1283 decretò una legge che concedeva loro la libertà di muoversi, di residenza e di commercio.

27 - «Jaume de Mallorca». Jaume I divise il suo dominio tra i due figli Pere (Pietro, che ebbe la Catalogna, Aragona e Valencia) e Jaume (che ebbe il regno di Maiorca, le contee del Rossiglione e Serdagna nonché la Signoria di Montpellier. Le relazioni tra i due fratelli furono sempre tese con Jaume che era incline ad allearsi con i sovrani francesi per bilanciare la potenza di Pietro. La sconfitta di Jaume dopo la sua alleanza con Filippo di Francia durante la crociata contro la corona d'Aragona, provocò la confisca del suo regno da parte di Pietro il Grande, anche se gli fu restituito nel 1295, con il trattato di Anagni.

“E devets saber que En Jaume [...] en aquella saho no era be ab son frare lo rey d'Arago. Per que lo rey d'Arago havia fort en sospita [...] que aquell rey En Jaume havia tractades ab lo rey de França e ab lo apostoli contra ell.”

28 - «Nunyes de Lara». Joan I Nunyes de Lara (Juan I Nuñez de Lara) fu Signore di Albarrasí e, dopo la sfida di Bordeus (Bordeaux), preparò una trappola a Pietro il Grande per tentare di catturarlo e consegnarlo al re di Francia. Nel 1284, però, mentre Pietro il Grande assediava il suo castello di Albarrasí, andò in esilio in Francia.

“Quant lo rey hac hagut aquest missatge e hac entes ço que En Johan Nuniez volia fer aytantost comença a cabalcar ab cavallers e ab homens de peu al pus tost que ell poch, tant que fo prop de la ciutat de Albarazi.”

29 - «Panissars». La battaglia del colle di Panissars, il 30 settembre 1285, segna la fine della crociata contro la Corona d'Aragona, con una grande sconfitta dell'armata francese.

Avendo promesso di consentire il passaggio del re di Francia Filippo l'Ardito e della sua famiglia, le forze aragonesi-catalane si accontentarono di attaccare le truppe francesi in ritirata, decimate dalla dissenteria. Pietro III "il Grande" aveva affidato l'avanguardia dell'attacco a Ramon de Montcada e Aragon, il quale, con i suoi Almogaveri, massacrò i fuggiaschi.

“se'n fo pujat ab poca companya sus alt al coll de Panissars e hac fetes fer fogueres de moltes parts per tat que paregués que moltes hosts hagues ab ell.”

30 - «Sant Narcis». Le truppe francesi di Filippo III andarono ad assediare Girona il 27 giugno 1285 e per il 7 settembre la città si arrese. Dopo di che le truppe francesi furono colpite da un'epidemia di peste e, accerchiate e ammalate, dovettero ritirarsi dall'Empordà, evacuando Girona.

«E enapres Deu dona sobre les gents d'aquella host diverses malalties e mortaldats, així que el terç d'aquelles gents tan grans [...] moriren de diverses malalties.»

31 - «Desafiament de Bordeus». Carlo d'Angiò sfidò Pietro il Grande a celebrare un torneo a Bordeus (Bordeaux) tra 40 cavalieri francesi e 40 cavalieri della Corona d'Aragona, nel quale si sarebbero giocati i regni, il primo di giugno del 1283. Pietro accettò la sfida, accompagnato da Blasco d'Alagon, Conrad Llança, Bernat de Cruilles e un carrettiere. Pietro il Grande, travestito da allevatore, arrivò a Bordeaux, dove s'identificò davanti alle autorità locali, provando che aveva mantenuto la promessa, mentre che Carlo d'Angiò se ne era andato a Napoli. Il Re fece ritorno in Catalogna attraverso i territori inglesi e castigliani.

“Gardats si em coneixerets: que jo son aci lo rei d'Aragò, e si el rei d'Anglaterra, o vòs per ell, me porets assegurar, jo son aparellat, ab los cent cavallers, de fer la batalla.”

32 - «Males collites». I cattivi raccolti furono una costante minaccia durante l'Evo Medio, provocavano proteste, rivolte e scarsità di rifornimenti per le grandi città.

33 - «Privilegi General d'Aragò». Privilegi concessi da Pietro il Grande durante le corti di Tarassona (1283) che concessero diverse prerogative alle istituzioni aragonesi.

34 - «Bernat Desclot». Autore della seconda grande cronaca medievale catalana, che narra del re Pietro d'Aragona e dei suoi antenati, e che narra le storie accadute con Ramon Berenguer IV fino a Pietro il Grande.

“Aci comença lo libre que en Bernat Desclot dictà e escrivì ...”

35 - «Arnau de Vilanova». Uno dei medici più celebri dell'Europa medievale, che fu al servizio di Pietro il Grande e di Jaume il Giusto. Tra le molte opere mediche famose, in Europa, spicca Il Regimen sanitatis ad regem Aragonum, scritto tra il 1305 e il 1308 (tradotto in catalano Berenguer de Sarriera, chirurgo di Jaume II, per incarico della regina Bianca d'Angiò).

36 - «Excomunió i croada». Scomunica e crociata. Le relazioni tra Pietro il Grande ed il Papato furono sempre difficili, per i conflitti d'interesse e l'inclinazione pro Francia dei Papi. A causa dell'intervento in Sicilia, in novembre 1282, il papa Martino IV scomunicò Pietro il Grande, nel marzo del 1283 fu destituito di tutti i suoi reami, che furono ceduti al re di Francia nell'agosto di quell'anno. I primi scontri avvennero alla frontiera navarro-aragonesa e alla valle di Aran. Poi il conflitto si spostò al nord della Catalogna. Girona fu assediata dal 27 giugno al 10 settembre, però la flotta catalana, al comando di Ruggero di Lauria, sconfisse quella francese nella battaglia delle isole Formigues il 4 di settembre.

A causa di quella sconfitta navale e, a terra, nella battaglia del colle di Panissars in ottobre, i francesi dovettero ripiegare. Filippo III l'Ardito, gravemente ammalato, morì, per strada, a Perpignano.

“E ell aparellas de venir per terra ab lo major poder que de cent anys en fa la corona de França no havia ajustat.”

37 - «Mort a Vilafranca». Il Re si ammalò all'improvviso mentre preparava una spedizione contro il regno di Maiorca e morì, a letto, la notte tra il 10 e l'11 di novembre del 1285, al palazzo reale di Vilafranca del Penedès. Fu poi sepolto là, al monastero della Santa Croce.

“E lo rei d'Aragò anc plus no dix moltes paraules [...] es estec-se així tro l'endemà a hora completa, que passà d'aquest segle. E aço fo en dia de dissabte, que era la vespra de sant Martí, en l'any de nostre Senyor 1285.”



tamen la campadriu so qui era es
denengut al clomte. e ques co
batia ab la. i. e pue ab laltre e q
li paria mo. e eis. ii. cauallers q
lo atorgaren e direren la. i. al
altre. qual que sia meloi caual
er de nos e pue forte. se combata
primer e aso fo enpies. entreis. ii.
cauallers. **E** l emparator dix al
clomte que entra el camp. e
ques combata ab la. i. e pue s
ab laltre e quel paria mo. eis.
ii. cauallers que lo atorgaren
e diren la. i. al altre que qual q
sia meloi caualer de nos e pue
forte. se combata primer. e aso
fo enpies. entreis. ii. cauallers.
E l emparator dix al clomte que
entra el camp. e ques comba
tia ab la. i. caualler e pue ab
laltre si tant era. que tant du
ra la batalla. **A** bente lo clom
te sen entra el camp. primer. ari
com es costumia.

camp. a quel qui era meloi ca
ualler de lo. ii. cauallers. mac m
el torn no sabia en la tra q aq
fo lo clomte de barcelona. i.

Quant uene queis. ii. caua
llers foren el camp. lo caua
ller al a mañ. se mox primame
nt pescometre lo clomte. ari
com es costumia. que cel q rep
ta du escometre primer a quel
que es reptat. **E** l clomte puru
dele espons son caual emes se
la lancia denqut

E na fent lo caualler al a ma
ñ. de cal nunt q la lancia pu
sa del altra part p mig lo cos e
abarel moit afra. e pue mox
lo caual p les regnes e minalis
a. i. part camp e ables regne em
teret ligalo. aloc murades. del
camp. e pue corna lobiel caua
ller. e qui que moit era de tot
entor. **E** l clomte dix a aque
le qui gardauen lo camp. que
fessien neng. laltre caualler que
ab aquel aya en antat. so q
deixa.

E pue uengren los. ii. caual
lers. mac no entra mac la. i. el

Molt soroll per un rei

CRÈDITS



SNAFU DESIGN TEAM

Alemanya 103
08201 Sabadell
Catalunya

Autors: Marc Figueras i Marià Pitarque,
a partir del sistema States of Siege de
Darin A. Leviloff.

Disseny gràfic: Jordi Roca i Mireia Girbau

Portada: Mireia Girbau

Desenvolupador: Oscar Oliver

Proves de joc: Martí Cabré, Robert
Colomer, Pau Figueras, Roger Figueras,
Eudald Oliver, Oscar Oliver, Francesc
Pallejà, Ivan Prat, Jordi Romà, Ramon
Sarobe, Francesc Sistach, Adelaida Soler i
Oriol Trujillo.

*Lo millor cavaller del mon, e el
pus savi e el pus graciós de totes
gents e a qui Déu havia feta més
honor [...] qui hac més gràcies en
sa persona que hom que hagués
nat après Jesucrist.*

(RAMON MUNTANER)

*Segon Alexandre per cavalleria e
conquesta*

(BERNAT DESCLOT)

*Valente signore, pro' e ardito
d'arme, bene avventuroso, savio
e ridottato da cristiani e da
saracini altrettanto o più, quanto
nullo rè che regnasse al suo tempo.*

(GIOVANNI VILLANI)

D'ogne valor portò cinta la corda.

(DANTE ALIGHIERI)

Traduzione italiana Enrico Acerbi - 2022