

A detailed medieval landscape painting. In the foreground, there are terracotta-tiled roofs and lush green trees with orange fruit. The middle ground shows a village with red-roofed houses nestled in a valley. In the background, a large, imposing castle with multiple towers and red roofs sits atop a hill, partially shrouded in mist. The sky is a soft mix of blue, pink, and yellow, suggesting a sunrise or sunset. The entire scene is framed by an ornate, golden-brown border.

MATT LEACOCK



ERA

IL MEDIOEVO

REGOLAMENTO

ERA

IL MEDIOEVO

L'Impero Romano è caduto e la società si è trasformata con il passare dei secoli. I Nobili si operano per reclamare terre, costruire i loro Domini, e favorire la crescita della scienza e delle arti. La meravigliosa penisola Iberica si alza come un modello di prosperità per il continente Europeo. Durante quest'epoca, la Spagna ha costruito alcune delle più belle cattedrali nel mondo. Scienza, religione e medicina lavorano all'unisono, ed aiutano con il loro progresso i poveri ed i malati. Mai ci sarà per i Nobili un momento migliore per far progredire i loro prestigiosi Domini e la loro reputazione.

In Era: il Medioevo, i giocatori sono Nobili che competono costruendo i loro Domini. Con l'avanzamento della partita, i giocatori svilupperanno città medievali personalizzate con Edifici e Mura. Con i nuovi Edifici, i giocatori potranno ottenere nuovi dadi per espandere le proprie capacità. Dovranno scegliere dove costruire: dentro le Mura della città garantendo la sicurezza agli Edifici, oppure in aperta campagna dove c'è maggiore spazio per espandersi.

Il gioco non sarà mai lo stesso!



COMPONENTI

STRUTTURE

71 EDIFICI



8 Fortezze



18 Capanne



16 Fattorie



5 Chiese



8 Monasteri



2 Cattedrali



5 Palazzetti



8 Municipi



3 Mercati



3 Ospedali



3 Segherie



2 Università

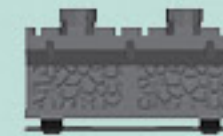
32 MURA - 27 TERRE BRUCIATE



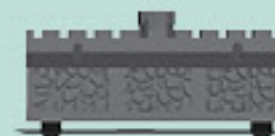
8 Mura
lunghezza due



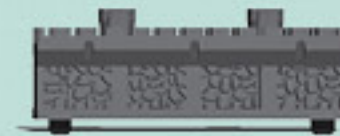
4 Mura
lunghezza tre



18 Mura
lunghezza quattro



4 Mura
lunghezza cinque



8 Mura
lunghezza sei



27 Terre
Bruciate

36 DADI



5 blu
(Cittadini)



5 bianchi
(Preti)



8 grigi
(Guerrieri)



18 gialli
(Contadini)

25 SEGNALINI



(6 per ogni giocatore)

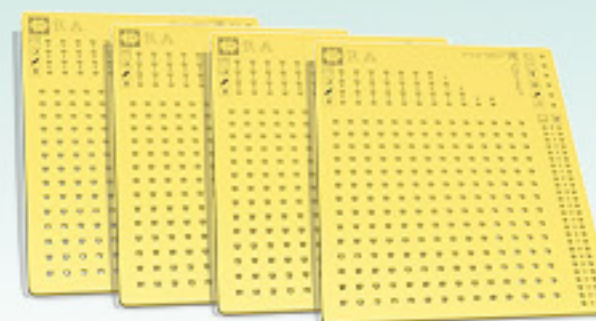
(Primo Giocatore)

5 GETTONI TRACCIATO



(Un lato mostra una X)

4 PLANCE GIOCATORE



1 BLOCCO SEGNAPUNTI



4 SCHERMI



PREPARAZIONE

- 1 Preparate la riserva dividendo gli Edifici per tipo, le Mura per lunghezza, e i dadi per colore. In partite a 2 giocatori, rimettete nella scatola 1 Edificio di ogni tipo e 1 dado di ogni colore.

Piazzate i gettoni Tracciato vicino alla riserva, con il lato vuoto scoperto.

- In 4 giocatori, usate tutti e 5 i gettoni Tracciato.
- In 2 o 3 giocatori, usate solo 3 gettoni Tracciato (rimettete nella scatola i 2 gettoni rimanenti).

- 2 Ogni giocatore prende una plancia Giocatore, uno Schermo e un set di 6 segnalini, da disporre sulla propria plancia come segue:

- | | |
|--------------------|------------|
| 0 Beni Commerciali | 0 Cultura |
| 1 Pietra | 0 Disastri |
| 2 Legno | |
| 3 Cibi | |

- 3 Ogni giocatore prende 3 dadi gialli (Contadini) 1 dado grigio (Guerriero).

- 4 Ogni giocatore prende 1 Fortezza e la piazza nel centro esatto del proprio Dominio.

- 5 Ogni giocatore prende le seguenti Strutture:
 - 3 Capanne
 - 1 Fattoria
 - 3 Mura (ognuna di lunghezza 4)

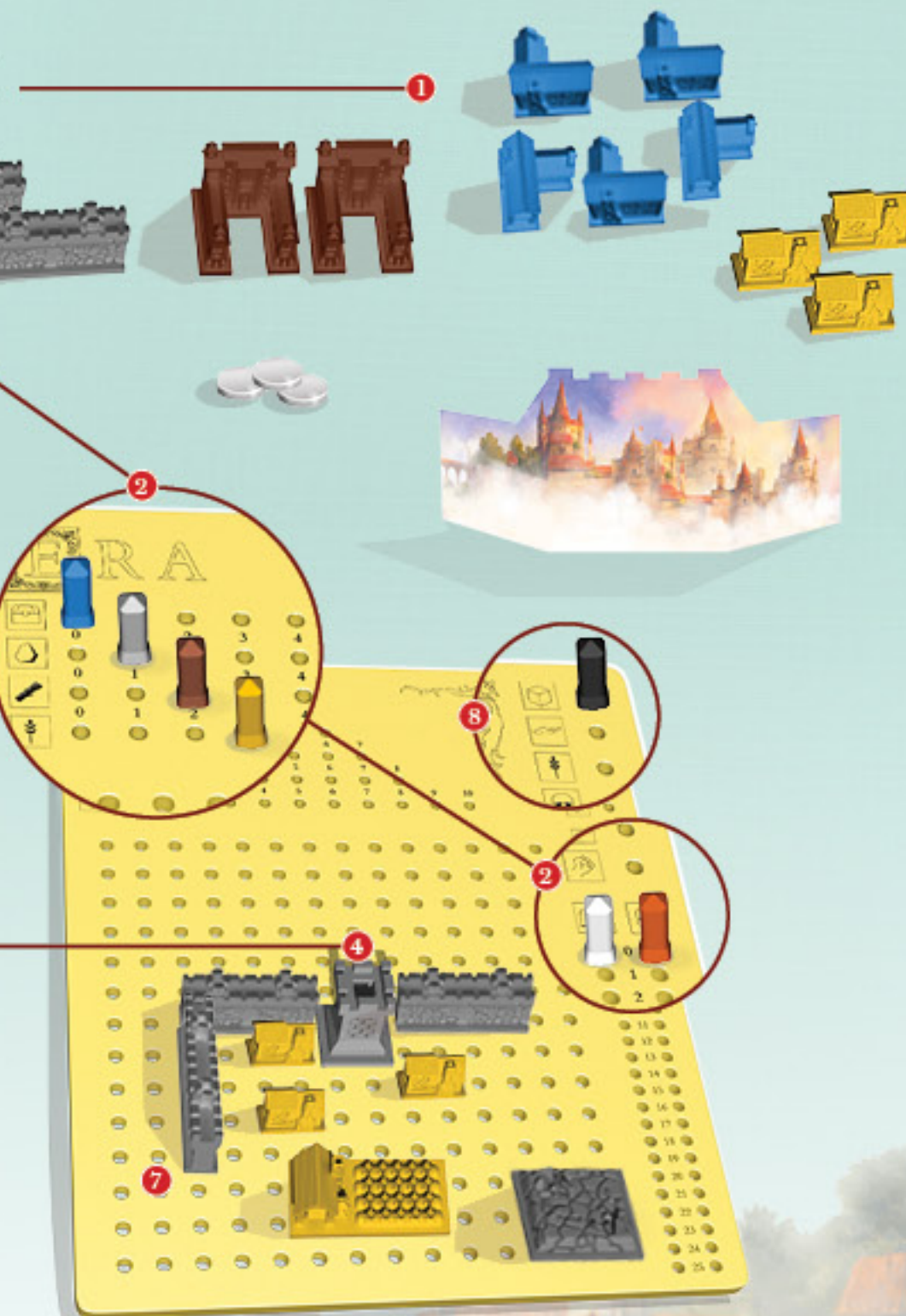
- 6 In base al numero di giocatori in partita, ognuno prende un numero di Terre Bruciate come segue:
 - In 4 giocatori, nessuna
 - In 3 giocatori, 1 Terra Bruciata ognuno
 - In 2 giocatori, 2 Terre Bruciate ognuno

- 7 Poi ogni giocatore, contemporaneamente e segretamente dietro al proprio Schermo, prepara il proprio Dominio iniziale piazzando a suo piacimento la Fattoria, le Capanne, le Mura e le Terre Bruciate in suo possesso. Quando tutti hanno terminato il piazzamento, i giocatori rivelano i propri Domini.

- 8 Ogni giocatore lancia il proprio dado grigio. Chi ha lanciato il maggior numero di Spade è il Primo Giocatore e prende il segnalino Primo Giocatore nero.

Questo giocatore posiziona il segnalino nello spazio (Lancio) della sua plancia Giocatore.

Esempio per una partita a 3 giocatori



PANORAMICA

SCOPO DEL GIOCO

In ERA: Il Medioevo, i giocatori lanciano dadi per raccogliere le risorse che verranno usate per costruire la più sicura, prospera e gloriosa città medievale. Il giocatore che alla fine della partita farà più punti, sarà il vincitore!

PLANCIA GIOCATORE

La plancia Giocatore è divisa in 4 sezioni:

- 1 Tracciato Fasi di Gioco:

Il Primo Giocatore del round in corso tiene traccia delle Fasi di Gioco con il segnalino Primo Giocatore.

- 2 Tracciati risorse:

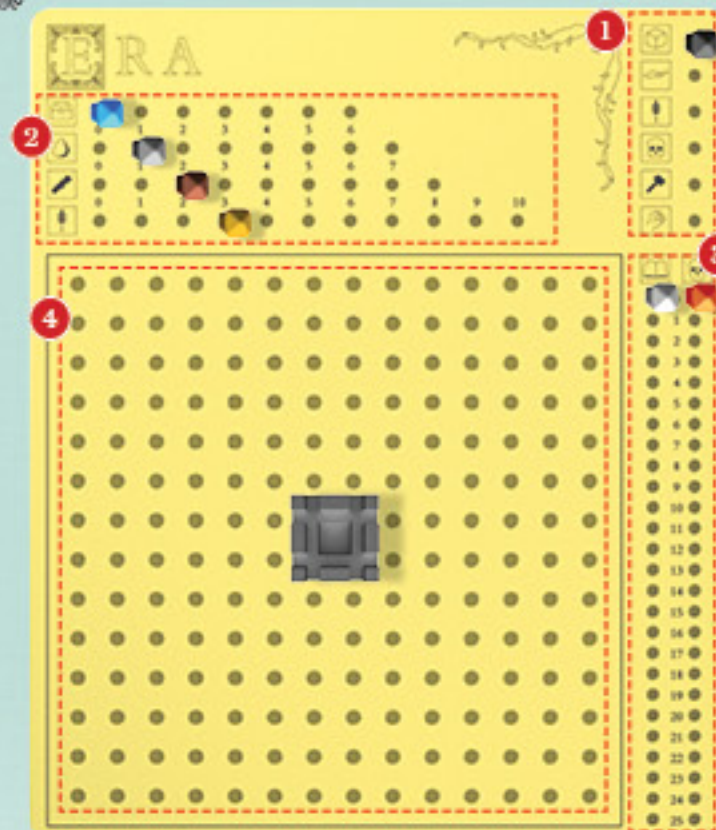
I giocatori raccolgono e spendono le loro risorse per costruire Strutture (Beni Commerciali, Pietre, Legno) e per nutrire i propri dadi (Cibo).

- 3 Tracciati Cultura e Disastri:

I giocatori aumentano la loro Cultura e accumulano Disastri.

- 4 Il Dominio:

I giocatori piazzano ogni Edificio che costruiscono.



FASI

Il gioco si sviluppa in una serie di round formati ognuno da 6 fasi.

Ogni fase viene eseguita completamente da ogni giocatore prima che il Primo Giocatore annunci la fase successiva, muovendo il segnalino nero verso il basso. La fase "1. LANCIO" viene eseguita contemporaneamente da ogni giocatore.

Durante ogni fase, il turno procede in senso orario intorno al tavolo, iniziando dal Primo Giocatore.



1. LANCIO

Tutti lanciano contemporaneamente i propri dadi.



2. RACCOLTA

Si aggiungono risorse e Cultura mostrate sui dadi.



3. NUTRIMENTO

Si toglie 1 Cibo per ogni dado in proprio possesso.



4. DISASTRI

Se uno o più dadi mostrano teschi, accadono Disastri.



5. COSTRUZIONE

Si costruiscono Mura ed Edifici nel proprio Dominio.



6. ESTORSIONE

Si pretendono risorse dai nemici più deboli.

Nota: I giocatori esperti possono svolgere anche la fase "2. RACCOLTA" e "3. NUTRIMENTO" contemporaneamente.

Quando tutti hanno svolto la corrente fase di gioco, si procede con la fase successiva, e così via, fino alla fine del round (dopo la fase "6. ESTORSIONE").

Alla fine del round, controllate se la partita è giunta al termine. La partita termina quando viene esaurito un certo numero di Edifici dalla riserva: 5 tipi di Edifici in partite da 4 giocatori, 3 tipi di Edifici in partite da 2 o 3 giocatori. Se la partita non termina, il prossimo giocatore in senso orario diventerà il Primo Giocatore del nuovo round.

IL GIOCO



1. LANCIO

I dadi forniscono risorse e Cultura, permettono la costruzione delle Strutture, e consentono altre azioni speciali ed abilità (controlla l'Appendice per tutti i possibili risultati dei dadi).

In questa fase, i giocatori contemporaneamente lanciano i propri dadi ognuno dietro al proprio Schermo. Questo è il primo lancio. Ora, ogni giocatore deve mettere da parte (dietro al proprio Schermo) tutti i dadi che mostrano un teschio; normalmente i dadi con il teschio non possono essere rilanciati.

Ogni giocatore può lanciare una seconda volta uno o più dadi che non mostrano teschi. Dopo il secondo lancio, ancora una volta ogni giocatore deve mettere da parte tutti i dadi che mostrano un teschio (aggiungendoli a quelli che mostravano un teschio nel primo lancio).

È possibile eseguire ora un terzo ed ultimo lancio, rilanciando uno o più dadi che non mostrano teschi. I giocatori possono rilanciare anche dadi che non mostrano teschi messi da parte dopo il primo lancio.

Quando ognuno ha lanciato fino a tre volte, tutti i giocatori alzano i propri Schermi e rivelano i rispettivi risultati.



Nota: Dopo il terzo lancio, potrete rilanciare, allo scoperto, tutti i vostri dadi bianchi che mostrano una piuma come risultato. In questo caso, per ciascuno di questi dadi potete rilanciare anche un altro dado a vostra scelta, anche se questo mostra un teschio.



2. RACCOLTA

Ogni giocatore aggiunge Beni Commerciali (moneta), Pietre (cubo), Legni (albero), Cibi (forchetta) e Cultura (libro) mostrati sui propri dadi, avanzando il rispettivo segnalino sulla propria plancia.

Nota: La Cultura può aumentare solamente con i dadi bianchi e blu. I teschi mostrati sui dadi non vengono aggiunti al tracciato Disastri.

Dopodiché, i giocatori che possiedono Fattorie aggiungono 1 Cibo (forchetta) sul rispettivo tracciato per ogni Fattoria nel proprio Dominio; chi possiede Segherie, aggiunge 2 Legni (albero) sul rispettivo tracciato per ogni Segheria nel proprio Dominio. Se si giunge alla massima capienza di un tracciato risorsa, le risorse guadagnate in eccesso andranno perse.

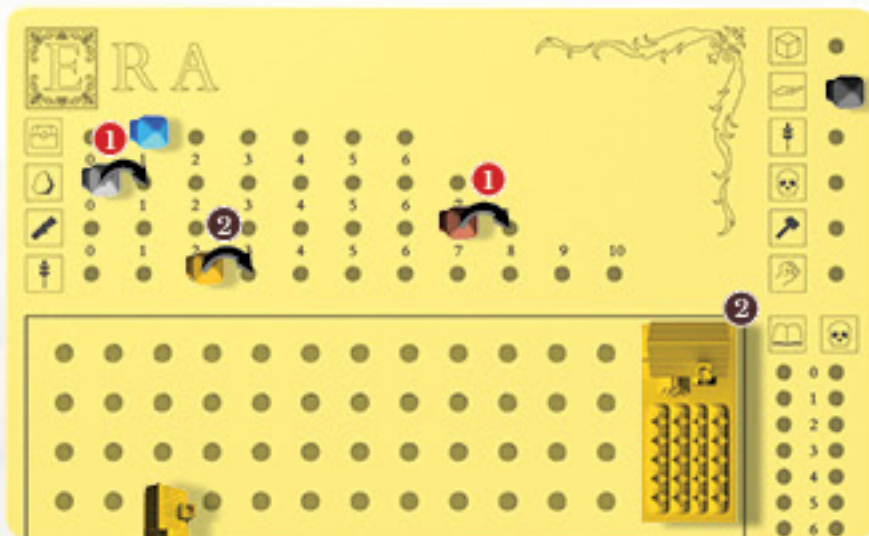
Eccezione: non c'è limite all'aumento della Cultura. Se si raggiunge il massimo di punti sul tracciato Cultura, si annota "+25" sul blocco segnapunti in corrispondenza del proprio nome, poi si riporta il segnalino a zero e si continua ad aumentare la propria Cultura.

Esempio: Francesca comincia il round con 1 Bene Commerciale (moneta), 0 Pietre (cubo), 7 Legni (albero) e 2 Cibi (forchetta). Lancia i suoi dadi e termina con questi risultati:



1 Porta il suo segnalino Pietra a 1, il segnalino Legno a 8 (perde di fatto 1 Legno poiché il tracciato non può contenerne più di 8)

2 Ottiene anche 1 Cibo (forchetta) dalla sua Fattoria.

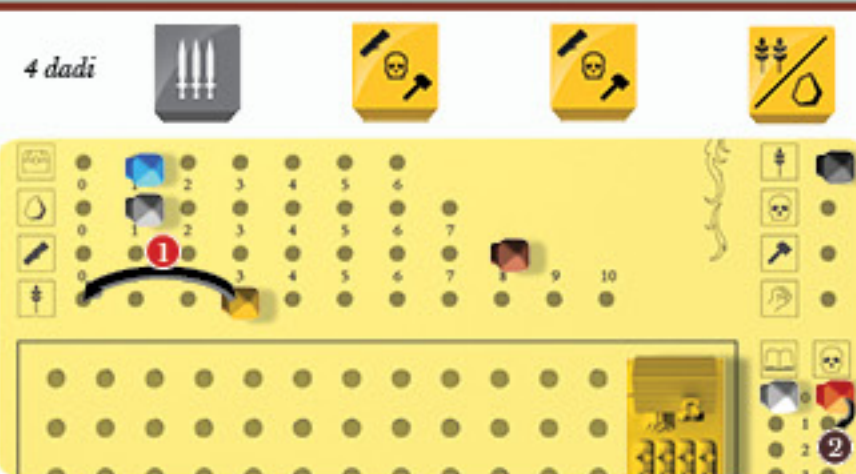


3. NUTRIMENTO

In questa fase i giocatori nutrono la propria popolazione, ovvero i propri dadi, sottraendo dal tracciato corrispondente 1 Cibo (forchetta) per ciascun dado. I dadi che non riescono ad essere nutriti soffriranno la fame: si avanza il segnalino sul tracciato Disastri (teschio) di un passo per ogni dado non soddisfatto.



Esempio: Francesca ha 4 dadi ma solo 3 Cibi sul suo tracciato. 1 Muove il segnalino Cibo fino allo zero (0). 2 e avanza il segnalino sul tracciato Disastri di un passo.

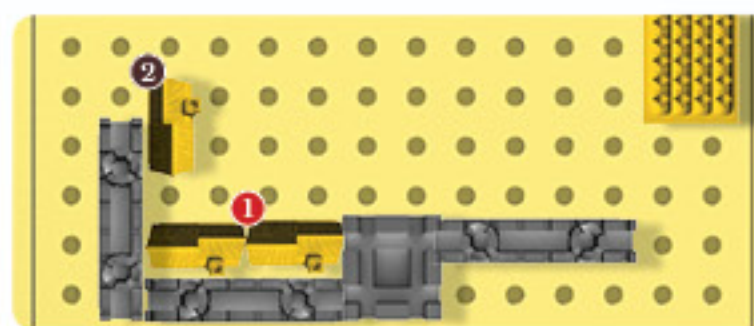


4. DISASTRI

Se i dadi di un giocatore mostrano uno o più teschi, accade un Disastro, in base a quanto riportato sulla tabella nell'Appendice. Il Primo Giocatore risolve il suo Disastro per primo, poi si procede in senso orario.

Nota: Si considera sempre la somma di tutti i teschi mostrati. Ogni giocatore attiverà al massimo un Disastro in questa fase.

Esempio: Francesca lancia due teschi durante la fase di Lancio, pertanto dovrà controllare se ha Edifici raggruppati all'interno del suo Dominio. 1 Le sue due Capanne sono adiacenti ortogonalmente; dunque avanzerà il suo segnalino Disastro di due passi. Le Capanne sono adiacenti anche alle Mura e alla Fortezza, ma questo non genera effetti. 2 La sua terza Capanna non è adiacente a nessun altro Edificio, quindi non subirà ulteriori Disastri. Se Francesca avesse costruito le sue 3 Capanne ortogonalmente adiacenti fra loro, avrebbe dovuto avanzare il segnalino Disastri di 3 passi, perché ogni Edificio viene contato una sola volta.



Dopo è il turno di Umberto. Sfortunatamente ha lanciato 4 teschi e ha dovuto rimuovere 1 dei suoi Edifici rimettendolo nella scatola.



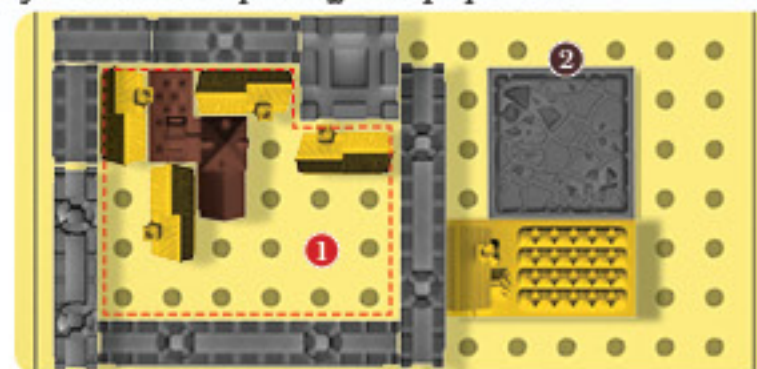
Segue il turno di Thomas, ha lanciato un teschio e decide di togliere una risorsa.



Vittorio è contento dei suoi tre teschi lanciati e distribuisce una Terra Bruciata ad ognuno degli altri giocatori.



Di conseguenza ognuno di loro dovrà piazzare la Terra Bruciata nel suo Dominio. 1 Umberto non può piazzarla all'interno delle Mura perché le Terre Bruciate devono essere collocate all'esterno delle Mura. 2 Decide dunque di piazzarla in un'area vuota accanto alla sua Fattoria. Se non avesse avuto abbastanza spazio avrebbe dovuto rimuovere uno o più Edifici fuori le Mura fino ad ottenere lo spazio sufficiente per piazzarla.



5. COSTRUZIONE

Durante questa fase i giocatori possono costruire Strutture per migliorare i propri Domini, usando le risorse in loro possesso. Inizia il Primo Giocatore e si procede in senso orario.

Si può costruire un tratto di Mura di qualsiasi lunghezza o un Edificio per ogni martello  lanciato. Si sottraggono le risorse richieste dai rispettivi tracciati, si prendono dalla riserva Mura e/o Edifici e si posizionano nel proprio Dominio in qualsiasi orientamento (a patto che ci sia lo spazio necessario). Se non si possiedono le risorse richieste non si possono costruire Strutture. Si possono costruire solamente Strutture ancora disponibili nella riserva. (Tutte le Strutture del gioco sono spiegate nell'Appendice.)

Se si prende l'ultimo Edificio di un tipo (non le Mura) dalla riserva, si gira un gettone Tracciato sul lato della X. Quando tutti i gettoni Tracciato mostrano la X, il gioco terminerà alla fine del round corrente.

Nota: Si possono costruire più Edifici dello stesso tipo, i loro benefici sono cumulativi (e.g. 2 università = punti bonus per ognuna, 2 Capanne = 2 dadi gialli).

Mura ed Edifici piazzati diagonalmente gli uni agli altri non sono considerati adiacenti. Le Mura piazzate diagonalmente non chiudono un'area.

Edifici piazzati diagonalmente adiacenti non sono considerati raggruppati quando si determina quali Edifici sono affetti dal Contagio.

Nota: Gli Edifici sono considerati cinti da Mura se sono costruiti all'interno di un'area completamente circondata da Mura e/o Fortezze adiacenti ortogonalmente.

6. ESTORSIONE

In questa fase, i Nobili sguainano le loro Spade, dimostrano la loro forza con le armi, e pretendono risorse dagli avversari più deboli. Il Primo Giocatore estorce per primo, seguito dagli altri giocatori in senso orario.

Estorcere significa pretendere 1 risorsa a propria scelta da ognuno degli altri giocatori con meno Spade . Questo avviene in ordine di turno. Da ogni giocatore attaccabile si può pretendere 1 Cibo , 1 Legno , 1 Pietra  o 1 Bene Commerciale  (a patto che questa risorsa sia posseduta dal giocatore). Se un giocatore non ha nessuna risorsa o rifiuta di pagare la tangente, dovrà avanzare il segnalino Disastri  di due passi per ogni risorsa non consegnata.

I giocatori che hanno lanciato un numero di Scudi  pari o maggiore al numero di Spade  lanciato da un altro giocatore, sono protetti e non dovranno pagare la tangente a quel giocatore.

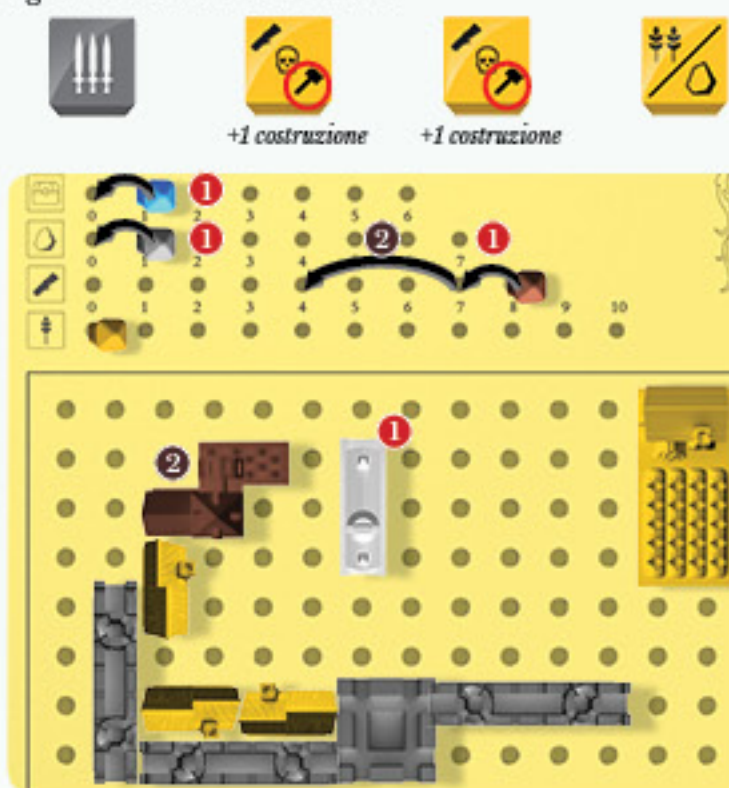
Esempio: I giocatori hanno lanciato i dadi durante la fase di Lancio, ottenendo i seguenti risultati. Francesca è la prima giocatrice.

Nella fase Estorsione, i giocatori procedono come segue:

- Francesca pretende 1 risorsa da Umberto. (Anche Vittorio ha meno Spade, ma il numero dei suoi scudi supera il numero di Spade di Francesca.)
- Umberto non può pretendere risorse da nessuno.
- Vittorio neanche.
- Thomas pretende 1 risorsa da ogni giocatore.

Francesca		3 Spade
Thomas		5 Spade
Umberto		2 Spade
Vittorio		2 Spade e 4 scudi

Esempio: Francesca ha lanciato 2 martelli durante la fase di Lancio, quindi può costruire fino a due Strutture. 1 Decide di spendere 1 Bene Commerciale, 1 Pietra e 1 Legno per una Chiesa, che piazza nel suo Dominio. 2 Spende inoltre 3 Legni per una Segheria. Poiché si trattava dell'ultima Segheria della riserva, gira un gettone Tracciato sul lato della X.



+1 costruzione +1 costruzione

Avanzamento sul tracciato Disastri

Se si raggiunge il massimo di punti sul tracciato Disastri , si annota "-25" sul Blocco Segnapunti in corrispondenza del proprio nome, poi si riporta il segnalino a zero e si continuano ad accumulare Disastri . (Non c'è limite al numero di Disastri che si possono accumulare).

FINE DEL ROUND

Importante: controllate di avere il numero corretto di dadi!

Se si è costruito un Edificio che fornisce dadi (cioè Fortezze, Capanne, Palazzetti e Chiese) ci si assicura di aver preso i dadi corrispondenti. Se uno di questi Edifici è stato rimosso (per esempio a causa di un Disastro), ci si assicura di aver riposto nella scatola anche il dado corrispondente.

Se tutti i gettoni Tracciato mostrano il lato con la X, il gioco termina. Si seguono le regole della Fine del Gioco. In caso contrario, il segnalino Primo Giocatore passa al giocatore alla sinistra, che lo posiziona nello spazio  (Lancio) della propria Plancia per tracciare il nuovo round. Si continuano a giocare round, fino alla Fine del Gioco.

VINCERE LA PARTITA

I giocatori confrontano il loro punteggio finale. Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore!

In caso di pareggio vince il giocatore con più Beni Commerciali . Se la parità permane, vince chi ha più Pietre , a seguire chi ha più Legno  e poi Cibo . Se i giocatori in parità hanno lo stesso numero di risorse, si condivide la vittoria.

Esempio di punteggio

Francesca guadagna punti nel seguente modo:
Conta i punti per ogni tipo di Edificio nel suo Dominio.
Edifici cinti da Mura valgono il doppio dei punti.

1 Comincia con le sue Fortezze e riceve $3 \times 2 = 6$ punti perché le Fortezze sono sempre considerate cinte da Mura e valgono dunque 2 punti ognuna. Ottiene $4 \times 2 = 8$ punti per le sue Capanne. (I punti sono raddoppiati perché tutte si trovano all'interno delle Mura.)

	Punti	Collez.
Fortezza	 2	6
Cappanna	 2	8
Palazzetto	 2	8
Chiesa	 1	2
Fattoria	 1	2
Segheria	 1	4
Ospedale	 1	-
Monastero	 1	4
Mercato	 1	2
Municipio	 1	-
Università	 1	-
Cattedrale	 1	10

Prosegue con il calcolo degli Edifici restanti.

2 Riceve il massimo dei punti bonus per il suo Mercato, dal momento che tutti gli 8 spazi a esso adiacenti ortogonalmente sono vuoti.

Bonus Mercato	 1	8
---------------	---	---

8 Non riceve nessun punto bonus per il Municipio o l'Università non avendo costruito questi Edifici.

Bonus Municipio	 1	-
Bonus Università	 1	-

4 Ha una Cattedrale e riceve 10 punti bonus per i suoi 10 dadi.

Dadi di Francesca				
				
				

Note: I punti bonus per gli Edifici cinti da Mura non si raddoppiano.

5 Ottiene 4 punti per la Cultura, poiché il segnalino segna 4 sul tracciato. C'è un altro giocatore che ha un punteggio Cultura più alto e dunque Francesca non ottiene il bonus per la maggior Cultura.

Cultura	 1	4
Maggior Cultura	 1	-

6 Pareggia con un altro giocatore per l'area cinta da Mura più ampia (26 spazi). Entrambi ottengono 10 punti.

Maggior area cinta da Mura	 1	10
----------------------------	---	----

FINE DEL GIOCO

I giocatori contano i propri punti sul blocco Segnapunti:

Edifici: Si segnano i punti per ogni Edificio nel proprio Dominio. Edifici cinti da Mura (all'interno della cinta muraria) valgono il doppio dei punti.

Punti Bonus: Si segnano i punti bonus per ogni Mercato, Municipio, Università e Cattedrale nel proprio Dominio.

Cultura: Si segna un punto per ogni avanzamento Cultura  sul proprio tracciato. Il giocatore (o i giocatori in parità) con il punteggio Cultura più alto ottiene 5 punti bonus.

Area cinta da Mura: Il giocatore (o i giocatori in parità) con la più ampia area cinta da Mura (numero di spazi interni) ottiene 10 punti bonus. Se si ha più di un'area cinta da Mura, le aree si sommano. Gli spazi occupati da Edifici (eccetto le Fortezze) completamente circondati da Mura valgono nel conteggio degli spazi dell'area più ampia. Gli spazi occupati da Terre Bruciate non valgono invece nel conteggio degli spazi dell'area più ampia.

Disastri: Sottrai un punto per ogni avanzamento sul tracciato Disastri .

7 Infine sottrae al subtotale 8 punti Disastro e ottiene un punteggio finale di 65.

Subtotale	73
Punti Disastro	-8
Somma Totale	65



IL SOLITARIO

Nel gioco in Solitario, si svolgono un totale di 8 round cercando di ottenere il maggior numero di punti possibile.

Suggerimento: Usa il tracciato Legno di un altro giocatore per tenere il conteggio dei round rimanenti. Piazza un segnalino extra nello spazio "8", e muovilo indietro di un passo alla fine di ogni round. Quando raggiungerai l'ultimo spazio del tracciato Legno, avrai completato 8 round, e il gioco termina.

PREPARAZIONE

Rimetti 1 Capanna e 1 dado giallo, 2 Fortezze e 2 dadi grigi e tutti i gettoni Tracciato nella scatola. Usa tutte le Strutture e i dadi rimasti in gioco. Prepara il tuo Dominio iniziale come una normale partita con più giocatori, ma inizia con 3 Terre Bruciate.

Si applicano tutte le regole del gioco base, con le seguenti modifiche:

IL GIOCO

Dovrai lanciare 3 dadi per un giocatore immaginario che chiameremo Sir Loris. Il Tradimento e l'Attacco che i tuoi dadi mostrano nella fase Disastri, ricadranno sempre su di te (invece che sugli avversari).

LANCIO

Dopo aver lanciato i tuoi dadi (fino a tre volte), lancia 2 dadi grigi e 1 dado giallo per Sir Loris. Lanciali una sola volta per round al termine della fase di Lancio (ma prima di aver usato le tue piume). Tienili da parte fino alla fase Estorsione.

DISASTRI

Diversamente dalle partite con più giocatori, quando avviene un Tradimento o un Attacco nella fase Disastri, questi ricadranno su di te invece che sui tuoi avversari. (I teschi mostrati sui dadi di Sir Loris non hanno effetto e non vengono considerati).

COSTRUZIONE

In questa fase sono disponibili tutti i dadi (se si costruiscono le Strutture corrispondenti) eccetto quelli rimessi nella scatola durante la preparazione.

ESTORSIONE

Confronta le Spade / e gli Scudi ♠ lanciati con quelli di Sir Loris. Il "giocatore" con più Spade, estorce 1 risorsa all'altro. Se sei tu ad estorcere, scegli dalle risorse mostrate sui dadi di Sir Loris. (Se i suoi dadi non mostrano risorse, non potrai pretendere nulla da lui). Se è Sir Loris ad estorcere, prenderà una tua risorsa preferendo in ordine: Bene Commerciale, Pietra, Legno e in ultimo Cibo. (Sir Loris non guadagna mai risorse, ma la risorsa viene tolta dalla tua plancia Giocatore). Se non possiedi risorse o rifiuti di cederle, dovrai avanzare il segnalino Disastri di due passi.

FINE DEL GIOCO

Alla fine del round 8, conta i punti e confrontali con la seguente tabella.

Assicurati di ottenere i punti bonus per la maggior Cultura (devi avere almeno 1 punto Cultura) e i punti bonus per la più ampia area cinta da Mura (devi avere almeno un'area cinta da Mura nel tuo Dominio).

A quale ceto appartieni?

Prova a superare il tuo miglior punteggio ogni volta che giochi.

Punteggio	Ceto	Commenti
< 45	Servo	Pessimo risultato. Continua a lavorare la terra.
45-64	Contadino	Un giusto inizio. Almeno hai la libertà.
65-79	Mercante	Un buon accordo. Puoi barattarlo?
80-89	Cavaliere	Un torneo eccellente. Potrai fare meglio al prossimo?
90-94	Nobile	Una prestazione magnifica!
95-99	Sovrano	Un conseguimento regale!
100+	Papa	Sicuramente i tuoi dadi sono stati benedetti.

CREDITI

Un gioco di:	Matt Leacock
Prodotto da:	Sophie Gravel
Sviluppo:	Peter Eggert, Katja Volk, André Bierth, Martin Bouchard, Moritz Thiele
Direzione artistica:	Sophie Gravel
Illustrazioni:	Chris Quilliams
Sviluppo Grafico:	Danik Renaud, Stéphane Vachon, Maryse Hébert-Lemire
Editing:	André Bierth
Modellazione 3D:	Walfred Candiales
Traduzione:	Francesca De Ponte, Umberto Marino
Edizione Italiana:	Riccardo Rodolfi

Sviluppato da:



www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com
©2019 Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70, 21077 Amburg,
Germania

Distribuito da:



www.craniocreations.it
info@craniocreations.com
©2019 Cranio Creations s.r.l.
via del Caravaggio, 21, 20144 Milano
Italia

APPENDICE

DADI

Contadino	Effetto	Cittadino	Effetto	Nobile	Effetto	Sacerdote	Effetto
	Raccogli 8 Cibi		Raccogli 2 Beni Commerciali		Aggiungi 4 scudi alla tua difesa		Raccogli 2 Cibi
	Raccogli 8 Legni		Raccogli 1 Bene Commerciale		Aggiungi 1 spada alla tua forza		Raccogli 1 Pietra o 2 Legni
	Raccogli 2 Pietre		Raccogli 2 Pietre		Aggiungi 2 Spade alla tua forza		Puoi rilanciare questo dado dopo il tuo terzo lancio, facoltativamente con un altro dado (anche con un teschio)
	Raccogli 2 Cibi o 1 Pietra		Guadagna 1 punto Cultura		Aggiungi 3 Spade alla tua forza		Puoi continuare a farlo se ottieni ancora la piuma come risultato
	Costruisci fino a 2 Strutture		Costruisci fino a 2 Strutture		Raccogli 1 Bene Commerciale		Guadagna 1 punto Cultura
	Raccogli 1 Legno, costruisci fino a 1 Struttura e aggiungi 1 teschio per determinare i tuoi Disastri		Raccogli 1 Pietra, costruisci fino a 1 Struttura e aggiungi 1 teschio per determinare i tuoi Disastri		Raccogli 2 Beni Commerciali, costruisci fino a 1 Struttura e aggiungi 1 teschio per determinare i tuoi Disastri		Guadagna 2 punti Cultura e aggiungi 1 teschio per determinare i tuoi Disastri

DISASTRI

Teschi	Risultato	Effetto
	Briganti	Avanza il segnalino sul tracciato Disastri di 1 o rimuovi 1 risorsa dalla tua plancia.
	Contagio	Avanza il segnalino sul tracciato Disastri di 1 per ogni Edificio raggruppato. Un Edificio è considerato raggruppato se adiacente ortogonalmente ad un altro Edificio (le Mura non sono considerate Edifici). Gli Edifici che sono in diagonale gli uni rispetto agli altri o che sono separati da Mura non sono considerati raggruppati. • L'ospedale e gli Edifici ad esso adiacenti non contano come raggruppati. • Le Fortezze non sono mai considerate Edifici raggruppati in quanto sono dotate di una propria cinta muraria.
	Tradimento	Distribuisce ad ognuno dei tuoi avversari una Terra Bruciata dalla riserva. Loro dovranno aggiungerla ai propri Domini. Se le Terre Bruciate della riserva sono terminate, non c'è alcun effetto. Le Terre Bruciate devono essere posizionate al di fuori della cinta muraria. Se non si ha alcuno spazio libero per posizionare la Terra Bruciata nel proprio Dominio, si devono rimuovere tanti Edifici (mai le Mura o le Fortezze) quanti siano necessari a creare lo spazio per posizionarla. Ogni Edificio rimosso andrà messo da parte nella scatola del gioco, insieme al dado ad esso associato (se esiste). Se non si riesce a creare abbastanza spazio fuori dalla cinta muraria per la Terra Bruciata, non la si piazzerà.
	Incendio	Rimuovi un Edificio dal tuo Dominio e riponilo nella scatola del gioco, insieme al dado ad esso associato (se esiste).
	Attacco	Ognuno dei tuoi avversari deve rimuovere dal suo Dominio un Edificio a sua scelta che si trova fuori dalla cinta muraria, e riporlo nella scatola del gioco insieme al dado ad esso associato (se esiste). Gli Edifici dentro la cinta muraria non possono essere rimossi. Se un giocatore ha tutti i suoi Edifici all'interno della cinta muraria, questo Disastro non avrà alcun effetto su di lui.
o più	Rivolta	Rimuovi tutti i Beni Commerciali dalla tua plancia Giocatore.

I teschi sui dadi non danno punti Disastro, servono solo a determinare quale Disastro dovrai affrontare.

MURA ED EDIFICI

Struttura	Forma	Costo	Punti	Effetto
Mura (di qualsiasi lunghezza)		1	0	Edifici cinti da Mura: • Non possono essere danneggiati da Attacchi o da Tradimenti (ma possono essere distrutti da Incendi). • Valgono il doppio dei punti alla fine del gioco (non per i punti bonus). Le Mura forniscono un bonus di 10 punti al giocatore (o ai giocatori) con la più ampia area cinta da Mura alla fine del gioco.
Fortezza		3	1	Aggiunge 1 Nobile, dado , al tuo gruppo di dadi. Le Fortezze sono Strutture speciali: sono sempre considerate cinte da Mura. Quindi sono immuni al Tradimento, al Contagio e all'Attacco. Poiché sono cinte da Mura il loro punteggio vale doppio.
Capanna		2	1	Aggiunge 1 Contadino, dado , al tuo gruppo di dadi.
Palazzetto		2	1	Aggiunge 1 Cittadino, dado , al tuo gruppo di dadi.
Chiesa		1 1 1	1	Aggiunge 1 Sacerdote, dado , al tuo gruppo di dadi.
Fattoria		1	1	Fornisce 1 Cibo durante la fase di Raccolta di ogni round.
Segheria		3	2	Fornisce 2 Legni durante la fase di Raccolta di ogni round.
Ospedale		6 1	3	Gli Ospedali e gli Edifici ad essi adiacenti non sono considerati raggruppati durante il Contagio.
Monastero		4 2 1	4	Durante la fase di Lancio decidi il risultato di uno qualsiasi dei tuoi dadi (anche se mostra un teschio) prima di lanciali una seconda volta; puoi scegliere qualsiasi faccia (anche con un teschio). Durante il terzo lancio, puoi rilanciare un dado messo da parte in questo modo, a patto che non mostri un teschio.
Mercato		1 4	2	Alla fine del gioco guadagni 1 punto bonus per ogni spazio vuoto adiacente ortogonalmente al Mercato (fino ad 8 punti).
Municipio		5 2	3	Alla fine del gioco guadagni 1 punto bonus per ogni Bene Commerciale , Pietra , Legno e Cibo rimasto sulla tua plancia Giocatore.
Università		3 3 3	4	Alla fine del gioco guadagni 1 punto bonus per ogni avanzamento Cultura sul tuo tracciato Cultura.
Cattedrale		2 4 6	5	Alla fine del gioco guadagni 1 punto bonus per ogni dado in tuo possesso.

Puoi costruire più copie dello stesso Edificio ed ogni Edificio ti fornirà i suoi benefici.

Non puoi rimuovere Strutture per fare spazio ad altre Strutture (eccezione: vedi Tradimento).