



Herald è un gioco di carte innovativo, avvincente, dinamico che scardina completamente il consueto modo di giocare, cioè quello in cui la carta alta vince con quella di minor valore. Il vincitore sarà colui che abbina sapientemente abilità strategica e fortuna.

Si gioca con un mazzo di 60 carte. Il numero dei partecipanti varia da due a più giocatori.

VALORE DELLE CARTE

Il valore delle carte è determinato da tre fattori: la numerazione, la colorazione del simbolo e le regole trascritte in legenda, dove si stabilisce la vincita tra carte di pari valore numerico.

La carta è contrassegnata, oltre che dal valore numerale, da un simbolo di tre colori, oro, argento e bronzo, che ne identifica il valore, rispettivamente dal più alto al più basso.

Legenda:

- **ARALDO** (unica carta): punti 25.

Regola 1- Non rispetta la regola dei 3 punti.

Regola 2- Perde con il Mago.

- **BAULE D'ORO** (unica carta) punti 11.
- **SCUDO** (tre carte, una per colore): punti 10.

Regola 1- Vince con la Regina.

Regola 2- Perde con il Re.

- **RE** (tre carte, una per colore): punti 10.

Regola 1- Vince con lo Scudo.

Regola 2- Perde con la Regina.

- **REGINA** (tre carte, una per colore): punti 10.

Regola 1- Vince con il Re.

Regola 2- Perde con lo Scudo.

- **ARCIERE** (tre carte, una per colore): punti 7.
- **PEDONE CORAZZATO** (unica carta): punti 6.
- **CAVALLO** (sei carte, due per colore): punti 5.
- **CATAPULTA** (tre carte, una per colore): punti 4.
- **TORRE** (sei carte, due per colore): punti 3.
- **PEDONE** (ventisette carte, nove per colore): punti 1.
- **MAGO** (tre carte, una per colore): punti 0.

Regola 1- Se si gioca quando è di mano, costringe gli altri giocatori a cedergli una carta.

Regola 2- Vince con l'Araldo.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Il mazziere, che viene scelto a sorte, distribuisce 5 carte coperte, una alla volta, in senso orario, a ciascun giocatore. Le restanti carte (non distribuite), che devono essere coperte, vengono appoggiate al centro del tavolo e rappresentano il tallone.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia il giocatore a sinistra del mazziere e poi si procede in senso orario. A seguire, ogni partecipante giocherà la carta che riterrà più opportuna e la poserà fisicamente sul tavolo, con lo scopo di aggiudicarsi la mano e di totalizzare il maggior numero di punti.

Il giocatore che vince la mano, prende tutte le carte poste sul tavolo e le ripone (coperte) davanti a sé; pesca per primo dal tallone e, a seguire, tutti gli altri partecipanti, sempre in senso orario, sino al termine del mazzo.

REGOLAMENTO

L'aggiudicazione della mano viene attribuita secondo queste regole:

- vale la regola generale per cui è vincente la carta che supera nel punteggio una o più carte, ad eccezione del Mago sull'Araldo;
- vale la **REGOLA DEI TRE PUNTI**: si aggiudica la mano il giocatore che cala una carta non superiore di tre punti rispetto a quella del primo giocatore di mano, pena la perdita di una carta; costituisce eccezione l'Araldo.

Se, ad esempio, il primo giocatore cala un Pedone d'oro, questo potrà essere battuto soltanto da una Torre o da una Catapulta (o l'Araldo);

- all'interno della regola dei tre punti, vige la gerarchia di colore del simbolo, oro, argento e bronzo, rispettivamente dal valore più alto al più basso;
- in caso di carte di pari valore numerico aventi lo stesso colore (ad esempio i giocatori posseggono il Cavallo d'oro) vince il primo giocatore di mano;
- la legenda determina il valore delle carte;
- nel caso di più di due partecipanti, la momentanea vincita del secondo giocatore sul primo giocatore di mano può essere ribaltato dai successivi, tenendo conto che si deve far riferimento alla seconda carta calata; e così via slittando sulla terza carta se è vincente sulla seconda carta calata, etc....

Ad esempio se il primo giocatore cala un Re e il secondo tira una Regina (vincente sul Re), quest'ultima può essere battuta da un altro giocatore che cala ad esempio uno Scudo (vincente sulla Regina) che può potenzialmente perdere, in questo caso, con un altro Re, aggiudicandosi la vincita momentanea.

FINE DELLA PARTITA E ULTIMA MANO

La partita consiste in un avvicendamento di diverse mani e si conclude con l'esaurimento del tallone. Alla fine si gioca l'ultima mano costituita da cinque prese che chiaramente avvengono senza pescare altre carte, in quanto già terminate.

L'ultima mano è spesso determinante per l'esito della partita poiché in essa tendono a concentrarsi il maggior numero di punti. Infatti, in genere, i giocatori tendono a conservare in mano le carte

più alte pescate precedentemente, se non si sentono abbastanza certi di aggiudicarseli, correndo spesso il rischio di incartarsi. Giocando con Herald, invece, scoprirete che, chi possiede un semplice Pedone, proprio per l'applicazione della regola dei tre punti, potrà aggiudicarsi l'intera posta!

IL VINCITORE

Con Herald il vincitore della partita è colui che ha totalizzato il maggior punteggio, sommando i punti delle singole carte, vinte durante le prese.

I punti disponibili sono 240. In caso di pareggio, la vincita viene attribuita a chi possiede l'Araldo. Se non si verifica tale eventualità, la vittoria verrà assegnata a chi possiede più ori, argenti o bronzi.