



# King Up!



da 3 a 6 giocatori,  
a partire da 8 anni

L'illuminato Re Vladimiro Miritiro, ormai stufo di regnare, mette in palio la corona. Chi sarà il suo degno successore? Paladini, cuochi, pittori e tutti gli altri pretendenti si affannano per conquistare il trono, in un vorticoso giro di sotterfugi.

Gioca le tue carte con astuzia e porta in alto i tuoi favoriti... solo uno degli strampalati sudditi sarà il nuovo Re!

## Contenuto

• 6 carte voto "Sì" in 6 colori;

• 12 carte voto "No";

• una corona;

• 26 obiettivi segreti;

• queste regole.



• 13 gettoni di legno e  
13 adesivi con i personaggi;



• 1 blocchetto di carta;  
• 1 matita;



• Il tabellone;

**Trono del Re**

**Nobili**

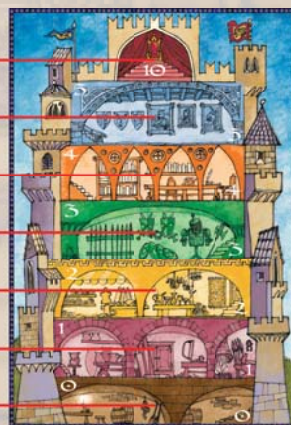
**Dignitari**

**Ufficiali**

**Mercanti**

**Artigiani**

**Servi**



## Preparazione

La prima volta che giocate, attaccate gli adesivi sui gettoni del colore corrispondente, come nella figura a fianco.

Lo scopo del gioco è far salire più in alto possibile i propri personaggi favoriti, e tentare di farne eleggere uno Re. Collocate il tabellone al centro del tavolo. Ponetegli accanto i tredici personaggi e la corona.

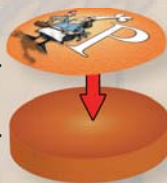
Mischiate gli obiettivi e distribuitene uno coperto per giocatore: ciascuno guarda il proprio obiettivo e lo tiene segreto.

L'obiettivo elenca i sei personaggi favoriti del giocatore. L'ordine con cui i personaggi sono riportati non ha importanza.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende la carta "Sì" corrispondente. Ciascuno prende un uguale numero di "No", come di seguito:

- 3 giocatori: 4 No a testa;
- 4 giocatori: 3 No a testa;
- 5 giocatori: 2 No a testa (ne avanzano 2);
- 6 giocatori: 2 No a testa.

Il numero di carte che hai in mano è segreto durante tutto il gioco. Riponi nella scatola le carte non distribuite. Tieni a portata di mano la corona, il blocchetto e la matita.



# Il gioco

Il proprietario del gioco sceglie chi inizia, oppure tirate a sorte. Si gioca a turno in senso orario.

Il gioco si svolge su **tre manche**. Ogni manche si compone di due fasi:

1. *Piazzamento dei personaggi nel castello*
2. *Salita dei personaggi verso il trono*

## 1. Piazzamento dei personaggi nel castello

A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ognuno prende uno dei personaggi e lo piazza nel castello, finché tutti ne hanno piazzati un uguale numero:

- 3 giocatori: 4 personaggi a testa, ne avanza 1;
- 4 giocatori: 3 personaggi a testa, ne avanza 1;
- 5 giocatori: 2 personaggi a testa, ne avanzano 3;
- 6 giocatori: 2 personaggi a testa, ne avanza 1.

Puoi mettere il personaggio su uno dei piani col numero 1, 2, 3 o 4. **Non possono mai esserci più di quattro personaggi sullo stesso piano.** I personaggi che avanzano vanno messi sul piano con lo 0.

## 2. Salita dei personaggi verso il trono

A partire dal primo giocatore e proseguendo sempre in senso orario, ogni giocatore al proprio turno sceglie un personaggio nel castello, e lo fa **salire di un piano**. Non puoi far salire un personaggio se sul piano superiore ce ne sono già quattro. I personaggi salgono sempre: **non puoi far scendere un personaggio.**

***Esempio.** Raffaella, Simone, Teresa ed Umberto hanno appena terminato di piazzare i personaggi nel castello. È il turno di Raffaella, che decide di far salire **Alighiero** dal piano 4 (Dignitari) al piano 5 (Nobili). Non avrebbe potuto far salire **Odessa** dal piano 3 al 4, perché sul piano 4 ci sono già quattro personaggi.*

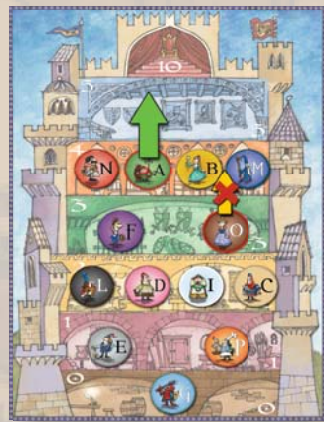
Se un personaggio viene fatto salire dal piano 5 al trono, è proposto alla carica di Re, e si indice subito una votazione (vedi *L'Elezione del Re*). In caso contrario, il turno è finito, e il gioco prosegue con il giocatore successivo.

## L'Elezione del Re

Quando un personaggio è proposto alla carica di Re, i giocatori votano perché quel personaggio sia eletto nuovo Re oppure no. Il giocatore che ha fatto salire il personaggio sul trono prende la corona e la mette davanti a sé: la corona rappresenta Re Vladimiro che viene a controllare l'esito dell'elezione.

Ogni giocatore deve decidere segretamente se appoggiare la nomina del nuovo Re o meno. Ognuno sceglie una propria carta voto, e la gioca coperta davanti a sé. Quando tutti hanno scelto, le carte vengono rivelate allo stesso tempo.

- Se **sono tutti Sì**, allora il regno ha il suo nuovo Re e la manche termina!
- Se c'è **anche un solo No**, il personaggio non viene eletto. Al contrario, è eliminato definitivamente dalla manche! (Toglietelo dal castello.) Chi ha votato Sì, riprende la carta voto in mano: questa può essere giocata più volte. Chi ha votato No, scarta invece la carta. Metti le carte scartate da parte: non possono più essere usate nella manche in corso, né possono essere contate. Ricorda che il numero di carte che hai in mano è segreto! Il gioco riprende quindi normalmente con il giocatore seduto alla sinistra di chi ha la corona.



Esempio. Teresa fa salire **Odessa** dal piano 5 al trono: ella prende dunque la corona e la mette davanti a sé. Si indice quindi la votazione per eleggere il nuovo Re. Tutti i giocatori scelgono cosa votare e rivelano contemporaneamente le carte. Raffaella ed Umberto hanno votato Sì, mentre Simone e Teresa hanno votato No. Il regno non ha ancora un nuovo Re! **Odessa** viene tolta dal castello. Raffaella ed Umberto riprendono i Sì in mano, mentre Simone e Teresa scartano nella scatola i No, e il gioco prosegue. Per eliminare **Odessa** sarebbe bastato anche un solo No.



Esempio. Al proprio turno, Umberto fa salire **Alighiero** sul trono, e prende la corona. Tutti i giocatori votano: sono tutti Sì! Il regno ha un nuovo Re: **Alighiero**! La manche termina.

## Fine della manche e punteggio

La manche termina quando viene nominato il nuovo Re. Tutti i giocatori rivelano il proprio obiettivo. Ognuno guadagna punti (annotati sul blocchetto) in base alla posizione dei propri personaggi nel castello:

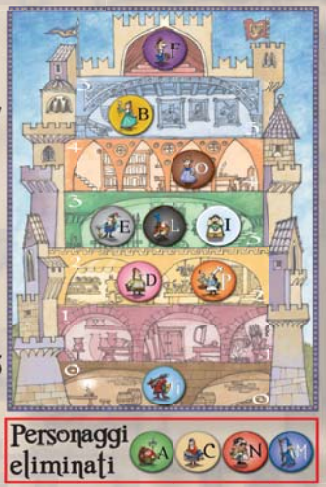
- 10 punti per il Re
- 5 punti per ciascun Nobile
- 4 punti per ciascun Dignitario
- 3 punti per ciascun Ufficiale
- 2 punti per ciascun Mercante
- 1 punto per ciascun Artigiano
- 0 punti per ciascun Servo.

### Raffaella

Beatrice	= 5
Clemente	= 0
Dario	= 2
Ernesco	= 3
Irina	= 3
Odessa	= 4

Alighiero	= 0
Dario	= 2
Ernesco	= 3
Florello	= 10
Giuseppe	= 0
Martino	= 0

### Simone



### Teresa

Ernesco	= 3
Florello	= 10
Irina	= 3
Martino	= 0
Odessa	= 4
Piero	= 2

Alighiero	= 0
Clemente	= 0
Ernesco	= 3
Florello	= 10
Natale	= 0
Odessa	= 4

### Umberto

Un possibile finale di manche e relativo punteggio.

## Nuova manche

Ognuno scarta il proprio obiettivo e ne pesca uno nuovo. Ognuno riprende tutte le carte voto Sì e No come a inizio partita. Metti tutti e tredici i personaggi di fianco al castello. Il giocatore iniziale della nuova manche è quello seduto alla sinistra di chi ha la corona.

Regola speciale per la terza manche: nella **terza** manche, se un giocatore fa **zero** punti ne guadagna invece **33!** (33 è il massimo punteggio ottenibile per singola manche.)

## Fine della partita

La partita termina alla fine della terza manche. Chi ha fatto più punti è il vincitore!

In caso di parità tra più giocatori vince tra loro chi, al termine della terza manche, ha nel castello più personaggi tra quelli del proprio obiettivo.