

The background of the cover is a detailed medieval manuscript illustration. At the top, a row of five heraldic animal heads is depicted: a lion, a stag, a dragon, an eagle, and a ram. Below these, a large stone castle with multiple towers and battlements dominates the center. In the foreground, a bustling town square is shown with various figures: a man in a long tunic on the left, soldiers in armor in the middle, and a woman carrying a child on her back on the right. The entire scene is framed by a decorative border with a repeating 'X' pattern and small circular motifs at the corners.

KINGSBURG

REGOLAMENTO

Nel regno di Kingsburg Re Tritus ha inviato i suoi governatori più promettenti (voi!) nelle province di confine recentemente annesse al regno. In queste province tutto è ancora da costruire: potrete riuscirci solo con l'aiuto dei Consiglieri reali. Erigete palazzi, fortificate le difese, addestrate il vostro esercito! Ma attenti: bellicosi nemici si ammassano ai confini, pronti ad invadere la vostra provincia.

Dopo un lustro, il Re in persona controllerà il vostro operato e premierà il più abile tra voi!

Col tempo nuove terre vengono annesse ma antichi e nuovi pericoli minacciano i confini. Pertanto, Re Tritus deve nominare nuovi Governatori per difendere e sviluppare le regioni più remote del suo regno. I sapienti mettono a disposizione dei nuovi Governatori maggiori possibilità di sviluppo per le proprie province, collegamenti più stabili con la capitale del regno permettono di determinare con maggiore precisione quante truppe arriveranno a rinforzare le difese per le battaglie invernali (ma le maggiori dimensioni del regno costringono il Re a disperdere le sue forze); nuove sfide attendono i coraggiosi Governatori, ma ancora una volta solo il migliore potrà reclamare un posto nel Consiglio Reale!

Componenti



1 TABELLONE PRINCIPALE



5 TABELLONI PROVINCIA (CON 5 LINEE DI EDIFICI SUL FRONTE, 7 SUL RETRO)



14 LINEE EDIFICI ALTERNATIVI (L'ESPANSIONE DEL REGNO), (2 SET UGUALI DA 7 LINEE CIASCUNO)



4 SCENARI OPZIONALI (CREATI DAGLI AUTORI PER PURO DIVERTIMENTO)

21 DADI A SEI FACCE:



1 SEGNALINO AGENTE DEL RE

15 SEGNALINI:



1 SEGNALINO STAGIONE



1 SEGNALINO ANNO

60 MERCI:



85 GETTONI EDIFICIO:



30 GETTONI RICHIESTA DI TRUPPE (IN 5 SET DA 6 GETTONI CIASCUNO, CON I SIMBOLI DELLE CASATE DEI GOVERNATORI DA UN LATO E I VALORI 0,1,1,2,3,4 DALL'ALTRO) - (L'ESPANSIONE DEL REGNO)



20 GETTONI "+2"



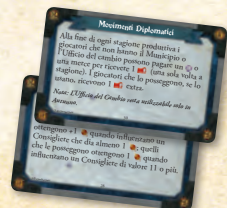
16 TESSERE CAPRICCIO NUMERATE DA 1 A 16 (SESTO MODULO DI ESPANSIONE: NUOVI CONSIGLIERI)



25 CARTE INVASORI (NUMERATE SUL DORSO DAI NUMERI LATINI I, II, III, IV E V E CHE RIPORTANO IN PICCOLO ANCHE I POSSIBILI VALORI DEGLI INVASORI PER QUELL'ANNO)



24 CARTE GOVERNATORE - (L'ESPANSIONE DEL REGNO)



29 CARTE FATO - (L'ESPANSIONE DEL REGNO)



5 CARTE RIEPILOGO (UNA PER CIASCUN GIOCATORE)

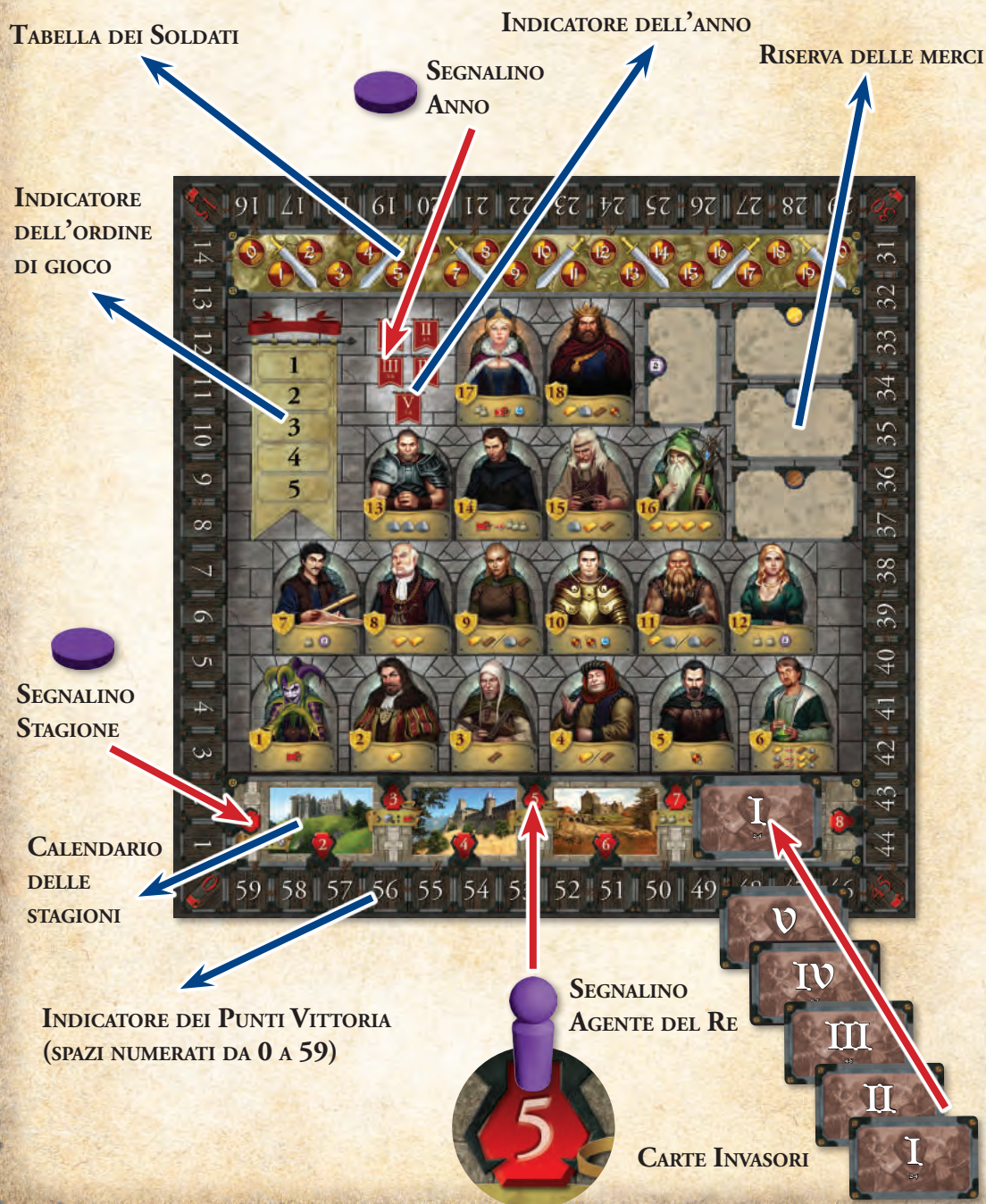


1 REGOLAMENTO



Conosco il vostro valore, Governatori, ma ritengo più saggio che apprendiate per gradi le numerose sfumature della vostra importante missione. Pertanto, vi consiglio di NON usare alcun modulo di espansione nella vostra prima partita. Ubbidite al sovrano, e lasciate nella scatola i seguenti materiali: le linee di Edifici Alternativi, le carte Fato, le carte Governatore, i Gettoni Richiesta di Truppe e le tessere Capriccio; inoltre, ognuno di voi giocherà con il Tabellone Provincia con 5 linee di edifici.

Set up:



Mettete il tabellone principale al centro del tavolo, raggiungibile da tutti i giocatori. Posizionate il segnalino Stagione sulla casella Aiuto del Re (n° 1) del Calendario delle Stagioni e quello Anno sulla casella con il numero romano I dell'indicatore dell'anno, ed il segnalino Agente del Re sulla casella n° 5 del Calendario.

Dividete le merci per tipo e mettetele, così come i dadi bianchi ed i gettoni "+2", negli appositi spazi sul tabellone a formare la Riserva.

Quando, nel corso della partita, un giocatore acquisisce o paga merci, le prende o le pone nella Riserva. Ogni giocatore deve tenere le merci che possiede ben visibili di fronte a sé.

Date a ciascun giocatore un tabellone Provincia, i gettoni edificio, tre dadi e tre segnalini tutti dello stesso colore e una carta Riepilogo. Con meno di 5 giocatori, tabelloni, dadi e segnalini non utilizzati sono riposti nella scatola.

Ciascun giocatore tiene davanti a sé il tabellone Provincia e i suoi dadi e gettoni, mentre mette uno dei propri segnalini sulla casella 0 (zero) della Tabella dei Soldati, un altro sulla casella 0 (zero) dell'indicatore di Punti Vittoria e l'ultimo su una casella a caso dell'ordine di gioco (sorteggiate casualmente l'ordine iniziale).

Dividete le carte Invasori in base al dorso numerato, creando così cinque mazzi, e mischiate ciascuno di essi separatamente. Estraiete una carta a caso da ogni mazzo e (senza guardarle) mettetele in ordine sull'apposito spazio nella casella n° 8 del Calendario (l'inverno), in modo che in cima si trovi la carta I e quella sotto tutte le altre sia la carta V, a formare il mazzo di carte Invasori.

Mettete le altre carte nella scatola, sempre senza guardarle.

Esempio: Andrea, Barbara, Carlo e Davide stanno iniziando una nuova partita a Kingsburg. L'ordine iniziale di gioco sorteggiato è: Carlo, Andrea, Davide, Barbara. Una carta Invasori per ciascun anno viene estratta a sorte a formare il mazzo di carte Invasori che viene messo nella casella 8. Ogni giocatore prende i suoi materiali e sono pronti per iniziare il primo anno.

Scopo del gioco

Totalizzare più Punti Vittoria (PV) degli altri giocatori nel corso della partita influenzando i Consiglieri del Re, costruendo edifici e vincendo battaglie contro gli eserciti dei mostri invasori.

Svolgimento del gioco

Il gioco dura 5 anni, ciascuno suddiviso in 8 fasi (eseguite in un ordine fisso); ognuna di esse è rappresentata da una casella del Calendario.

Quando la fase in corso termina, il segnalino sul Calendario va spostato sulla casella successiva per indicare l'inizio della nuova fase.

Le otto fasi consistono in quattro stagioni, più un evento che accade prima di ciascuna di esse.

Eccole spiegate in dettaglio:

fase 1: Aiuto del Re

Re Tritus cerca di incentivare il governatore più in difficoltà: *colui che ha meno edifici* (in caso di parità, colui che tra i giocatori con meno edifici ha meno merci) *potrà lanciare un dado bianco, in aggiunta ai propri*, durante la prossima Primavera (e solo in tale fase!). *Se più giocatori sono ultimi alla pari* (sia per edifici sia per merci), *il Re dona a ciascuno di essi una merce a scelta*, ma nessuno lancerà il dado extra nella prossima stagione.

Nota: Durante il primo anno tutti i giocatori sono alla pari, quindi ognuno di loro riceverà una merce a sua scelta (e nessuno il dado).

Dopo aver stabilito chi riceve l'aiuto del Re, la fase termina.

Esempio: È il primo anno, tutti scelgono una merce. Andrea sceglie un legno, Barbara una pietra, Carlo e Davide scelgono entrambi un oro.

Esempio: È la prima fase del terzo anno. Andrea ha costruito sei edifici e non ha merci, Barbara cinque edifici e possiede due merci, Carlo cinque edifici e nessuna merce, Davide sei edifici ed una merce. Carlo prende uno dei dadi bianchi dalla Riserva e lo aggiunge ai suoi dadi produttivi per la prossima Primavera. Al termine della Primavera, restituirà il dado alla Riserva.

fase 2: Primavera - Stagione Produttiva

Ogni stagione produttiva si divide in quattro momenti consecutivi, eseguiti in quest'ordine:

- Determinare l'ordine di gioco
- Influenzare i Consiglieri
- Ricevere l'aiuto dei Consiglieri
- Costruire edifici nella propria provincia

Nota: Con due soli giocatori si usa una regola aggiuntiva spiegata in fondo al presente regolamento (vedi pag. 9).

a) Determinare l'ordine di gioco

Tutti i giocatori lanciano contemporaneamente tutti i dadi del proprio colore (inclusi eventuali dadi bianchi bonus).

In base al totale ottenuto, si stabilisce il nuovo ordine di gioco: *chi ha realizzato la somma minore giocherà per primo*, il giocatore che ha realizzato il secondo totale più basso giocherà per secondo e così via.

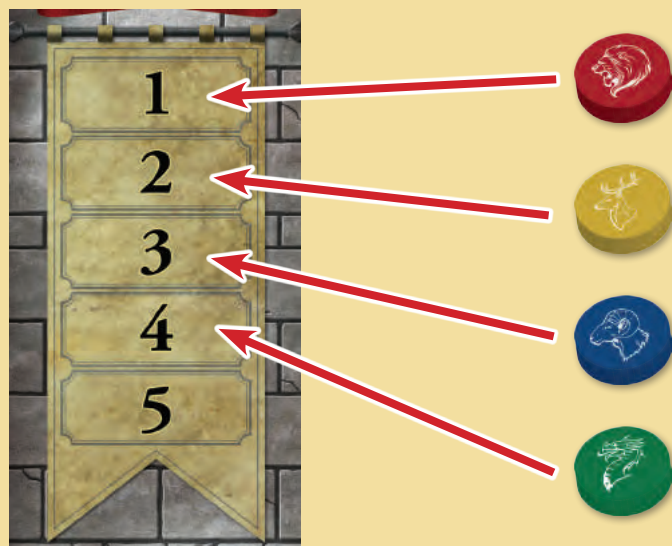
In caso di parità tra due o più giocatori, chi era più avanti nell'ordine precedente rimane avanti (per la prima stagione fate riferimento all'ordine casuale sorteggiato all'inizio).

Aggiornate di conseguenza la posizione dei segnalini che indicano l'ordine di gioco sul tabellone principale.

Esempio:

Andrea ottiene 1,3,5				(totale = 9)
Barbara ottiene 4,4,5				(totale = 13)
Carlo ottiene 2,2,6				(totale = 10)
Davide ottiene 2,3,5				(totale = 10)

Il nuovo ordine di gioco è quindi: Andrea (totale più basso), Carlo (stesso totale di Davide ma era più avanti nell'ordine di gioco sorteggiato all'inizio), Davide, Barbara. Sull'indicatore dell'ordine di gioco, presente sul tabellone, vengono riposizionati i corrispondenti segnalini.



b) Influenzare i Consiglieri

Nell'ordine di gioco *ciascun giocatore può influenzare un Consigliere o passare* (poi il turno passa al giocatore successivo e così via; terminato il giro, si riprende dal primo giocatore).

Per influenzare un Consigliere, il giocatore deve usare uno o più dei suoi dadi, in modo che la loro somma sia esattamente pari al valore del Consigliere (indicato sul tabellone principale). Il giocatore piazza i propri dadi sulla casella del Consigliere, per indicare che ne riceverà l'aiuto a fine stagione.

Nota: Un singolo gettone "+2" può essere aggiunto ad un gruppo di propri dadi per aumentarne il valore totale di due (e influenzare quindi il Consigliere il cui numero è esattamente di due unità superiore a quello del totale del dado, o dei dadi). Non c'è limite al numero di gettoni "+2" accumulabili da uno stesso giocatore.

È vietato influenzare un Consigliere già influenzato in questa stagione (da se stessi o da un avversario). Quindi su ogni casella ci possono essere solo i dadi di un giocatore (e una volta sola). L'unica eccezione a questa regola è l'aiuto del Re (vedi pag. 7).

Nota: È vietato usare da soli i dadi extra (dovuti al Re o agli edifici) o i gettoni "+2" per influenzare un Consigliere; in una casella

cioè non ci possono mai essere uno o più dadi bianchi o gettoni senza che vi sia almeno un dado colorato. È invece possibile, ad esempio, usare nello stesso gruppo due dadi bianchi ed uno o più dadi colorati, così come usare più dadi colorati insieme.

Se un giocatore ha esaurito i dadi o ha solo più dadi bianchi o non ci sono più Consiglieri influenzabili con le combinazioni dei dadi che gli restano, deve passare. Un giocatore che ha passato non può più influenzare Consiglieri durante l'attuale stagione.

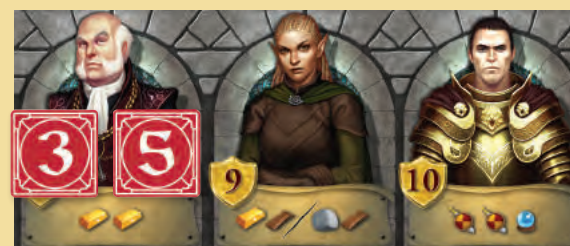
Quando tutti i giocatori hanno passato, i Consiglieri che sono stati influenzati daranno il loro aiuto alle province interessate (vedi capitolo seguente).

Esempio:

Andrea, notando che nessun altro giocatore ha ottenuto un 1 con un dado, decide di piazzare i due dadi con il 3 ed il 5 sulla casella n° 8.



Tocca a Carlo. Non può giocare il 2 ed il 6 sull'8, come avrebbe voluto inizialmente, allora gioca i due dadi con 2 e 2 sulla casella n° 4, sperando di intralciare a sua volta i piani di Barbara.



Davide, vedendo che Andrea ha già giocato il suo 3, piazza i suoi 2 e 5 sulla casella n° 7.



È il turno di Barbara. Potrebbe piazzare tutti e tre i suoi dadi sulla casella n° 13, ma otterrebbe in cambio 3 pietre, e ne ha già una. Non può nemmeno giocare i due 4 sull'8, quindi decide di occupare la casella n° 9 con un 4 ed il 5.



Tocca ora nuovamente ad Andrea che gioca l'1 sulla casella n° 1.

A Carlo è rimasto un 6, la casella 6 è libera, per cui lo gioca.

Davide ha ancora un 3, che gioca sulla casella corrispondente.

Barbara non può giocare il 4 rimastole perché la casella è già occupata dai dadi di Carlo, per cui passa.



Ora che tutti i giocatori hanno usato tutti i loro dadi, o passato, i Consiglieri elargiscono gli aiuti.

c) Ricevere l'aiuto dei Consiglieri

Nell'ordine indicato dal numero sul tabellone (dal primo al diciottesimo), ciascun Consigliere elargisce quanto indicato nella propria casella al giocatore che ha posto i suoi dadi sul Consigliere stesso. Se un Consigliere non è stato influenzato, non darà aiuti (ignoratelo per questa stagione). Ecco in dettaglio i doni di ciascun consigliere:



1

GIULLARE: Guadagni 1 PV (aggiorna il segnapunti).



2

SIGNOROTTO: Ricevi un oro dalla riserva delle merci.



3

ARCHITETTO: Ricevi un legno dalla riserva delle merci.



4

MERCANTE: Ricevi un oro **oppure** un legno dalla riserva delle merci.



5

SERGEANTE: Recluti (gratuitamente) un soldato (aggiorna il tuo segnalino sulla Tabella dei Soldati).



6

ALCHIMISTA: Puoi cedere una merce a tua scelta (rimettila nella riserva) per ricevere una unità di ciascuna delle altre due merci.



7

ASTRONOMO: Ricevi una merce a tua scelta e un gettone "+2" dalla riserva delle merci.



8

TESORIERE: Ricevi due ori dalla riserva delle merci.



9

CAPOCACCIA: Ricevi un oro e un legno **oppure** una pietra e un legno dalla riserva delle merci.



10

GENERALE: Recluti (gratuitamente) due soldati (aggiorna la Tabella dei Soldati) e puoi guardare la carta in cima al mazzo delle carte Invasori (senza mostrarla agli avversari; poi riponila in cima al mazzo).



11

ARMAIOLO: Ricevi un oro e una pietra **oppure** una pietra e un legno dalla riserva delle merci.



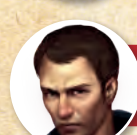
12

NOBILDONNA: Ricevi due merci a tua scelta (uguali o diverse) e un gettone "+2" dalla riserva delle merci.



13

CAMPIONE: Ricevi tre pietre dalla riserva delle merci.



14

SPIA: Puoi pagare 1 PV (aggiorna il segnapunti) per ricevere tre merci a tua scelta (uguali o diverse) dalla riserva delle merci.



15

INVENTORE: Ricevi una pietra, un oro e un legno dalla riserva delle merci.



16

MAGO: Ricevi quattro ori dalla riserva delle merci.



17

REGINA: Ricevi due merci a tua scelta (uguali o diverse) dalla riserva delle merci, guadagni 3 PV (aggiorna il segnapunti) e puoi guardare la carta in cima al mazzo delle carte Invasori (senza mostrarla agli avversari; poi riponila in cima al mazzo).



18

RE: Ricevi un oro, una pietra e un legno dalla riserva delle merci e recluti (gratuitamente) un soldato (aggiorna la Tabella dei Soldati).

Quando tutti i Consiglieri influenzati hanno elargito il proprio aiuto, ogni giocatore recupera i propri dadi dal tabellone principale e si procede con la costruzione degli edifici.

Nota: Non c'è limite alla quantità di merci che un giocatore può possedere contemporaneamente. Le merci sono da ritenersi illimitate: se quelle fornite si esaurissero, segnate in qualche modo quelle in eccesso possedute da ciascuno.

Esempio: Il Giullare fa totalizzare ad Andrea 1 Punto Vittoria. Andrea muove il suo segnalino dei PV in avanti di 1 casella. Sul Signorotto non ci sono dadi, per cui viene saltato. L'Architetto dona un legno a Davide che prende un legno dalla riserva. Il Mercante permette a Carlo di scegliere tra un oro ed un legno. Avendo già un oro, Carlo sceglie un legno. Ora l'Alchimista permette a Carlo di scambiare una delle sue merci nelle altre due. Carlo decide di scambiare il legno appena ottenuto e lo restituisce alla riserva, da cui prende un oro ed una pietra. L'Astronomo quindi dà a Davide un gettone +2 (lo prende dalla riserva) ed una merce a sua scelta. Davide sceglie un secondo legno. Il Tesoriere elargisce ad Andrea due ori, dopodiché il Capocaccia permette a Barbara di scegliere tra un legno ed un oro o un legno ed una pietra. Avendo già una pietra, Barbara sceglie un legno ed un oro e li prende dalla riserva.

I consiglieri successivi non sono stati influenzati con dei dadi in questa stagione, per cui si passa alla costruzione degli edifici.

d) Costruire edifici nella propria provincia

Rispettando l'ordine di gioco, ciascun giocatore può costruire (se lo desidera) **un edificio (uno ed uno solo)**. Il costo di ogni edificio è indicato sui tabelloni Provincia ed è una combinazione di merci. Il giocatore prende le merci pari al costo dell'edificio dalle sue e le rimette nella riserva, prende un gettone del proprio colore e lo mette sulla casella corrispondente del proprio tabellone. Il giocatore riceve il numero di PV indicati su tale casella.

Nota: La costruzione degli edifici avviene per file orizzontali, tutte indipendenti tra di loro.

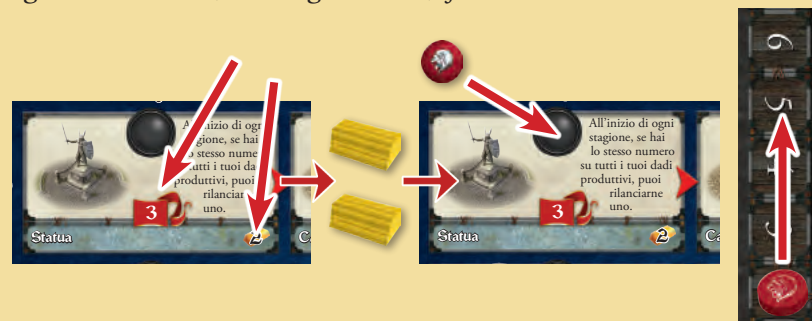
È possibile costruire un edificio solo se si possiedono già tutti quelli alla sua sinistra (oppure se si tratta di uno degli edifici della prima colonna, la più a sinistra di tutte).

Esempio: Puoi costruire la Chiesa solo se hai già costruito sia la Statua sia la Cappella.



Da quel momento il giocatore godrà dei benefici descritti nella casella dell'edificio corrispondente, che si sommano ai benefici degli edifici costruiti in precedenza (costruire un edificio più "avanzato" non fa perdere i benefici legati agli edifici che lo precedono sulla stessa riga).

Esempio: Andrea ha due ori ed un legno; sceglie di spendere i due ori (restituendoli alla riserva) per costruire la Statua. Piazza uno dei suoi segnalini sullo spazio corrispondente nella sua tabella Provincia. La statua vale 3 PV per cui Andrea sposta in avanti di 3 il proprio segnalino dei PV (che era già sulla 2) fino alla casella n° 5.



Barbara decide di costruire la Locanda: paga un oro ed un legno. Mette un segnalino nella propria tabella Provincia, ma non ottiene Punti Vittoria (la Locanda vale zero PV). Carlo ha due ori ed una pietra. Decide di costruire la Torre di Guardia: paga un oro e una pietra, e realizza anche 1 PV. Davide decide di spendere due legni e di costruirsi la Palizzata che, come la Locanda, non vale PV.

È possibile che durante l'Inverno (vedi Fase 8 - Inverno) uno o più edifici siano distrutti. Quando ciò avviene, il giocatore deve rimuovere il suo gettone Edificio dall'edificio distrutto e perde immediatamente

i PV che aveva ottenuto costruendo quell'edificio (oltre a non godere più dei benefici ad esso associati).

Per ulteriori dettagli, vedere la Fase 8 – Inverno.

Dopo che tutti hanno avuto la possibilità di costruire un edificio, la fase termina.

fase 3: Premio del Re

Re Tritus premia il governatore più capace: *colui che ha più edifici riceve 1 PV*. In caso di parità (nel numero massimo di edifici) fra più giocatori, tutti coloro che pareggiano ricevono 1 PV.

Dopo aver stabilito chi riceve il premio del Re, la fase termina.

fase 4: Estate – Seconda Stagione Produttiva

Seguite lo stesso procedimento della Fase 2 – Primavera (lanciare i dadi, determinare l'ordine di gioco, influenzare i Consiglieri, riceverne l'aiuto e costruire).

fase 5: Agente del Re

Re Tritus invia un suo uomo fidato per aiutare il governatore più in difficoltà: *colui che ha meno edifici (se pari, colui che ha meno merci) prende il segnalino Agente del Re*.

Se più giocatori sono ultimi alla pari (sia per edifici sia per merci), nessuno riceve il segnalino.

- In una successiva stagione produttiva (Autunno, Primavera o Estate), il giocatore che lo detiene potrà usare il segnalino Agente del Re per influenzare (con i suoi dadi, secondo le normali regole) un Consigliere che sia già stato influenzato in quella stagione (dal giocatore stesso o da un avversario). Solo per quella stagione, il Consigliere elargirà quindi due volte il proprio aiuto.
- **Alternativamente**, il segnalino Agente del Re può essere usato alla fine di qualsiasi stagione produttiva per costruire un secondo edificio in quella stessa stagione (il costo deve essere pagato per intero e si applicano le normali restrizioni; il vantaggio è dato dalla possibilità di costruire due volte invece di una nella stessa Fase).

Dopo averlo usato, il segnalino Agente del Re torna sul tabellone. Se il giocatore non lo usa entro l'inizio della prossima Fase 5, deve comunque restituirlo (non riceve altre forme di compensazione e, se anche venisse nuovamente assegnato a lui, potrebbe comunque usarlo una volta sola prima di renderlo).

Dopo aver stabilito da chi vada in visita l'Agente del Re, la fase termina.

Esempio: Inizia la quinta fase del secondo anno. Andrea ha costruito cinque edifici e non ha merci. Barbara quattro edifici e possiede due merci, Carlo quattro edifici ed una merce,

Davide quattro edifici e nessuna merce. Davide ottiene l'aiuto dell'Agente del Re e ne prende la pedina.

Esempio: Siamo in una qualunque stagione produttiva durante la costruzione degli edifici e Davide possiede la pedina Agente del Re, un oro e tre legni. Normalmente potrebbe costruire un solo edificio, ma Davide decide di usare la pedina Agente del Re e costruisce sia la Barricata sia la Fucina. La pedina torna sulla casella 5 del calendario delle Stagioni.

Esempio: Siamo in una qualunque stagione produttiva e si stanno influenzando i Consiglieri. Davide possiede la pedina Agente del Re e gli è rimasto da spendere un solo dado con il punteggio di 3, ma l'Architetto è già stato influenzato da Barbara. Davide usa la pedina Agente del Re e piazza anche il suo dado assieme a quello di Barbara nello spazio dell'Architetto.



fase 6: Autunno – Terza Stagione Produttiva

Seguite lo stesso procedimento della Fase 2 – Primavera (lanciare i dadi, determinare l'ordine di gioco, influenzare i Consiglieri, riceverne l'aiuto e costruire).

fase 7: Reclutare i soldati – Mercenari

Nell'ordine di gioco *ciascun giocatore può pagare due merci (uguali o diverse) per reclutare un soldato, aggiornando il suo segnalino sulla Tabella dei Soldati*. Ogni giocatore può ripetere tale azione più volte (pagando un totale di quattro merci per assoldare due soldati, ecc...).

Dopo che tutti hanno avuto la possibilità di reclutare soldati, la fase termina.

fase 8: Inverno – La Battaglia

L'inverno, a differenza delle altre, **non** è una "stagione produttiva".

I giocatori devono affrontare un esercito invasore.

Rivelate la carta in cima al mazzo Invasori (presente sul Calendario delle stagioni nella casella 8) e mostratela a tutti.

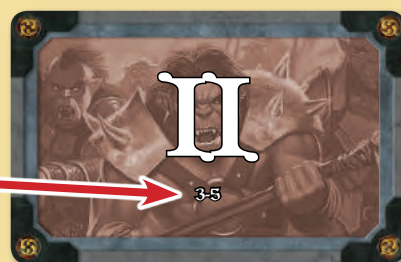
La forza degli invasori è indicata dal numero nell'angolo in alto a sinistra, seguito dalla loro razza.

Su sfondo giallo sono indicate le penalità in caso di sconfitta.

Su sfondo grigio/verde sono riportate le ricompense in caso di vittoria.



Sul retro delle carte Invasori sono riportati anche i possibili valori dei mostri che attaccheranno nell'anno in corso: è così possibile attrezzare adeguatamente le proprie difese ed il proprio esercito.



A questo punto inizia la battaglia: Re Tritus ogni anno invia delle truppe per aiutare i suoi Governatori a difendere le province. Il primo giocatore nell'ordine di gioco lancia **un** dado bianco, dopodiché **tutti i giocatori** spostano in avanti il proprio segnalino sulla Tabella dei Soldati del totale ottenuto con il dado appena lanciato.

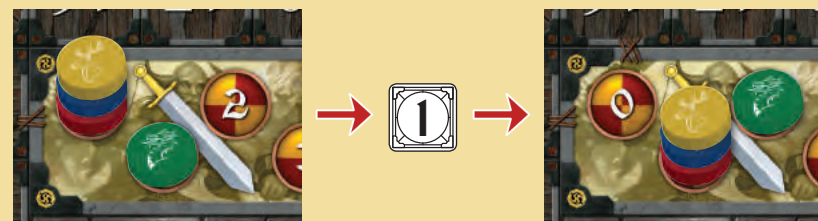
Esempio: La situazione è la seguente:

Andrea ha costruito la Statua, la Palizzata e la Barricata. Il suo segnalino nella tabella dei Soldati è sullo zero. Non ha merci.

Barbara ha costruito la Locanda e la Torre di Guardia. Il suo segnalino sulla tabella dei Soldati è sull'1. Ha un legno ed una pietra. Carlo ha costruito la Torre di Guardia, la Fucina e la Barricata. Il suo segnalino sulla tabella dei Soldati è sullo zero. Non possiede merci. Davide ha costruito la Locanda, la Barricata e l'Argano. Il suo segnalino sulla tabella dei Soldati è sullo zero. Possiede un legno.

Viene ora girata la prima carta del mazzo Invasori. Si tratta di un'orda di Goblin (forza 3).

Il primo giocatore lancia il dado del re (bianco) per vedere quanti soldati accorrono in aiuto dei Governatori. Purtroppo per loro ottiene solamente un 1. Tutti muovono i propri segnalini sulla Tabella Soldati in avanti di 1 casella.



Ora ciascun giocatore deve calcolare l'esito del proprio combattimento (ogni giocatore deve combattere indipendentemente dall'esito delle battaglie degli altri giocatori; per comodità gli scontri sono risolti uno alla volta).

Ogni giocatore aggiunge e/o sottrae al punteggio del proprio segnalino sulla Tabella dei Soldati gli eventuali bonus e/o penalità dovuti ai suoi edifici:

- se il totale è **maggiore** della forza degli invasori, il giocatore ha vinto e riceve i premi (merci e/o PV) indicati sulla carta;
- se il totale è **uguale** alla forza degli invasori, il giocatore ha respinto a fatica gli invasori: non riceve alcun premio né subisce alcuna penalità;
- se il totale è **minore** della forza degli invasori, il giocatore ha perso e deve subire le penalità indicate sulla carta (nell'ordine, dall'alto in basso: razzia di oro, razzia di legno, razzia di pietra, razzia di merci a scelta del giocatore, distruzione di edifici e perdita di PV – vedi spiegazione più avanti).

Il giocatore, o i giocatori, il cui totale complessivo (addizionando quindi il punteggio della Tabella dei Soldati con bonus e penalità dovuti agli edifici) è maggiore, **ottengono 1 PV extra**, a condizione che abbiano vinto la battaglia.

Se il giocatore ha perso la battaglia, possono verificarsi vari tipi di eventi, indicati nella parte gialla della carta Invasore:

a) Razzia di merci

Quando un invasore “razzia una merce”, il giocatore che ha perso deve rimettere nella riserva generale tante unità di tale merce quante sono indicate sulla carta invasore (se non ne ha abbastanza, perde quelle che può, se non ne ha del tipo che dovrebbe perdere non ne perde). Se un giocatore deve perdere “merci a scelta”, può cederne di uguali o diverse, nella proporzione che preferisce.

b) Distruzione di edifici

Quando un invasore “distrukge un edificio” ad un giocatore, lo sceglie nella colonna più a destra possibile (la quarta se il giocatore ha edifici in quella colonna, altrimenti la terza, se anch’essa è vuota sceglie la seconda, ecc.); se nella colonna prescelta ci sono più edifici, l’invasore distrukge quello nella riga più in alto. Il giocatore deve rimuovere il gettone “edificio” dalla casella così determinata e perde immediatamente i PV che aveva ottenuto per la costruzione di tale edificio (oltre a non godere più dei benefici ad esso associati). Potrà ricostruire l’edificio in una futura stagione produttiva seguendo le normali regole di costruzione.

c) Perdita di Punti Vittoria

Spostate indietro il segnalino del giocatore di tanti spazi quanti indicati sulla carta Invasore.

Dopo che tutti i giocatori hanno combattuto, la carta Invasori è riposta nella scatola.

Quindi, tutti i soldati di tutti i giocatori sono congedati: tutti i segnalini sulla Tabella dei Soldati vengono cioè messi sul valore 0 e la fase termina.

Riprendendo l'esempio precedente, calcoliamo i risultati delle singole battaglie.

Andrea ha un totale di combattimento di 3 (1 per la Tabella dei Soldati, +1 per la Palizzata, +1 per la Barricata dal momento che si sta combattendo contro dei Goblin); pertanto, pareggia. Non riceve premi né subisce penalità.

Barbara ha un totale di combattimento di 3 (2 per la Tabella dei Soldati, +1 per la Torre di Guardia). Non riceve premi né subisce penalità.

Carlo ha un totale di 4 (1 per la Tabella dei Soldati, +1 ciascuno per Torre di Guardia, Fucina e Barricata, quest’ultima dal momento che si sta combattendo contro dei Goblin). Vince la battaglia e ottiene una pietra (ricompensa segnata nella parte della carta Invasori a fondo grigio/verde).

Davide ha un totale di 2 (1 per la Tabella dei Soldati, +1 per la Barricata). Perde la battaglia e deve subire le penalità riportate nell’area gialla della carta Invasori. Davide dovrebbe perdere un oro. Siccome l’unica risorsa che possiede è un legno, non perde nulla. Inoltre i Goblin distrukgono uno degli edifici di Davide. Siccome la distrukzione degli edifici interessa prima quelli della colonna più a destra e Davide ha un edificio nella seconda colonna (l’Argano) e due nella prima, l’Argano viene distrukto. Se Davide avesse avuto solo edifici della prima colonna, sarebbe stato distrukto quello nella riga più in alto. Davide toglie il gettone edificio dallo spazio dell’Argano sulla sua Tabella Provincia.



Infine, il giocatore con il maggior punteggio totale in battaglia è stato Carlo, che ha anche vinto la sua battaglia; pertanto Carlo riceve una ricompensa addizionale di 1 PV.



Tutti i segnalini sulla Tabella dei Soldati vengono riportati nella casella zero.

L'anno è concluso, il segnalino dell'indicatore dell'Anno viene mosso sull'anno successivo, il segnalino del calendario ritorna alla posizione n°1, Aiuto del Re.

fine dell'anno

Terminata la Fase 8 – Inverno, l’anno è concluso. Avanzate di una casella il segnalino che tiene il conto degli anni. Se il segnalino si trova sulla casella V, il gioco termina. Altrimenti, ricominciate dalla Fase 1.

Vittoria

Alla fine del quinto anno, il giocatore con più PV è il vincitore. In caso di parità, vince chi è rimasto con più merci. Se la parità persiste, vince colui che ha più edifici. Se ancora pari, la vittoria è condivisa.

Se nel corso della partita un giocatore scende a meno di 0 PV o supera i 59, segnate in qualche modo che ha completato il giro del segnapunti (o che si trova a punteggio negativo) e continuate.

Regola aggiuntiva per due giocatori

All’inizio di ogni stagione produttiva (Fasi 2, 4, 6), lanciate tre dadi di uno dei colori non utilizzati. Poneteli sulla casella del Consigliere corrispondente alla loro somma. Poi lanciate altri due dadi di un altro colore non utilizzato e poneteli sulla casella del Consigliere

corrispondente alla loro somma. Se tale casella è quella occupata dai tre dadi precedenti, mettete ciascuno dei due dadi sulla casella pari al suo valore (se sono uguali, il secondo non sarà utilizzato nella stagione in corso).

Quei Consiglieri si considerano già influenzati (quindi sono inaccessibili, a meno di usare il segnalino Agente del Re).

Alla fine della stagione, rimuovete tutti i dadi così schierati.

Note sul funzionamento degli edifici

Suggerimento: potrebbe essere utile capovolgere il segnalino edificio di un edificio il cui effetto è già stato attivato nella stagione in corso.

Statua e Cappella - È possibile attivare gli effetti di questi due edifici solo una volta a stagione per ciascun edificio. Ad esempio, lanciando quattro dadi produzione (tre colorati più uno bianco) ed ottenendo 2,2,2,2 è possibile, avendo costruito la Statua, rilanciare un dado grazie al potere della Statua. Ipotizzando che in questo caso si ottenga un "1", ora il totale dei dadi è 7, quindi è ora possibile, avendo costruito la Cappella, rilanciarli tutti (compreso quello appena rilanciato grazie alla Statua). Ma se il nuovo risultato dovesse essere tutti numeri identici o un totale pari o inferiore a 7, questo deve essere accettato.

Chiesa - Vale +1 solamente in caso di battaglia contro i Demoni, altrimenti non conferisce alcun bonus.

Locanda - Ricordatevi di distribuire a ciascun giocatore che abbia costruito la Locanda (anche durante l'Estate appena terminata) il gettone "+2" prima di iniziare la Fase 5 Agente del Re. Questo gettone può essere speso per attivare il potere del Municipio nella medesima stagione.

Mercato - È possibile utilizzare una somma di dadi pari a 9 per influenzare il Consigliere n° 8 o il n° 10 (invece del n° 9). In questo caso può essere utile piazzare i dadi a somma 9 sulla casella scelta senza modificarne il valore (ad indicare che si è già usato il potere del Mercato in questa stagione).

Fattorie - I dadi bianchi devono essere sempre "spesi" insieme ad uno o più dadi colorati. Il malus di -1 al combattimento deve essere sottratto al punteggio del giocatore durante la battaglia invernale.

Caserma - Può essere usata più volte durante la Fase 7: un giocatore, avendo costruito la Caserma, può quindi pagare un totale di tre merci qualsiasi per reclutare in totale tre soldati.

Palizzata - Vale +2 solamente in caso di battaglia contro gli Zombi, altrimenti vale +1.

Scuderie - Un giocatore che, avendo costruito le Scuderie, influenzi il Consigliere n° 10, recluta (gratuitamente) tre soldati invece di due.

Fortezza - Un giocatore che, avendo costruito la Fortezza, vinca una battaglia in cui non ci sono PV come ricompensa, riceve ugualmente 1 PV in aggiunta alle altre ricompense previste.

Barricata - Vale +1 solamente in caso di battaglia contro i Goblin, altrimenti non conferisce alcun bonus.

Argano - Un giocatore che, avendo costruito l'Argano, desideri costruire le Fattorie, pagherà un solo oro (e non due), oltre a tre legni e una pietra.

Municipio - Il massimo numero di PV ottenibili in una singola stagione dal Municipio è 1 (pagando 1 gettone "+2" o una merce). Non è possibile pagare 2 gettoni, 2 merci o 1 merce ed 1 gettone per ottenere 2 PV nella stessa stagione.



"Qui iniziano le sfide aggiuntive per Governatori esperti. Siate sicuri di aver preso confidenza col gioco base prima di avventurarvi oltre!"

I moduli di espansione

Ciascun modulo può essere individualmente aggiunto oppure più moduli possono essere combinati ed utilizzati congiuntamente.

L'utilizzo di un singolo modulo di espansione prolunga, rispetto al gioco base, la durata della partita di un tempo variabile tra 5 e 15 minuti. L'utilizzo contemporaneo di più di un modulo di espansione prolunga proporzionalmente la durata della partita.

Modulo 1: Linee Edifici Aggiuntivi

Ora potete usare il retro del vostro tabellone Provincia (avrete quindi 7 linee di edifici).

Le regole per la costruzione e l'eventuale distruzione degli edifici sono invariate rispetto a quanto descritto in precedenza (per costruire un edificio è necessario che siano già stati costruiti tutti quelli alla sua sinistra ed il primo edificio ad essere distrutto è quello nella colonna più a destra, in caso di più edifici nella stessa colonna si procede dall'alto verso il basso).

NOTE - Modulo 1**Accademia Militare e Rinforzi Invernali Determinabili**

Se state giocando con i Moduli 1 (Linee Edifici Addizionali) e 5 (Rinforzi Invernali Determinabili), dimezzate (per eccesso) il punteggio del dado lanciato con l'abilità di Accademia Militare (dopo aver scelto il gettone Richiesta di Truppe come richiesto dal Modulo Rinforzi Invernali Determinabili).

**Segheria, Tagliapietre ed Oreficeria**

Quando viene attivata, l'abilità di Segheria, Tagliapietre ed Oreficeria può essere usata una sola volta (ad esempio con la Segheria è possibile trasformare un solo legno in due ori, non due legni in quattro ori).

**Campo d'Addestramento**

L'abilità di Campo d'Addestramento viene attivata prima della Fase 7 (Mercenari).

**Fortificazioni Sommarie**

L'abilità di Fortificazioni Sommarie si attiva contro invasori la cui forza stampata sulla carta è 5 o meno, indipendentemente da modificatori dovuti a carte Fato o altri effetti.

Modulo 2: Linee Edifici Alternativi

Disponete le linee edifici alternativi a faccia in giù. Ciascun giocatore ne pesca due a caso (nel caso le due linee pescate fossero identiche, ne rimette una a faccia in giù con le altre e ne pesca un'altra), dopodiché può decidere se utilizzarne una, entrambe o nessuna delle due.

Le linee edifici alternativi utilizzate vengono poste sul tabellone Provincia, sovrapposte a quella che deve essere sostituita (indicata dalla stessa lettera nella parte più a sinistra della linea).



Nota: Se state giocando con il Modulo 2 - Linee Edifici Alternativi – ma NON con il Modulo 1 – Linee Edifici Addizionali – rimuovete, prima della scelta, la prima e l'ultima delle linee edifici alternativi contrassegnate con la lettera A e la lettera G.

Metodo Alternativo Per Selezionare Le Linee Edifici Alternativi

Invece di scegliere casualmente le linee edifici alternativi è possibile procedere come segue: disponete le linee edifici alternativi a faccia in su. Il primo giocatore (determinato casualmente) sceglie una linea edifici alternativi e la prende. Il giocatore successivo in senso orario fa la stessa cosa fino a che tutti hanno scelto una linea edifici alternativi. Ora, il giocatore che ha scelto per ultimo la sua linea edifici alternativi ne sceglie una seconda (differente da quella che aveva scelto per prima) e così via, questa volta in senso antiorario.

Dopo che tutti i giocatori hanno scelto due linee edifici alternativi possono decidere se utilizzarne una, entrambe o nessuna delle due.

NOTE - Modulo 2**Altare, Allevamento Grifoni, Università**

Il totale dei dadi del giocatore include gli eventuali dadi bianchi.

**Gilda degli Architetti**

Il Punto Vittoria extra viene attribuito solo agli edifici costruiti dopo aver costruito la Gilda degli Architetti (e non per la Gilda degli Architetti stessa). Questi Punti Vittoria extra non vengono persi, nemmeno in seguito alla distruzione di quell'edificio o della Gilda degli Architetti stessa (ma se la Gilda degli Architetti venisse distrutta e non ricostruita, il bonus di fine partita non può essere attribuito).

**Monastero**

Eventuali gettoni "+2" posseduti non contano come merci ai fini di ottenere il Punto Vittoria.



Piccola Palizzata

Si attiva all'inizio dell'Inverno, pertanto un soldato arruolato nella Fase 7 (Mercenari) conta ai fini dell'attivazione dell'abilità della Piccola Palizzata.



Rifugio Nascosto

Non previene la perdita dei Punti Vittoria dovuta alla distruzione di edifici.



Scuola

Si attiva dopo la Fase 7, pertanto i soldati arruolati in tale fase (Mercenari) contano ai fini dell'attivazione dell'abilità.

Modulo 3: Governatori

Mischiate le 24 carte Governatore e distribuite a ciascun giocatore 3 carte Governatore a caso, coperte, e riponete quelle non distribuite fuori dal gioco, nella scatola.



Ogni giocatore sceglie una tra le 3 carte Governatore ricevute e la tiene coperta davanti a sé. Le 2 carte non scelte da ciascun giocatore sono messe fuori dal gioco, nella scatola. Tutti scoprono contemporaneamente la propria carta Governatore, che attribuisce a ciascuno un'abilità speciale per tutta la partita.

Metodo Alternativo per Selezionare i Governatori

Mischiate le 24 carte Governatore ed estraetene un numero pari al numero dei giocatori presenti, più uno.

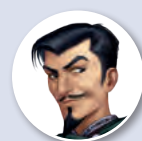
Il primo giocatore (determinato casualmente) sceglie una carta Governatore e deve fare un'offerta in Punti Vittoria (un'offerta di zero Punti Vittoria è un'offerta valida).

Il giocatore successivo in senso orario può passare o rilanciare con un'offerta in Punti Vittoria maggiore rispetto a quella precedente. Si prosegue così fino a quando tutti i giocatori tranne uno hanno

passato. Il giocatore che ha vinto l'asta paga sul tabellone i Punti Vittoria offerti, prende la carta Governatore e non può più offrire per altre carte Governatore.

Il giocatore successivo in senso orario deve scegliere una carta Governatore tra quelle rimaste e fare la sua offerta iniziale in Punti Vittoria, e così via fino a quando tutti i giocatori hanno ottenuto una carta Governatore (quella avanzata viene rimessa fuori dal gioco, nella scatola).

NOTE - Modulo 3



Ladro

Se un giocatore ha ottenuto il Ladro pagando Punti Vittoria con il metodo alternativo di selezione dei governatori, parte con ulteriori 3 Punti Vittoria in meno rispetto a quelli pagati (quindi ad esempio se aveva pagato 2 Punti Vittoria per aggiudicarsi la carta del Ladro, inizia la partita da -5 Punti Vittoria).



Minatore, Carpentiere, Scultore

Ricevono la merce gratuita anche alla fine del quinto anno (che può essere usata per i punti della Cattedrale).



Menestrello

L'abilità del Menestrello è l'ultima ad essere attivata alla fine di ogni anno, dopo le eventuali ricompense della battaglia. Inoltre, alla fine del quinto anno viene attivata dopo gli eventuali premi di Architetto, Paladino, Cattedrale, Gilda degli Architetti e dei gettoni Richiesta di Truppe.



Politico

La carta Politico ti permette di giocare i tuoi dadi anche su questa stessa carta, in alternativa ad usarli per influenzare i Consiglieri. L'aiuto di questi consiglieri "politici" viene attribuito nel momento in cui dovrebbe essere attribuito l'aiuto dei consiglieri normali di pari valore.



Architetto

Il controllo viene effettuato nel momento in cui tocca costruire al giocatore con la carta Architetto (in base all'ordine di turno attuale).



Principe

Viene preso in considerazione il totale di tutti i dadi (inclusi eventualmente quelli bianchi), ma, se attivato, vengono trasformati solo i dadi colorati (uno ciascuno, rispettivamente in 3, 4 e 6).



Filosofo

Il giocatore può decidere se attivare l'abilità del Filosofo prima o dopo gli effetti di Statua, Cappella, Altare (se le condizioni d'uso di ciascuno sono verificate). L'eventuale Punto Vittoria del Filosofo viene attribuito considerando solo il totale dei dadi subito prima e subito dopo averlo usato e unicamente nel caso in cui i dadi non siano più rilanciati.



Predicatore

Riceve un Punto Vittoria anche se è lui stesso a non aver costruito un edificio.



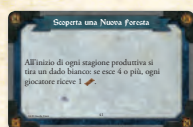
Esattore

Le merci vengono ricevute nel momento in cui l'avversario costruisce l'edificio; possono quindi essere utilizzate per costruire edifici nel turno in corso se l'avversario precede il giocatore nell'ordine di turno corrente.

Modulo 4: Carte Fato

Prima di iniziare a giocare, mescolate il mazzo delle carte Fato e disponetelo coperto di fianco al tabellone.

All'inizio della Fase 1 di ciascun anno, scoprite la prima carta in cima al mazzo delle carte Fato.



Questa carta avrà effetto per tutto l'anno in corso, e verrà scartata alla fine della Fase 8.

Modulo 5: Rinforzi Invernali Determinabili

Ciascun giocatore riceve un set di 6 gettoni Richiesta di Truppe con lo stemma nel suo colore (recanti sul retro i valori 0,1,1,2,3,4).

In Inverno non viene lanciato il dado per i rinforzi del Re, ma ciascuno sceglie (segretamente e contemporaneamente) uno dei suoi gettoni.



Quando tutti hanno scelto, i gettoni vengono rivelati e ciascuno riceve truppe di rinforzo dal re pari al numero presente sul gettone da lui giocato. I gettoni usati vengono scartati e rimessi nella scatola.

A fine partita, dopo la battaglia del quinto anno, ciascun giocatore riceve Punti Vittoria bonus pari al numero presente sul gettone rimastogli.

NOTE - Modulo 5



Accademia Militare e Rinforzi Invernali Determinabili

Se state giocando con i Moduli 1 (Linee Edifici Addizionali) e 5 (Rinforzi Invernali Determinabili), dimezzate (per eccesso) il punteggio del dado lanciato con l'abilità di Accademia Militare (dopo aver scelto il gettone Richiesta di Truppe come richiesto).



Gettoni Richiesta Truppe

Ciascun gettone Richiesta di Truppe può essere usato una volta sola. Non è possibile non scegliere un gettone, quindi a fine partita deve avanzare un singolo gettone a ciascun giocatore.

Modulo 6: Nuovi Consiglieri (Capricci a Corte)

Durante il setup mescolate le tessere Capriccio (a faccia in giù) e formate una pila vicino al tabellone.

All'inizio di ogni stagione produttiva (primavera, estate, autunno), estraete una tessera a caso, rivelatela e posizionalatela a coprire le ricompense del Consigliere corrispondente (quello con lo stesso numero), modificando così le ricompense elargite da quel consigliere dalla stagione in corso e per tutto il resto della partita (le tessere Capriccio non vengono mai rimosse).

Gli effetti delle tessere Capriccio (riassunte nelle loro icone) sono i seguenti:

- 1) Ottieni la medesima ricompensa del Consigliere con il numero più basso che non è stato influenzato nella stagione in corso.
- 2) Ottieni due gettoni "+2" **oppure** paga un gettone "+2" per ottenere 1 oro dalla riserva e 1 Soldato.
- 3) Il giocatore alla tua sinistra nomina una merce (oro, legno o pietra), dopodiché tu prendi tale merce dalla riserva.
- 4) Prendi una merce presente su questa tessera.
Quando questa tessera viene estratta e ogni qualvolta rimanga priva di merci, prendete 1 oro, 1 legno e 1 pietra dalla riserva e posizionatele su questa tessera.
Se più giocatori influenzano questo Consigliere nella stessa stagione (ad esempio, grazie all'Agente del Re), scelgono seguendo l'attuale ordine di turno (ricordatevi che la tessera viene riempita immediatamente nel momento in cui dovesse essere priva di merci).
- 5) Prendi la merce presente su questa tessera.
Quando questa tessera viene estratta e ogni qualvolta rimanga priva di merci, prendete 1 oro, 1 legno e 1 pietra dalla riserva, mescolateli ed estraete una di queste tre merci a caso, che viene posizionata su questa tessera (le due rimanenti tornano nella riserva). Dopo che è stata presa, ripetete l'operazione estraendo una nuova merce sempre a caso tra le tre possibili (oro, legno, pietra).
Se più giocatori influenzano questo Consigliere nella stessa stagione (ad esempio, grazie all'Agente del Re), ciascuno di loro ottiene la merce presente sulla tessera, dopodiché viene estratta una nuova merce.
- 6) Puoi pagare 1 merce a tua scelta per ottenere 1 Soldato e 1 Punto Vittoria oppure puoi pagare 1 Punto Vittoria per ottenere 1 Soldato e 1 merce a tua scelta oppure puoi pagare 1 Soldato per ottenere 1 Punto Vittoria e 1 merce a tua scelta.
Non puoi pagare con ciò che non hai (ad esempio se non hai soldati non puoi scegliere l'ultima opzione).
- 7) Scegli un altro giocatore; quel giocatore ottiene una merce a sua scelta dalla riserva, dopodiché tu ricevi due copie di quella stessa merce dalla riserva.
- 8) Il giocatore alla tua sinistra sceglie una merce (oro, legno o pietra) e tu ottieni quella merce dalla riserva. Dopodiché il giocatore alla tua destra sceglie una merce (oro, legno o pietra) e tu ottieni quella merce dalla riserva.
(in due giocatori, il tuo avversario sceglie due volte)
- 9) Scegli due tra queste opzioni (non puoi scegliere la medesima due volte):

- ottieni 1 oro dalla riserva;
- ottieni 1 legno dalla riserva;
- ottieni 1 Punto Vittoria;
- recluti 1 Soldato e prendi un gettone "+2" dalla riserva.

- 10) Ottieni 2 ori **oppure** 2 legni **oppure** 2 pietre dalla riserva.
- 11) Ottieni 1 pietra dalla riserva e recluti 1 Soldato e ottieni 1 Punto Vittoria.
Se sei il giocatore con il minor numero di merci (anche in caso di parità), puoi rinunciare o al Soldato o al Punto Vittoria (ma non ad entrambi) per ottenere una pietra addizionale dalla riserva.
Se sei il giocatore con il minor numero di soldati (anche in caso di parità), puoi rinunciare o alla pietra o al Punto Vittoria (ma non entrambi) per ottenere un Soldato addizionale.
Se sei il giocatore con il minor numero di Punti Vittoria (anche in caso di parità), puoi rinunciare o al Soldato o alla pietra (ma non entrambi) per ottenere un Punto Vittoria addizionale.
Se hai i prerequisiti per più di una tra queste scelte, puoi fare una sola di queste conversioni (ad esempio, se hai meno punti di tutti non puoi rinunciare sia alla pietra sia al soldato per ottenere 3 punti).
- 12) Ottieni 3 ori dalla riserva e ogni altro giocatore ottiene 1 Punto Vittoria oppure tu ottieni 3 Punti Vittoria e ogni altro giocatore ottiene 1 oro dalla riserva.

Architetto



13) Ottieni una merce a tua scelta e un gettone "+2" dalla riserva e 1 Punto Vittoria e 1 Soldato e guardi segretamente la carta in cima al mazzo delle carte Invasori.

14) Scegli un altro giocatore; quel giocatore sceglie una delle seguenti ricompense per sé:

- 1 oro (dalla riserva);
- 1 legno (dalla riserva);
- 1 pietra (dalla riserva);
- 1 gettone "+2" (dalla riserva);
- 1 Soldato.

Tu ottieni le quattro ricompense rimanenti.

15) Ottieni 2 ori, 2 legni e 2 pietre dalla riserva. Tienine 4 a tua scelta e distribuisce le due rimanenti come desideri tra gli altri giocatori (una ciascuno a due giocatori o tutte e due allo stesso. In due giocatori devi assegnare entrambe all'altro giocatore).

16) Ottieni 5 Punti Vittoria.

Variante - Restaurazione

La prima volta che usate questo modulo, vi suggeriamo di utilizzare le regole standard di cui sopra, in quanto introducono gradualmente i nuovi Consiglieri. Una volta che sarete familiari con il loro funzionamento, potrete gradire questa variante.

Durante il setup, posizionate tutte le tessere Capriccio sui Consiglieri corrispondenti.



Ereditiera

Alla fine di ogni stagione produttiva (Primavera, Estate, Autunno), rimuovete dal gioco la tessera Capriccio con il numero più alto il cui Consigliere è stato influenzato durante la stagione appena terminata. Se nessun Consigliere con una tessera Capriccio fosse stato influenzato, rimuovete invece la tessera Capriccio con il numero più basso ancora in gioco.

Nota: Nelle partite a due giocatori i dadi "neutrali" contano per determinare quali Consiglieri sono stati influenzati.

Chiarimenti al regolamento di Kingsburg

I seguenti non sono cambiamenti al regolamento, ma solo chiarimenti alle regole già esistenti:

- Durante una singola stagione produttiva, ciascun giocatore può utilizzare un solo gettone "+2".
- Non c'è limite al numero di gettoni "+2" che un giocatore può accumulare (cioè possedere contemporaneamente) durante il gioco.
- I gettoni "+2" sono scartati dopo l'uso.
- I giocatori possono avere un punteggio negativo.
- I giocatori possono influenzare (e usare) il Consigliere 14 (la Spia) anche se hanno 0 Punti Vittoria (o un punteggio negativo).
- Non c'è limite al numero di dadi bianchi che un giocatore può tirare nella stessa stagione (ad es. un giocatore che abbia costruito le Fattorie e riceva l'Aiuto del Re nella Fase 1, tirerà due dadi bianchi nella Primavera successiva).
- I dadi bianchi seguono le stesse regole dei dadi colorati (quindi possono essere usati sullo stesso Consigliere o divisi su diversi Consiglieri; è concesso "passare" se non si desidera schierarli, ecc.) ma con una clausola in più: non possono mai essere usati "da soli" (cioè almeno un dado colorato deve essere schierato in un gruppo contenente dei dadi bianchi e/o dei gettoni "+2").
- Un gettone "+2" può essere schierato in un gruppo contenente dei dadi bianchi (tale gruppo deve comunque includere anche uno o più dadi colorati).
- Gli edifici i cui effetti sono applicati "alla fine" di una stagione possono essere usati nella stagione in cui sono costruiti (ad es. chi costruisce la Locanda in Estate può prendere il gettone "+2" in quella stessa Estate).
- Gli effetti di alcuni edifici (e/o Governatori se si usa il modulo di espansione "Governatori") sono vincolati a una condizione.

- Quando gli effetti di più edifici (e/o Governatori se si usa il modulo di espansione “Governatori”) possono essere applicati nello stesso momento, il giocatore che li possiede sceglie l’ordine in cui risolverli e dopo l’applicazione di ciascun effetto deve verificare di nuovo se gli altri effetti sono ancora applicabili e/o se nuovi effetti lo siano diventati.

Tuttavia, ogni edificio o Governatore può essere usato una sola volta per stagione a meno che il suo testo non specifichi esplicitamente il contrario.

Eccezione: gli edifici e Governatori il cui uso è vincolato a una condizione relativa al tiro di dadi (generalmente “il totale dei dadi è inferiore a un certo valore”) e il cui effetto non permette di modificare i dadi stessi (generalmente rilanciandone uno o più), devono essere usati dopo tutti gli altri.

- L’ordine di gioco viene sempre stabilito dopo che tutti i giocatori hanno utilizzato tutte le eventuali possibilità di modificare il proprio tiro (cioè considerando solo i dadi “definitivi” dei giocatori, quelli che saranno effettivamente a disposizione per influenzare i Consiglieri nella stagione in corso).

Esempi

Esempio I: al termine dell’Estate, un giocatore che abbia la Locanda e il Municipio può prima prendere il gettone “+2” della Locanda e poi usarlo per ottenere un Punto Vittoria col Municipio.

Esempio II: un giocatore che abbia la Statua e la Cappella, all’inizio di una stagione tira 3-3-3; non può usare la Cappella, ma la Statua sì.

Se lo fa e sul dado rilanciato ottiene 1, può ora usare la Cappella e ritirare tutti i dadi.

Esempio III: un giocatore che abbia la Statua e la Cappella, all’inizio di una stagione tira 2-2-2. Può quindi usare sia la Statua sia la Cappella.

Se usa la Cappella e non ottiene tre numeri uguali, non potrà più usare la Statua sul nuovo tiro. Se invece usa la Statua, potrà usare la Cappella solo se sul dado rilanciato ottiene 3 o meno.

Esempio IV: un giocatore che abbia la Statua, la Cappella e il Governatore “Filosofo”, all’inizio di una stagione tira 2-2-2. Può quindi usare uno a scelta dei tre effetti; decide di sfruttare la Statua e il dado rilanciato fa 6. Il nuovo totale non gli permette più di usare

la Cappella, ma può ancora avvalersi del Filosofo. Decide di farlo e il nuovo tiro è 1-1-5. Essendo peggiore del precedente, il giocatore può ricevere un Punto Vittoria (e rinunciare all’uso della Cappella) o usare la Cappella. Opta per la seconda possibilità e ottiene 4-4-4 (ora non può più usare la Statua, perché lo ha già fatto in questa stagione, né il Filosofo perché il totale dei dadi non è 10 o meno). Ai fini di stabilire l’ordine di gioco, il suo totale è quindi 12.

Esempio V: un giocatore che abbia la Cappella e l’Università, all’inizio di una stagione tira 1-2-3. Entrambe hanno un effetto dipendente dal tiro dei dadi, ma quello dell’Università non permette di modificarli, quindi deve essere applicato per ultimo. Pertanto, o il giocatore rinuncia all’uso della Cappella e riceve i Punti Vittoria dell’Università o usa la Cappella per ritirare i dadi (nel qual caso solo ottenendo un totale nuovamente pari a 9 o meno, potrebbe sfruttare l’Università).

Esempio VI: un giocatore che abbia l’Allevamento Grifoni e l’Università, all’inizio di una stagione tira 1-2-3. Riceverà sia i Punti Vittoria dovuti all’Università sia il soldato dovuto all’Allevamento di Grifoni.

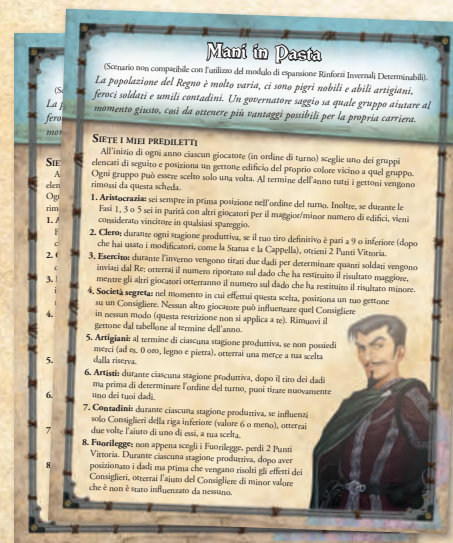
Scenari Opzionali

Questi quattro scenari sono stati creati dagli autori per puro divertimento. Sentitevi liberi di provarli, tenendo conto del fatto che non sono stati bilanciati o playtestati in maniera accurata.

Ogni scenario aggiunge nuove regole per esperienze di gioco diverse.

Prima del set up i giocatori possono decidere se vogliono utilizzare uno scenario specifico o sceglierlo casualmente.

Tutte le regole sono descritte sullo scenario stesso e, se non specificato diversamente, gli scenari sono compatibili con tutti i moduli di espansione.



Legenda delle Icone



Questi sono i simboli per 1 Oro, 1 Legno, 1 Pietra



Merce a scelta



Soldati



Punto Vittoria



Edifici Costruiti



Puoi guardare la carta in cima al mazzo delle carte Invasori



Ricevi (o paghi) un Gettone +2 dalla riserva



Ricevi il segnalino Agente del re



Ricevi un dado bianco da utilizzare in quella stagione



Influenzi il primo consigliere non influenzato in questa stagione



Scelta dal giocatore alla tua sinistra



Scelta dal giocatore alla tua destra



Un giocatore a tua scelta



Te stesso



Tutti gli altri giocatori

Indice

Componenti	1
Set up:	2
Scopo del gioco	3
Svolgimento del gioco	3
Fase 1: Aiuto del Re	3
Fase 2: Primavera – Stagione Produttiva	3
a) Determinare l'ordine di gioco	3
b) Influenzare i Consiglieri	4
c) Ricevere l'aiuto dei Consiglieri	5
d) Costruire edifici nella propria provincia	6
Fase 3: Premio del Re	7
Fase 4: Estate – Seconda Stagione Produttiva	7
Fase 5: Agente del Re	7
Fase 6: Autunno – Terza Stagione Produttiva	7
Fase 7: Reclutare i soldati	7
Fase 8: Inverno – La Battaglia	7
a) Razzia di merci	8
b) Distruzione di edifici	9
c) Perdita di Punti Vittoria	9
Fine dell'anno	9
Vittoria	9
Regola aggiuntiva per due giocatori	9
Note sul funzionamento degli edifici	10
I moduli di espansione	10
Modulo 1: Linee Edifici Addizionali	10
Modulo 2: Linee Edifici Alternativi	11
Metodo Alternativo Per Selezionare le Linee Edifici Alternativi	11
Modulo 3: Governatori	12
Metodo Alternativo per Selezionare i Governatori	12
Modulo 4: Carte Fato	13
Modulo 5: Rinforzi Invernali Determinabili	13
Modulo 6: Nuovi Consiglieri (Capricci a Corte)	13
Varianti – Restaurazione	15
Chiarimenti al regolamento di Kingsburg	15
Esempi	16
Legenda delle Icone	17

KINGSBURG SECONDA EDIZIONE

Un gioco di: Andrea Chiarvesio e Luca Iennaco

Illustrazioni: Roberto Pitturru e Davide Corsi

Grafica: Mario Barbati

Produzione: Giuliana Santamaria

Un grazie dagli autori a tutti i giocatori che hanno difeso il regno di Kingsburg in questi anni e a quelli che continueranno a farlo in futuro.

Un grazie particolare ai collaboratori e playtesters:

Alessandro Prete, Alberto Bertinetti, Antonio Borrelli, Andrea Ligabue, Andrea Vigiak, Alessandro Stanchi, Paolo Ruffo, Marco Legato, Gianfranco Buccoliero e Federico Faenza; ai Luke's Knights (Alberto Tonda, Filippo Pusset, Mauro Adriano, Fabio Piccione, Enrico Torazza, Davide Vietti, Chiara Steila e Andrea Senor); al team di playtest di Counter (Carola Bambi, Michele Bernardi, Valeria Bottiglieri, Kelly Stocco, Luca Tagliagambe, Silvio Negri-Clementi); al gruppo di GiocaTorino; agli amici di IDG, di ILSA, giochi-datavolo.net, Gilda del Grifone e Terre Selvagge.

Se stai giocando a questo gioco con i tuoi figli, sappi che è stato fatto per te.
Andrea.

Kingsburg Seconda Edizione™ è un gioco di proprietà e sviluppato da Giochi Uniti srl, pubblicato in Italia da Giochi Uniti srl - Via S. Anna dei Lombardi, 36 - 80134 - Napoli - Italy - Tel 081 193.233.93

Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it

Stratelibri è un marchio di proprietà di Giochi Uniti.

Kingsburg è un © & TM 2008-2009-2011, 2016 Giochi Uniti srl.

Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata.

Questo Progetto usa immagini create da David Gurrea pubblicate su <http://www.davegh.com>

Tutti i personaggi presenti in questo gioco sono immaginari.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi: contiene piccole parti che, se ingerite, possono provocare soffocamento.

Giochi Uniti



GU521 - Fabbriato in Cina.

KINGSBURG

Sequenza di Gioco

1. Aiuto del Re

Il giocatore con meno edifici (se pari, meno merci) riceve un dado bianco extra solo nella Primavera successiva. Se pari anche per “meno merci”, tutti quei giocatori ricevono una merce a loro scelta (e nessuno il dado extra).

2. Primavera (stagione produttiva)

- Tirate i dadi.
- Stabilite l'ordine di gioco.
- Influenzate i consiglieri.
- Ricevete l'aiuto dei consiglieri influenzati.
- Costruite (un edificio ciascuno).

3. Premio del Re

Il giocatore con più edifici riceve un Punto Vittoria (se pari, tutti coloro che pareggiano lo ricevono).

4. Estate (stagione produttiva)

- Tirate i dadi.
- Stabilite l'ordine di gioco.
- Influenzate i consiglieri.
- Ricevete l'aiuto dei consiglieri influenzati.
- Costruite (un edificio ciascuno).

5. Agente del Re

Il giocatore con meno edifici (se pari, meno merci) riceve il segnalino Agente del Re (vedi pag. 7 per i suoi usi).

Se pari anche per “meno merci”, nessuno riceve il segnalino.

6. Autunno (stagione produttiva)

- Tirate i dadi.
- Stabilite l'ordine di gioco.
- Influenzate i consiglieri.
- Ricevete l'aiuto dei consiglieri influenzati.
- Costruite (un edificio ciascuno).

7. Reclutare i Soldati - Mercenari

Ogni giocatore può reclutare soldati extra, pagando due merci per soldato.

8. Inverno

- Rivelate gli Invasori.
- Ottenete i rinforzi dal Re.
- Determinate l'esito della battaglia (per ciascun giocatore).
- Congedate i soldati.

Tornate al punto 1, ripetere per 5 volte (“anni”)