



CRONACHE

DEL REGNO OCCIDENTALE

INDICE

COMPONENTI

3

CRONACHE – CAMPAGNA

6

PANORAMICA E PREPARAZIONE

6

REGOLE DI GIOCO

8

ARCHITETTI – SCENARIO COOPERATIVO

11

PANORAMICA E PREPARAZIONE

11

REGOLE DI GIOCO

13

PALADINI – SCENARIO COOPERATIVO

19

PANORAMICA E PREPARAZIONE

19

REGOLE DI GIOCO

20

VISCONTI – SCENARIO COOPERATIVO

26

PANORAMICA E PREPARAZIONE

26

REGOLE DI GIOCO

28

COMPONENTI PROMO

34

COMPONENTI

Cronache - Componenti



2 Plance Volumi (fronte delle Plance Volumi)



6 Volumi Architetti
(Rosso)



6 Volumi Paladini
(Oro)



6 Volumi Visconti
(Blu)



3 Volumi Stemma
(Nero)



3 segnalini
Stemma

Architetti Scenario Cooperativo - Componenti



2 Plance Barone (*fronte delle Plance Barone*)



9 carte
Intrigo Iniziale
Barone



6 carte
Intrigo Futuro
Barone



8 carte
Richiesta Barone



8 carte Evento



1 tessera Magazzino
Reale e 1 tessera
Corpo di Guardia



6 carte Apprendista
Furfante/Reverendo

Paladini Scenario Cooperativo - Componenti



1 carta Minaccia
Invasori



10 carte Minaccia
Barone



1 carta Minaccia
del Re



4 carte Cittadino
Iniziale



6 carte Ordine
del Re



4 tessere Plancia
Giocatore

Modalità Cooperativa - Componenti condivisi



4 segnalini
Onore



20 Lavoratori
Barone

Visconti Scenario Cooperativo - Componenti



1 carta Povertà e 1
carta Prosperità



1 carta
Barone



4 carte
Riassuntive



1 segnalino
Barone

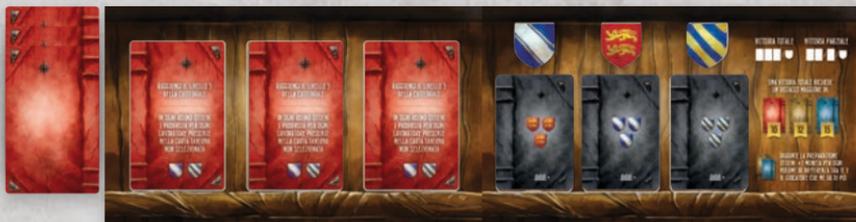
CRONACHE – CAMPAGNA

Panoramica di gioco

Cronache del Regno Occidentale è una sfida epica per 2-4 giocatori in cui lo scopo è collezionare il maggior numero di Volumi e conquistare un posto nelle cronache del proprio popolo. I giocatori affrontano in sequenza i giochi della trilogia del Regno Occidentale (*Architetti*, *Paladini* e *Visconti*). Ogni partita mette in palio 3 Volumi unici, ciascuno assegnato al giocatore che per primo completa un determinato obiettivo. Tutti i Volumi garantiscono ai giocatori vantaggi nelle partite successive, alcuni mostrano anche 1 o 2 Stemmi. Il primo giocatore che ottiene 3 Stemmi di uno stesso tipo (4 in partite con 2 giocatori), guadagna un ulteriore Volume come premio. I giocatori possono ottenere Volumi, fino a 3, anche arrivando primi o secondi nella partita. Questi Volumi, tuttavia, non offrono né vantaggi nelle partite successive né Stemmi. Dopo aver completato tutti i 3 giochi, il giocatore con più Volumi viene dichiarato vincitore assoluto.

Preparazione della Campagna

1. Collocate le 2 Pance Volumi a lato dell'area di gioco.
2. Ponete 3 segnalini Stemma nei rispettivi spazi della Plancia Volumi. Collocate sotto i segnalini Stemma le 3 carte Stemma, con il lato corretto a faccia in su, in base al numero di giocatori.
3. Determinate casualmente il primo giocatore per Architetti.



Preparazione dei Capitoli

1. **Solo Paladini e Visconti:** ponete nella scatola i Volumi non ottenuti nella precedente partita (*non i Volumi Stemma*).
2. **Solo Paladini e Visconti:** durante la preparazione, assegnate il segnalino Primo Giocatore a colui che ha vinto la precedente partita. Una volta terminata la preparazione, egli passa il segnalino Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra. In questo modo egli è l'ultimo a scegliere i Cittadini e anche l'ultimo a giocare.
3. Preparare il gioco come descritto nel proprio regolamento.

Per Architetti, non usate la variante Personaggi. In ordine inverso di turno, ogni giocatore ingaggia gratuitamente 1 Apprendista presente a faccia in su sul tabellone. Dopo che tutti hanno scelto il proprio Apprendista iniziale, rivelate nuove carte Apprendista per rimpiazzare quelle appena prese. La scelta dei Cittadini deve essere fatta prima della pesca degli Edifici iniziali. Ricordate di modificare la Reputazione in base agli Apprendisti ingaggiati, dove indicato.

4. Al termine della preparazione del gioco, mescolate i 6 Volumi relativi al gioco attuale e collocatene 3 nei rispettivi spazi della Plancia Volumi. Impilate a faccia in giù i 3 Volumi rimanenti e poneteli accanto alla Plancia Volumi, questi sono i Volumi Vittoria.
5. **Solo Paladini e Visconti:** ogni giocatore prende Monete pari alla differenza tra i propri Volumi e quelli del giocatore che ne ha di più (*inclusi i Volumi Stemma*). Queste Monete sono in aggiunta a qualsiasi altra Moneta ricevuta durante la preparazione del gioco.

Esempio: se il giocatore attualmente in testa ha 3 Volumi e un altro giocatore ne ha 1, quest'ultimo prende 2 Monete.

Ottenere Volumi

Per essere il vincitore di Cronache del Regno Occidentale, i giocatori devono ottenere più Volumi dei propri avversari. Ci sono due modi per ottenere Volumi:

1. Obiettivi

In ogni partita sono disponibili 3 Volumi, ciascuno richiede di completare un obiettivo specifico. Ci sono anche 3 Volumi Stemma, disponibili nel corso di tutta la campagna. Il primo giocatore che completa un obiettivo, ottiene il corrispondente Volume e lo colloca davanti a sé a faccia in su. Una volta ottenuto 1 Volume, il giocatore lo mantiene per tutta la campagna. Solo il primo giocatore che completa un obiettivo ottiene il corrispondente Volume (*vale anche per i Volumi Stemma*).



La parte superiore di ogni Volume riporta l'obiettivo da completare.

La parte inferiore descrive il vantaggio che il giocatore ottiene nelle partite successive. Il vantaggio è esclusivo del giocatore che ottiene il Volume.

I Volumi Stemma e Volumi Visconti non hanno vantaggi ma solo obiettivi.

2. Vittorie

Alla fine di ciascuna partita i giocatori possono guadagnare i Volumi Vittoria, quelli posti a faccia in giù accanto alla Plancia Volumi. Quando un giocatore ottiene un Volume Vittoria, lo colloca a faccia in giù davanti a sé e lo mantiene così fino alla fine della campagna. I giocatori che terminano secondi o terzi possono ottenere anche i segnalini Stemma. Quando questo accade, il giocatore sceglie 1 dei segnalini Stemma disponibili e lo colloca davanti a sé.

Assegnazione Volumi Vittoria e Volumi Stemma

Per prima cosa verificate se si tratta di una vittoria totale o parziale. Le condizioni variano ad ogni partita. Si ha una vittoria totale se il vincitore della partita ottiene un distacco di PV sul secondo pari a:

Architetti – distacco di 10 PV o più

Paladini – distacco di 12 PV o più

Visconti – distacco di 15 PV o più



Vittoria Totale

1° classificato = 3 Volumi Vittoria

2° classificato = 1 segnalino Stemma a scelta



Vittoria Parziale

1° classificato = 2 Volumi Vittoria

2° classificato = 1 Volume Vittoria

3° classificato = 1 segnalino Stemma a scelta



In caso di pareggio per il primo, secondo o terzo posto, utilizzate le regole di spareggio descritte nel regolamento di ciascun gioco. Nel caso in cui una parità non può essere risolta utilizzando le regole originali, il pareggio viene risolto in favore del giocatore che ha effettuato il turno per ultimo.

Volumi Stemma

Vengono assegnati al primo giocatore che ottiene 3 Stemmi di un tipo (4 in partite con 2 giocatori). Nel calcolo sono considerati gli Stemmi presenti sui Volumi ed anche i segnalini Stemma.



Fine della campagna

La campagna termina dopo che tutti e 3 i giochi (*Architetti*, *Paladini* e *Visconti*) sono stati giocati. Il giocatore con il maggior numero di Volumi (*contando sia quelli a faccia in su che quelli a faccia in giù*) è il vincitore! In caso di pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di Volumi Vittoria. In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore che ha realizzato più punti nella partita a *Visconti*.

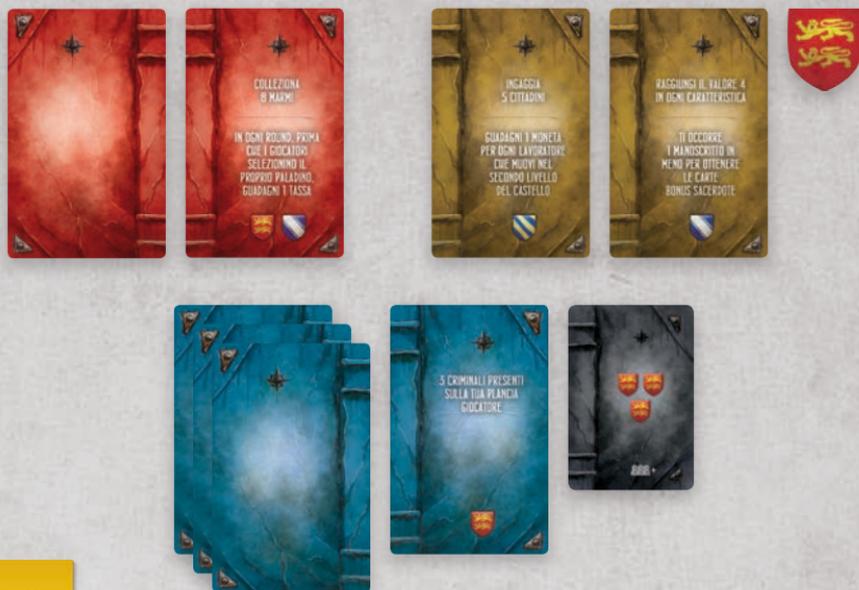
Esempio di calcolo punteggio a fine campagna

L'immagine in basso mostra 9 Volumi e 1 segnalino Stemma ottenuti da un giocatore, nel seguente modo:

Architetti: 1 Volume Vittoria (a faccia in giù) come premio per il secondo classificato in una vittoria parziale. 1 Volume Obiettivo (a faccia in su) come primo giocatore ad accumulare 8 Marmi.

Paladini: 2 Volumi Obiettivo conquistati e 1 Segnalino Stemma come premio per terzo classificato in una vittoria parziale.

Visconti: 3 Volumi Vittoria come premio per primo classificato con vittoria totale. 1 Volume Obiettivo conquistato e 1 Volume Stemma come primo giocatore a ottenere 3 Stemmi di un tipo.



ARCHITETTI – SCENARIO COOPERATIVO

Panoramica di gioco

In questo scenario, i giocatori collaborano per costruire la città, affrontando la costante tirannia del più fidato alleato del Re, un vile e crudele Barone determinato a far rispettare gli ordini del Re, ad ogni costo.

Alla fine di ogni round (*dopo che tutti i giocatori hanno svolto il proprio turno*), risolvete il turno del Barone. Il suo obiettivo principale è opprimere i Lavoratori e richiamare chiunque, a suo piacimento. Al termine della partita, i giocatori vincono o perdono tutti insieme, in base al punteggio totale ottenuto.

Preparazione

Seguite la preparazione descritta nel regolamento di Architetti, apportando le seguenti modifiche:

1. Utilizzate la **Variante Personaggi**. Dopo che tutti i giocatori hanno scelto la propria Plancia Giocatore, mescolate le carte Apprendista Furfante / Reverendo e distribuitene 1 a ciascun giocatore. Riponetene nella scatola le carte non utilizzate. Ogni giocatore pone quindi a faccia in su l'Apprendista (*Furfante o Reverendo*) che intende utilizzare per il resto della partita.



Furfante

Effettua fino a 2 Donazioni quando usi il Mercato Nero.



Reverendo

Effettua Donazioni pari al tuo livello nella Cattedrale, quando usi la Sede delle Corporazioni.

Questi Apprendisti sono considerati come normali Apprendisti. Contano nel numero massimo di Apprendisti, possono essere scartati da effetti e possono essere equipaggiati con Strumenti de L'Era degli Artigiani.

2. In ordine inverso di turno, ogni giocatore ingaggia gratuitamente 1 Apprendista disponibile sul tabellone. Dopo che tutti hanno scelto il proprio Apprendista iniziale, rivelate nuove carte Apprendista per rimpiazzare quelle appena prese. Ricordate di modificare la Reputazione in base ai Apprendisti ingaggiati, dove indicato.
3. Ogni giocatore pesca 4 carte Edificio, ne scarta 1 e tiene in mano le restanti 3.
4. Collocate le tessere Magazzino Reale e Corpo di Guardia nei rispettivi luoghi sul tabellone.
5. Decidete il livello di difficoltà e ponete la rispettiva Plancia Barone alla sinistra del giocatore ultimo di turno. È consigliato che egli gestisca le azioni del Barone.

Plancia Barone Blu = Modalità Normale

Plancia Barone Rossa = Modalità Difficile

6. Dividetete le carte Intrigo Iniziale (*riquadro marrone*) e Intrigo Futuro (*riquadro nero*). Se non state utilizzando L'Era degli Artigiani, riponete nella scatola la carta con il simbolo  .

Mescolate le carte Intrigo Iniziale Barone e collocatele a faccia in giù nello spazio più a sinistra della Plancia Barone, a formare il “Mazzo Intrigo”.

Prendete le carte Intrigo Futuro Barone, trovate la carta con il simbolo  “Intrigo Finale” e ponetela a faccia in giù accanto alla Plancia Barone. Mescolate le restanti carte Intrigo Futuro Barone e collocatele a faccia in giù sopra la carta Intrigo Finale per formare il “Mazzo Intrigo Futuro”.



7. Prendete le carte Richiesta Barone. Il numero sul retro delle carte indica il livello, ci sono 2 carte per livello. Scegliete casualmente 1 carta per livello e ponetele entrambe a faccia in giù accanto al tabellone, disponendole in riga in ordine di livello. Riponete nella scatola, senza vederle, le carte non utilizzate. Rivelate la carta Richiesta di livello 1.

8. Prendete casualmente e senza vederle, 4 o 6 carte Evento, in base alla difficoltà scelta. Mescolatele e collocate il mazzo Evento a faccia in giù accanto alle carte Richiesta Barone. Riponete nella scatola, senza vederle, le carte Evento non utilizzate.

Modifiche allo svolgimento del turno

I giocatori svolgono il turno normalmente ad eccezione delle seguenti modifiche:

- Un giocatore non può catturare i Lavoratori degli altri giocatori. Può invece catturare i propri Lavoratori oppure i Lavoratori del Barone. L'azione Catturare può essere effettuata in un qualsiasi Luogo del tabellone dove è presente un grande erchio aperto.

Esempio: se un giocatore ha 4 catture a disposizione, potrebbe catturare i propri Lavoratori nella Miniera, i Lavoratori del Barone nel Magazzino Reale e i propri Lavoratori e quelli del Barone presenti nella Cava

- I giocatori possono mandare in Prigione i Lavoratori del Barone. Come indicato nella tessera Corpo di Guardia, i giocatori ottengono 2 Monete per ogni Lavoratore del Barone.
- I giocatori possono liberare dalla Prigione i Lavoratori degli altri giocatori, al costo di 1 azione per ogni colore di Lavoratori che intendono liberare.
- I giocatori possono Donare oggetti agli altri giocatori o alle carte Richiesta Barone.

Pulizia del Mercato Nero

Anche se il Barone non ottiene mai Debiti e non può perdere Reputazione, mandare i suoi Lavoratori in Prigione può impedire che i giocatori ottengano Debiti. Se durante la Pulizia del Mercato Nero il Barone ha più Lavoratori in Prigione rispetto agli altri giocatori, nessun Debito viene assegnato ai giocatori. In caso di parità con il Barone, i giocatori in parità ottengono un Debito, il Barone no.

Quando il Barone usa l'azione Mercato Nero, egli colloca il proprio Lavoratore sempre nello spazio libero più a destra.

Donazioni

Come anticipato in precedenza, i giocatori possono donare oggetti. Un giocatore può donare 1 oggetto per ogni azione Donazione. Le Donazioni includono dare oggetti agli altri giocatori o metterli sulle carte Richiesta Barone rivelate. Se un giocatore ha più Donazioni disponibili nello stesso turno, egli può Donare oggetti a giocatori diversi o alle carte Richiesta Barone, in una qualsiasi combinazione.



Gli oggetti che possono essere Donati sono: Monete, Argille, Pietre, Legni, Ori, Marmi, Progetti (*Edifici non costruiti*), Debiti (*pagati e non*). Nessun altro tipo di oggetto può essere Donato.

Carte Richiesta Barone

Una volta rivelate, queste carte faranno perdere o guadagnare PV a fine partita ai giocatori. Per soddisfare le richieste, i giocatori devono collettivamente Donare gli oggetti descritti sulla carta. Il numero di oggetti dipende dal numero di giocatori nella partita, come indicato sulla carta. Il Barone non conta nel calcolo del numero di giocatori.

Esempio: questa carta Richiesta Barone di livello 1 richiede Argilla. In una partita con 4 giocatori è necessario Donare un totale di 12 Argille. Se i giocatori soddisfano la Richiesta, ognuno guadagna 1 PV. Altrimenti se falliscono, ciascun giocatore perde 5 PV.



Importante: i giocatori possono Donare solamente oggetti in loro possesso, abilità ed effetti non possono influenzare gli oggetti Donati.

Esempio: Nonostante l'abilità speciale di considerare Oro e Marmo come una stessa risorsa, Therese non può Donare Oro ad una Richiesta di Marmo. Inoltre, non può liberamente scambiare Oro e Marmo con la riserva generale.

Carte Evento

Quando vengono rivelate possono penalizzare i giocatori. Se deve essere rivelata una carta Evento ed il mazzo è esaurito, la partita termina immediatamente ed ogni giocatore perde 10 PV. Se invece al termine della partita sono presenti carte Evento, ogni giocatore guadagna 5 PV per ogni carta Evento non rivelata.



Turno del Barone

Il Barone svolge 1 turno per round, dopo che tutti i giocatori hanno effettuato 1 turno ognuno. Nel turno del Barone, rivelate la prima carta del mazzo Intrigo e ponetela scoperta nella pila degli scarti alla destra del mazzo. Se il mazzo Intrigo si esaurisce, mescolate gli scarti per creare un nuovo mazzo.



Partendo dall'alto e procedendo verso il basso, risolvete tutte le azioni indicate sulla carta Intrigo. Quando viene indicato 1 Lavoratore e il nome di un Luogo, collocate 1 Lavoratore del Barone in quel Luogo. Se il Barone non ha Lavoratori disponibili, egli riprende tutti i propri Lavoratori (*inclusi quelli in Prigione e sulle Plance Giocatore ma esclusi quelli nella Sede delle Corporazioni e al Mercato Nero*) e poi prosegue il proprio turno.

Alcune carte Intrigo indicano un Luogo all'interno di un riquadro a forma di freccia diretta verso destra (*vedi Magazzino Reale nella carta in alto*). Se questa si allinea con 1 delle 2 sezioni della Plancia Barone, risolvete in aggiunta gli effetti descritti. Questi comprendono o catturare Lavoratori o mandarli in Prigione.

Esempio: risolvendo la carta Intrigo in alto, il Barone colloca prima 1 Lavoratore nella Sede delle Corporazioni, occupando lo spazio e accelerando la fine della partita, quindi 1 Lavoratore nel Magazzino Reale. Qui prova a catturare i Lavoratori presenti, se non ce ne sono manda in Prigione i Lavoratori catturati in precedenza. Se anche questa azione non è possibile, il Barone ignora questa seconda azione e termina il turno.

Cattura del Barone

Ogni volta che effettua una cattura, il Barone cattura i Lavoratori presenti nel Luogo dove ha appena piazzato Egli cattura 2 Lavoratori di ciascun giocatore per ogni proprio Lavoratore presente in quel Luogo.

L'Era degli Artigiani: il Barone cattura sempre prima gli Artigiani, se presenti.

Fine della partita

Il gioco termina normalmente quando un Lavoratore viene posto nell'ultimo spazio della Sede delle Corporazioni. In questo caso, seguite le normali regole di svolgimento dell'ultimo round.

Il gioco può terminare anche se dovete rivelare una carta Evento ed il mazzo Evento è esaurito.

Punteggio Finale

Ogni giocatore calcola il proprio punteggio normalmente. Ognuno ottiene o perde i PV indicati sulle carte Richiesta Barone scoperte. Se il gioco termina prima che tutte le carte Richiesta Barone siano state rivelate, ogni giocatore guadagna 5 PV per ogni carta non rivelata (*come indicato sul retro della carta*). Inoltre, ogni giocatore guadagna 5 PV per ogni carta Evento presente nel mazzo. Se invece il mazzo Evento è esaurito, ognuno perde 10 PV.

Sommate i punteggi di tutti i giocatori e confrontate il punteggio totale con il valore obiettivo indicato sulla Plancia Barone. L'obiettivo è pari a 10 o 12 PV per ogni Lavoratore del Barone presente nella Sede delle Corporazioni, per ogni giocatore nella partita (*ricordate che il Barone non conta come giocatore*).

Esempio: in una partita in modalità normale con 4 giocatori, se a fine partita il Barone ha 6 Lavoratori nella Sede delle Corporazioni, l'obiettivo sarà pari a 240 PV (10 x 6 x 4).

Nuove Icone

Molte icone sono comprensibili per chi ha già giocato il gioco base. Di seguito si riporta la spiegazione solo di alcune di esse:



Influenza tutti i giocatori.



Influenza solo 1 giocatore (*i giocatori decidono quale*).



Rivela la prossima carta Richiesta Barone. Se sono state tutte rivelate, ignora questo effetto.



Prendi 1 Lavoratore (*no Artigiani*) dalla Prigione e rimuovilo dal gioco per il resto della partita. Un giocatore che non ha Lavoratori in Prigione ignora questo effetto.



Prendi 1 Lavoratore (*no Artigiani*) e rimuovilo dal gioco per il resto della partita. Devi scegliere 1 Lavoratore sulla tua Plancia Giocatore, se possibile, altrimenti sul tabellone, ad eccezione della Sede delle Corporazioni e del Mercato Nero.



Rivela e risolvi la prossima carta Evento.



Rivela e risolvi la prossima carta Intrigo.



Aggiungi la prima carta del mazzo Intrigo Futuro alla pila degli scarti del mazzo Intrigo. Se il mazzo Intrigo Futuro è esaurito, ignora questo effetto.



Poni la prima carta del mazzo Intrigo Futuro a faccia in giù in cima al mazzo Intrigo. Se il mazzo Intrigo Futuro è esaurito, ignora questo effetto.



Se nel Deposito Tasse sono presenti 4 o più Monete, tutti i giocatori perdono 1 Reputazione. Poi sposta tutte le Tasse nella Riserva Generale.

PALADINI – SCENARIO COOPERATIVO

Panoramica di gioco

In questo scenario, i giocatori collaborano per difendere la città e i villaggi attorno dalla costante tirannia del più fidato alleato del Re, un vile e crudele Barone determinato a far rispettare gli ordini del Re, ad ogni costo.

All'inizio di ogni round, rivelate 1 o più carte Minaccia. Queste indicano degli incarichi che il Barone vuole siano portati a termine al più presto dai giocatori. Al termine di ciascun round, se l'incarico non è stato completato, i giocatori perdono Onore o subiscono altre penalità. Al termine della partita, i giocatori vincono o perdono tutti insieme, in base al punteggio totale ottenuto.

Preparazione

Seguite la preparazione descritta nel regolamento di Paladini, apportando le seguenti modifiche:

1. Sostituite gli Ordini del Re presenti in Paladini con i nuovi Ordini di Cronache. Sceglierne casualmente 3 e collocatele a faccia in giù nei primi tre spazi a sinistra presenti sul tabellone.
2. Collocate la carta Minaccia Invasori (*round 1-4 a faccia in su*) sotto la prima carta Ordine del Re. Collocate poi la carta Minaccia del Re sotto l'ultima carta Favore del Re. Quindi mescolate le carte Minaccia Barone e ponetene 1 a faccia in giù sotto ogni carta Ordine del Re e Favore del Re che non ha una carta Minaccia sotto. Riponetene nella scatola le carte Minaccia rimaste.
3. Ogni giocatore riceve 1 segnalino Onore e lo pone nello spazio più in alto del Tracciato Caratteristica.
4. Collocate i 20 Lavoratori Barone nella riserva generale.



5. Prima di procedere con la scelta dei Cittadini sul tabellone, ogni giocatore prende 1 dei nuovi Cittadini Iniziali. Decidete se distribuirli casualmente o sceglierli in maniera strategica. Poi ogni giocatore prende la tessera Plancia Giocatore corrispondente al proprio Cittadino Iniziale e la pone sotto l'azione Pregare, allineandola con il disegno della Plancia.

Onore

L'Onore è una nuova Caratteristica che i giocatori dovranno gestire e che avrà però solamente effetto a fine partita.



Ogni volta che un giocatore guadagna Onore, egli muove il proprio segnalino Onore di 1 spazio in alto sul Tracciato Caratteristica. Non è mai possibile avere più di 12 Onore.



Ogni volta che un giocatore perde Onore, egli muove il proprio segnalino Onore di 1 spazio in basso sul Tracciato Caratteristica. Non è mai possibile avere meno di 0 Onore.

Ogni giocatore ha una carta Cittadino Iniziale che gli fa guadagnare 1 Onore ogni volta che effettua una determinata azione. La carta ricorda anche che i giocatori perdono 1 Onore se hanno 2 o più Sospetto quando si attiva l'Inquisizione. Ad ogni Cittadino Iniziale è associata una nuova azione, indicata sulla tessera Plancia Giocatore che fa guadagnare 1 Onore e scartare 1 Sospetto.

Collaborare

Questo scenario permette ai giocatori di aiutarsi a vicenda. Quando un giocatore effettua un'azione (e paga il costo richiesto) nella **parte sinistra** della Plancia Giocatore, egli può applicare l'effetto / ricompensa ad un altro giocatore.

Se il giocatore di turno ha un'abilità che permette di ridurre il costo di un'azione (ad esempio l'abilità di Samson per *Sviluppare*), l'abilità si applica. Allo stesso modo, se il giocatore che riceve gli effetti dell'azione ha un'abilità che fornisce una ricompensa quando si effettua una specifica azione (ad esempio l'abilità dell'Architetto quando si usa l'azione *Sviluppare*), l'abilità si attiva. Non vale però il contrario e quindi se il giocatore che riceve ha Samson, il giocatore di turno non riceve nessuno sconto per l'azione *Sviluppare*.

Ecco alcuni esempi:

- Il giocatore A *Cospira* ed il giocatore B ottiene il *Criminale* e la carta *Sospetto*.
- Il giocatore A *Commercia* ed il giocatore B guadagna le *Monete*.
- Il giocatore A usa la nuova azione "Guadagna Onore" ed il giocatore B guadagna 1 *Onore* e scarta 1 *Sospetto*.

Utilizzare più volte i Favori del Re

In questo scenario, diversamente dal regolamento originale, i giocatori possono utilizzare i Favori del Re più volte in uno stesso round. Tuttavia, il giocatore di turno perde 1 Onore per ogni Lavoratore già presente sul Favore del Re che intende utilizzare.

Inizio del Round

All'inizio di ogni round, dopo aver rivelato le carte *Ordine del Re* e *Favore del Re*, girate a faccia in su anche le carte *Minaccia* direttamente sotto le carte appena rivelate. Nel round 5 ricordate di girare la carta *Minaccia Invasori* dal lato "round 5-7".

Nel round 1, non ci sono carte Minaccia da rivelare. I giocatori devono affrontare solamente la carta Minaccia Invasori.

Nei round 2-6, collocate i Lavoratori Barone sulle carte Minaccia Barone appena rivelate. Il numero di Lavoratori da collocare dipende dal numero di giocatori nella partita, come indicato sulla carta Minaccia.

Nel round 7, rivelate la carta Minaccia del Re. Una volta rivelata, è più difficile per i giocatori utilizzare gli Ordini del Re. Infatti, nel round i requisiti di Caratteristica sono aumentati di 2 per tutti gli Ordini del Re.

Ordini del Re

Le nuove carte Ordine del Re devono essere completate utilizzando un'azione per collocare un proprio Lavoratore sulla carta. L'azione è possibile solamente se un giocatore soddisfa i requisiti minimi di Caratteristica indicati sulla carta Ordine del Re. Una volta piazzato su un Ordine del Re, il Lavoratore vi resta fino al termine della partita. È necessario che un solo giocatore completi un Ordine del Re per garantire i benefici della carta a tutti i giocatori. Se nessun giocatore completa un Ordine del Re, tutti i giocatori perdono i PV indicati sul tabellone, sotto la carta.

Esempio: nessun giocatore ha finora completato il primo Ordine del Re e quindi ogni giocatore perderebbe 4 PV. Il giocatore di turno ha almeno 10 Influenza e 6 Fede e decide di collocare un Lavoratore sul secondo Ordine del Re che dà 6 PV a ciascun giocatore.



Inoltre, ogni volta che un giocatore completa un Ordine del Re, tutti i giocatori ottengono 1 Onore.

Nuove Icone

Molte icone sono comprensibili per chi ha già giocato il gioco base. Di seguito si riporta la spiegazione solo per alcune di esse:



Influenza tutti i giocatori.



Perdi 1 Lavoratore a fine round *(se applicabile)*.



Ottieni un Sospetto. Risolvete questo effetto in ordine di turno partendo dal giocatore di turno.



Rimuovi e riponi nella scatola l'Officina più a destra sulla Plancia Giocatore *(se applicabile)*.

Affrontare le Minacce

Come descritto prima, i Lavoratori Barone vengono collocati sulle carte Minaccia Barone che vengono rivelate. Per evitare gli effetti delle Minacce, i giocatori devono provare ad eliminare i Lavoratori presenti sulle carte. Una volta che tutti i Lavoratori sono stati eliminati, la carta Minaccia viene rimossa dal gioco.

Nella parte alta delle carte Minaccia Barone è indicata l'icona relativa ad un'azione specifica. Ogni volta che un giocatore effettua l'azione indicata, egli elimina 1 Lavoratore da quella carta Minaccia e lo ripone nella riserva generale.



Esempio: sulla carta Minaccia sono presenti 3 Lavoratori. Ogni volta che un giocatore effettua un'azione Fortificare, 1 Lavoratore viene eliminato. Se tutti i Lavoratori non vengono eliminati entro la fine del Round, tutti i giocatori perdono 1 Onore o 1 Forza (a scelta).

Fine del Round

Alla fine di ogni Round, risolvete tutte le carte Minaccia a faccia in su, partendo da sinistra verso destra.



La carta Minaccia Invasori è sempre attiva e richiede ai giocatori di affrontare un determinato numero di Invasori ogni Round. Il numero dipende dal numero di giocatori nella partita ed aumenta all'inizio del Round 5. Se a fine Round i giocatori non hanno eliminato il numero minimo richiesto di Invasori dalla parte destra del tabellone (*mediante l'azione Attaccare o Convertire*), tutti i giocatori perdono 1 Onore. Se la Minaccia è stata invece sventata, ignorate questo effetto.



Le carte Minaccia Barone restano attive fino a quando sono presenti Lavoratori sulla carta. Per ogni Minaccia Barone attiva a fine Round, i giocatori risolvono gli effetti negativi indicati. Se una carta mostra più opzioni, ogni giocatore sceglie 1 degli effetti da risolvere. È possibile ignorare gli effetti solamente se un giocatore non può applicare nessuna delle opzioni mostrate.

può applicare nessuna delle opzioni mostrate.

Esempio: con questa Minaccia i giocatori devono perdere 1 Onore o 1 Moneta.



La carta Minaccia del Re rende tutti gli Ordini del Re più difficili da completare. Inoltre, come indicato sulla carta, a fine partita ogni giocatore perde 3 PV per ogni Lavoratore rimasto sulle carte Minaccia.

Fine della partita e Punteggio Finale

La partita termina normalmente alla fine del round 7.

Tutti i giocatori muovono verso il basso i segnalini Caratteristica che si trovano al di sopra del proprio segnalino Onore, fino allo spazio in cui è presente il segnalino Onore. Questo può determinare la perdita di molti PV se i giocatori non mantengono alto il proprio Onore.

Esempio: un giocatore con 11 Fede ma 9 Onore, riduce la propria Fede a 9.

Importante: i giocatori non ottengono PV per il segnalino Onore.

Ogni giocatore calcola il proprio punteggio normalmente.

Ricordate che per ogni Ordine del Re non completato, ciascun giocatore perde i PV indicati sotto la carta.

Ogni giocatore perde 3 PV per ciascun Lavoratore presente sulle carte Minaccia.

Sommate i punteggi di tutti i giocatori e confrontate il punteggio totale con il valore obiettivo indicato sulla carta Minaccia del Re. L'obiettivo è pari a 70 PV per ogni giocatore nella partita. Se l'obiettivo non viene raggiunto, il Barone vince.

Esempio: in 3 giocatori, l'obiettivo è ottenere un punteggio totale di almeno 210 PV.

Aumentare la difficoltà

Se cercate una maggiore sfida, provate queste varianti:

Difficile: durante la preparazione, collocate 1 carta Minaccia Barone aggiuntiva sotto le 3 carte Minaccia Barone più a destra. Queste saranno rivelate nei Round 4, 5 e 6.

Impossibile: oltre a quanto descritto per la variante Difficile, alla fine di ogni Round aggiungete 1 Lavoratore Barone alle carte Minaccia Barone rimaste. Questo renderà molto complicato affrontarle.

VISCONTI – SCENARIO COOPERATIVO

Panoramica di gioco

In questo scenario, i giocatori collaborano per aumentare il proprio prestigio mentre il Re cerca di riprendere il controllo del regno, con l'aiuto del suo alleato più fidato, un vile e crudele Barone determinato a far rispettare gli ordini del Re, ad ogni costo.

Alla fine del turno di ogni giocatore, il Barone si muove attorno al Castello piazzando i propri Lavoratori o rimuovendo quelli dei giocatori. Il suo obiettivo è collocare tutti i propri 20 Lavoratori sul tabellone o farne arrivare 1 nel terzo livello del Castello, facendo così perdere immediatamente tutti i giocatori. Tuttavia, se riuscirete a resistere fino ad arrivare alla Povertà o Prosperità del regno, avrete una possibilità di battere il Barone.

Preparazione

Seguite la preparazione descritta nel regolamento di Visconti, apportando le seguenti modifiche:

1. Collocate la carta Barone accanto al tabellone e i 20 Lavoratori Barone vicino, a formare la riserva.
2. Prima di selezionare le carte Giocatore e le carte Cittadino Eroe, ogni giocatore prende 1 carta Riassuntiva. Decidete se distribuirle casualmente o sceglierle in maniera strategica. Quante carte assegnare dipende dal numero di giocatori nella partita (*vedi la prossima pagina*). I giocatori collocano la Carta Riassuntiva alla destra della propria Plancia Giocatore, allineandola con la banda verde nella parte alta della Plancia dove c'è il riepilogo del turno.

Assegnate le carte Giocatore nel seguente modo:

4 giocatori – assegnate 1 carta a ciascun giocatore.

3 giocatori – assegnate 1 carta a ciascun giocatore. Riponete nella scatola la carta Giocatore non utilizzata.

2 giocatori – assegnate 2 carte a ciascun giocatore. Tuttavia, gli effetti in basso saranno attivi solamente per 1 delle due carte. Sovrapponetle le carte come mostrato qui sotto. Ogni giocatore sceglie quale carta mettere sopra.



3. Dopo che i giocatori hanno scelto la propria carta Giocatore ed il Cittadino Eroe, collocate il segnalino Barone nella posizione indicata nella carta Giocatore non selezionata. Riponete quest'ultima e la carta Cittadino Eroe non scelta nella scatola. Tra le carte Giocatore rimaste (*quelle non utilizzate durante la preparazione*), rivelate 1, 3 o 5 carte, in base alla difficoltà di gioco desiderata (*vedi il retro della carta Barone*). Per ogni carta Giocatore rivelata, collocate 1 Lavoratore Barone dalla riserva nello spazio del tabellone indicato su ciascuna carta.

4. Sostituite le carte Povertà e Prosperità originali con le nuove previste per questo scenario.

Turno del giocatore

Ci sono nuovi effetti che possono attivarsi durante o al di fuori del turno dei giocatori. Questi effetti sono indicati in alto e in basso sulle carte Giocatore.



La parte in alto indica una risorsa che il giocatore ottiene ogni volta che trascrive un Manoscritto del tipo indicato.

La parte in basso indica degli effetti che il giocatore risolve quando effettua determinate azioni principali.



Quando risolve un effetto in basso che permette di rimuovere un Lavoratore Barone, il giocatore deve rimuovere un Lavoratore presente nello stesso spazio del proprio Visconte e rimetterlo nella riserva.



Quando risolve un effetto in basso che permette di collocare 1 Lavoratore, il giocatore deve piazzarlo nello stesso spazio del proprio Visconte (*in questo scenario i Lavoratori non saranno presenti solo nel Castello ma anche sul tabellone*). Il giocatore può piazzare il Lavoratore solo se nello spazio non è presente nessun Lavoratore Barone.

Regola Importante: Il Barone protegge tutti i propri Lavoratori presenti nel proprio spazio e negli spazi lungo una



linea che parte dal Barone e arriva al terzo livello del Castello. I giocatori non possono rimuovere o eliminare dal Castello i Lavoratori Barone protetti. Le icone sul segnalino Barone indicano appunto tale protezione.

Non c'è limite al numero di Lavoratori che possono essere presenti in uno spazio. Tuttavia, non è possibile avere Lavoratori Barone e Lavoratori dei giocatori nello stesso spazio.

Turno del Barone

Il Barone svolge il turno al termine del turno di ogni giocatore (dopo la fase Pesca Carte). Il Barone muove, esclusivamente lungo il sentiero esterno del tabellone, di un numero di spazi pari al valore in Monete del Cittadino adiacente al suo attuale spazio.

Importante: Il Barone non è considerato un Visconte e quindi i giocatori non ottengono un'abilità Riorganizzare se egli termina il movimento nello stesso spazio del loro Visconte.



Dopo il movimento, il Barone effettua 1 delle sue 3 azioni possibili, in base a quali Lavoratori sono presenti nello spazio appena raggiunto:

- 1 o più Lavoratori dei giocatori: rimuovete 1 Lavoratore e collocatelo nella riserva del giocatore. Nel caso siano presenti Lavoratori di più giocatori, decidete quale Lavoratore rimuovere.
- Nessun Lavoratore: collocate 1 Lavoratore Barone nello spazio.
- 1 o più Lavoratori Barone: congedate il Cittadino adiacente al Barone e risolvete gli effetti (come descritto a pag.31).

Ordine di Avanzamento

Se alla fine del turno del Barone ci sono 3 o più Lavoratori Barone in uno stesso spazio, il Barone effettua un Ordine di Avanzamento. Risolvete le seguenti azioni:

1. Muovete 1 dei Lavoratori Barone di 1 spazio in senso orario e 1 altro Lavoratore di 1 spazio in senso antiorario, nella parte esterna del tabellone.
2. Muovete 1 Lavoratore Barone in linea retta verso il centro del Castello. Se non ci sono Lavoratori nel sentiero interno del tabellone, muovete lì il Lavoratore. Se ci sono 1 o più Lavoratori dei giocatori, rimuovete 1 Lavoratore (*come per il sentiero esterno*) e riponete il Lavoratore Barone nella riserva. Se è già presente un Lavoratore Barone nel sentiero interno, il Barone prova a far entrare il Lavoratore nel Castello. Se non ci sono Lavoratori Barone nel primo settore, muovete lì il Lavoratore. Se è già presente un Lavoratore Barone, collocatelo nel secondo livello. Se anche nel secondo settore è già presente un Lavoratore Barone, muovete il Lavoratore nel terzo livello (*questo determina la sconfitta immediata per tutti i giocatori*).
3. Se ci sono altri spazi lungo il sentiero esterno con 3 o più Lavoratori Barone, ripetete le azioni sopra descritte.

Eliminare Lavoratori nel Castello

Se al termine del turno del Barone ci sono 3 o più Lavoratori in un settore del Castello, il Barone elimina 1 Lavoratore di ciascun giocatore da quel settore. I giocatori non ottengono Monete, Reputazione o risorse quando i Lavoratori sono eliminati dal Barone. È compito dei giocatori coordinarsi per eliminare i Lavoratori Barone dal Castello. Il Barone non ottiene ricompense per i propri Lavoratori eliminati dal Castello.

Congedare Cittadini

Quando il Barone si muove in uno spazio in cui sono presenti 1 o più Lavoratori Barone, egli congeda la carta Cittadino adiacente e ne risolve gli effetti, come descritto di seguito:

 =  Collocate 2 Lavoratori Barone nello spazio del Barone.

 =    Collocate 1 Lavoratore Barone nello spazio del Barone. Il giocatore di turno ottiene 1 Debito.

 =  Collocate 2 Lavoratori nello spazio adiacente in senso antiorario allo spazio del Barone.

 =  Collocate 2 Lavoratori nello spazio adiacente in senso orario allo spazio del Barone.

 =   Collocate 1 Lavoratore nello spazio adiacente in senso antiorario allo spazio del Barone e 1 Lavoratore nello spazio adiacente in senso orario.

 =   Il Barone avanza verso il centro del Castello 1 dei suoi Lavoratori presenti nel suo spazio. Risolvete il movimento come descritto al punto 2 dell'Ordine di Avanzamento.

Importante: Ogni volta che il Barone prova a piazzare un Lavoratore in uno spazio dove sono già presenti 1 o più Lavoratori dei giocatori, egli rimuove sempre 1 Lavoratore dei giocatori invece di piazzarne 1 proprio (questo non si applica nel Castello). Quando sono presenti Lavoratori di più giocatori, decidete quale Lavoratore rimuovere. Questa regola vale anche quando risolvete gli effetti dei Cittadini congedati.

Povertà e Prosperità

Quando la carta Povertà o Prosperità viene rivelata, rimuovete 1 Lavoratore Barone da ogni spazio in cui ve ne sono presenti esattamente 2. Riponete questi Lavoratori nella riserva.



Fine della partita

Il gioco termina normalmente quando una delle carte Povertà o Prosperità viene rivelata. Seguite le normali regole di svolgimento dell'ultimo round. È tuttavia possibile che il gioco termini anticipatamente durante l'ultimo round (*in caso di vittoria del Barone*).

La partita termina anche se il Barone piazza 1 proprio Lavoratore nel terzo livello del Castello o se al momento di collocare Lavoratori, la sua riserva è esaurita. In entrambi i casi tutti i giocatori perdono immediatamente la partita.

Punteggio finale

Se la partita termina normalmente senza la sconfitta istantanea dei giocatori, ogni giocatore calcola il proprio punteggio normalmente, con l'unica differenza relativa al calcolo dei PV relativi alle carte Povertà e Prosperità. Invece di ottenere PV per la maggioranza di carte girate, ogni giocatore ottiene PV per ciascuna carta girata, come indicato sulle carte Povertà e Prosperità.



Sommate i punteggi di tutti i giocatori e confrontate il punteggio totale con il valore obiettivo di 160 PV, come indicato in alto sulla carta Barone. Se l'obiettivo non viene raggiunto, il Barone vince.



COMPONENTI EXTRA

Architetti - Plance Giocatore

Potete utilizzare queste Plance in una qualsiasi partita di Architetti, compreso lo scenario Cooperativo.



Emma

Inizia la partita con 14 Lavoratori in Prigione, 11 Monete, 0 Reputazione, 1 Oro e 1 Marmo. Guadagna 1 Moneta e 1 Argilla ogni volta che ottiene 1 Debito.



Guntram

Inizia la partita con 12 Lavoratori in Prigione, 9 Monete, 0 Reputazione, 1 Debito e 2 Ori. Guadagna 1 Moneta ogni volta che ottiene 1 Reputazione.



Judith

Inizia la partita con 10 Lavoratori in Prigione, 8 Monete, 1 Reputazione e 3 carte Edificio (*in aggiunta a quelle iniziali*). Può scartare 1 carta Edificio al posto di una qualsiasi risorsa, quando richiesta.
Importante: Non è possibile usare l'abilità di Judith nello scenario Cooperativo per Donare Edifici al posto di una risorsa.



Merovech

Inizia il gioco con 12 Lavoratori in Prigione, 10 Monete, 1 Reputazione, 1 Pietra, 1 Legno e 1 Argilla. In qualsiasi momento può scartare 1 carta Edificio per evitare di perdere Reputazione. Il suo limite di carte in mano è pari a 8.

Paladini – carte Cittadino

Potete aggiungere queste carte in una qualsiasi partita di Paladini, inclusi lo scenario Cooperativo e la Campagna Cronache.



Nobile

Ottieni la ricompensa indicata quando usi un Favore del Re.



Truffatore

Ottieni la ricompensa indicata quando prendi un Debito.

Visconti – carte Eroe Cittadino

Potete aggiungere queste carte in una qualsiasi partita di Visconti, inclusi lo scenario Cooperativo e la Campagna Cronache.



Caroline

Immediato: Ottieni 1 Corruzione, 1 Reputazione e un Riorganizzare.



Gisela

Continuo: Ottieni un Ingaggia gratuitamente o 2 Monete dopo aver risolto un'azione Piazzare Lavoratori.



Hugo

Uscita: Ottieni 1 Corruzione e 2 risorse a tua scelta.



Larena

Continuo: Pagi 1 Moneta in meno per Ingaggiare o Congedare un Cittadino.



Samson

Uscita: Ottieni 1 effetto Gira una carta e Mescolare.



Walaric

Immediato: Guadagni 2 Monete.



GAME DESIGN – SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD
ILLUSTRAZIONI – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
GRAFICA E LAYOUT – SHEM PHILLIPS

EDIZIONE ITALIANA
TRADUZIONE – EMANUELE PIERANGELO
REVISIONE – DANIELE D'ANGELOSANTE,
FEDERICO CINQUE E GIULIO PUGLIESE

COPYRIGHT 2020 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM