



VISCONTI

DEL REGNO OCCIDENTALE

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 & GIULIO PUGLIESE

COPYRIGHT 2020 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

INTRODUZIONE

Visconti del Regno Occidentale è ambientato nel periodo di declino del Regno, circa nel 980 D.C. La scelta di prediligere la pace alla crescita del Regno, ha portato il Re ad offrire ricchezze e territori ai nemici in cambio della fine di guerre e ostilità. Ma la pace è sempre provvisoria. Il dilagare della povertà ha spinto la gente ad abbandonare la fede nel Re e nelle sue capacità di governante e molti chiedono l'indipendenza dalla corona. Come Visconti appartenenti alla sua corte, anche il vostro futuro è ora incerto. Dovrete essere saggi e determinati, la lealtà al Re deve essere mantenuta ma è prioritario guadagnare il favore del popolo, in vista di un possibile ed improvviso cambio al potere.

SCOPO DEL GIOCO

Scopo del gioco è essere il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria (PV) al termine della partita, costruendo edifici, trascrivendo manoscritti, lavorando al castello e acquisendo contratti per i territori nelle nuove regioni. Ogni giocatore inizia la partita con un gruppo di cittadini e potrà poi ingaggiarne di nuovi con maggiori capacità e abilità. In ogni turno i giocatori viaggiano attraverso i territori del Regno per incrementare la propria influenza nelle diverse aree della società. La partita termina quando il Regno raggiunge lo stato di povertà o prosperità - o potenzialmente entrambi!

COMPONENTI



4 Segnalini
Corruzione



80 Lavoratori
(20 per colore)



12 Sedi delle Corporazioni
(3 per colore)



4 Segnalini
Reputazione



4 Visconti
(1 per colore)



12 Empori
(3 per colore)



50 Monete



12 Officine
(3 per colore)

COMPONENTI

72 Risorse in 3 tipi:



24 Calamai



24 Ori



24 Pietre



35 Manoscritti

1 Castello

Alla prima partita assemblate i componenti del castello come illustrato nell'immagine qui accanto.



1 Segnalino
Primo Giocatore

4 Plance Giocatore



5 Sezioni di Tabellone

COMPONENTI



68 Carte
Cittadino Neutrale
(nome nero)



10 Carte
Cittadino Eroe
(nome marrone)



32 Carte
Cittadino Iniziale
(nome nel colore del giocatore)



4 Carte
Bonus Sacerdote



1 Carta
Signore del Castello



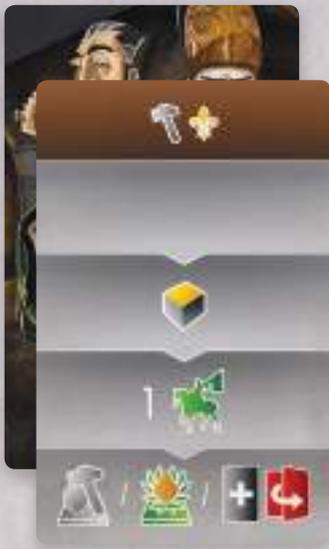
1 Carta Povertà



1 Carta Prosperità



10 Carte Giocatore



8 Carte Intrigo Iniziale
(riquadro marrone)
Modalità Solitario



8 Carte Intrigo Futuro
(riquadro nero)
Modalità Solitario



1 Carta Riassuntiva
Modalità Solitario



4 Carte Moltiplicatore

Tutti i seguenti componenti sono da considerarsi infiniti: Debiti, Contratti, Calamai, Monete, Oro, Pietre. I giocatori possono utilizzare le carte moltiplicatore se un qualsiasi componente dovesse esaurirsi.

= 10 Monete e
5 Ori



30 Carte Debito
Fronte = Non Pagato
Retro = Pagato



30 Carte Contratto
Fronte = Acquisito
Retro = Approvato



PREPARAZIONE

1. Girate le sezioni di Tabellone sul lato corretto, in base al numero di giocatori nella partita (*vedi il numero riportato nel lato interno di ciascuna sezione*). Mescola le sezioni di Tabellone e collocatele in ordine casuale in modo che formino un cerchio (*ignora per ora i numeri in rosso*).
2. Collocate il Castello al centro del Tabellone incastrandolo in modo da bloccare tutte le sezioni insieme. L'orientamento del Castello è casuale.
3. Mescolate le carte Cittadino Neutrale e dividetele in 5 pile più o meno della stessa dimensione. Ponete una pila a faccia in su in ognuno dei 5 spazi indicati sul Tabellone.
4. Prendete le 5 tessere Manoscritto con dorso grigio (*le restanti hanno dorso nero*) e collocatele a faccia in giù accanto al Tabellone. Mescolate i Manoscritti neri e ponete 6 carte sopra ciascun Manoscritto grigio, in modo da formare 5 pile da 7 tessere. Collocate una pila a faccia in su in ognuno dei 5 spazi indicati sul Tabellone. (*I Manoscritti grigi saranno ora visibili in cima ad ogni pila*).



Nota: anche se le pile Cittadino e Manoscritto sono a faccia in su, i giocatori non possono guardare le carte al loro interno. Se preferite potete disporre le pile a faccia in giù e rivelare solamente la carta/tessera in cima.



5. Ponete Monete, Calamai, Oro, Pietre e carte riassuntive accanto al Tabellone a formare la Riserva Generale. Collocate le carte bonus Sacerdote e Signore del Castello accanto alla Riserva.

6. Ogni giocatore prende 1 Plancia Giocatore (*rivolta dal lato illustrato qui sotto*) e i seguenti componenti del proprio colore:



Icone iniziali disponibili solo durante i primi 2 turni del giocatore

7. Determinate casualmente il primo giocatore e consegnategli il segnalino Primo Giocatore. Il giocatore mantiene il segnalino fino al termine della partita.

PREPARAZIONE

8. Mescolate le carte Giocatore e rivelatene un numero pari al numero di giocatori più 1. Mescolate le carte Cittadino Eroe e collocate 1 carta sotto ogni carta Giocatore, in modo da formare coppie di carte Giocatore – Cittadino Eroe. L'immagine a destra mostra un esempio di partita con 3 giocatori.



9. In ordine inverso di turno (*partendo dal giocatore alla destra del primo giocatore e procedendo in senso antiorario*), ogni giocatore sceglie una coppia di carte e svolge i seguenti passi:

- Colloca il proprio Visconte sul Tabellone, nello spazio numerato corrispondente al numero in alto sulla carta Giocatore scelta.
- Ottiene tutte le risorse, Monete, Debiti e Contratti indicati nella propria carta Giocatore.
- Risolve tutti gli effetti aggiuntivi indicati nella parte bassa della propria carta Giocatore (*girare Contratti, guadagnare Reputazione, etc...*).

Nota: gli effetti delle carte Giocatore 3, 5 e 6 possono essere applicati a qualsiasi sezione del Tabellone. La carta giocatore 8 deve essere applicata allo spazio in cui è presente il Visconte del giocatore. La carta 9 può essere usata per distruggere una propria carta a scelta, prima di mescolare.

- Gira la propria carta giocatore e la colloca alla sinistra della propria Plancia Giocatore come carta riassuntiva.
- Mescola la carta Cittadino Eroe con le proprie 8 carte Cittadino Iniziale e qualsiasi Cittadino Neutrale ottenuto durante la preparazione e le pone a faccia in giù alla sinistra della propria Plancia giocatore a formare il proprio mazzo Cittadini. Quindi pesca 3 carte dal mazzo.

10. Collocate sopra la carta Povertà il numero di carte Debito (*lato "Non Pagato" a faccia in su*), indicato sulla carta Povertà, in relazione al numero di giocatori. Ponete le restanti carte Debito sotto la carta Povertà. Collocare sopra la carta Prosperità il numero di carte Contratto (*lato "Acquisito" a faccia in su*) indicato sulla carta Prosperità, in relazione al numero di giocatori. Ponete le restanti carte Contratto sotto la carta Prosperità.



Il numero di carte Debito e il numero di carte Contratto non sono sempre uguali.

DEBITI E CONTRATTI

Prima di entrare nel dettaglio delle regole è bene introdurre Debiti e Contratti. I Debiti sono impilati sopra e sotto la carta Povertà, mentre i Contratti sono impilati sopra e sotto la carta Prosperità. Quando durante la partita i giocatori ottengono Debiti e Contratti, questi sono presi da una di queste 2 pile.

La fine della partita viene innescata quando la carta Povertà o la carta Prosperità (*una delle due*) viene rivelata. Quando questo accade, girate la carta Povertà o Prosperità e collocatela accanto al relativo mazzo Debiti o Contratti. In questo modo i giocatori possono continuare a pescare da questi mazzi se necessario. Debiti e Contratti sono considerati entrambi illimitati. Nell'eventualità rara che uno dei mazzi dovesse esaurirsi, utilizzate le carte Moltiplicatore.



Nel corso della partita i giocatori hanno la possibilità di girare sia le carte Debito che le carte Contratto:



= gira (*Paga*) un Debito



= gira (*Approva*) un Contratto



= gira un Debito o un Contratto

A fine partita i giocatori perdono 2 PV per ogni Debito non pagato. Quando ripaga un Debito, un giocatore gira una carta Debito sul lato “Pagato” e ottiene immediatamente 1 Risorsa a sua scelta. A fine partita i giocatori ottengono 1 PV per ogni Contratto Acquisito e 3 PV per ogni Contratto Approvato.

Se le carte Povertà o Prosperità vengono rivelate, il giocatore che ha girato il maggior numero di carte indicate (*Debiti o Contratti*) ottiene PV bonus. Questo influenza le scelte dei giocatori durante la partita. Ad esempio, man mano che le carte Debito iniziano ad esaurirsi, i giocatori sanno che il giocatore con più Contratti Approvati potrebbe ottenere PV bonus per la carta Povertà. Questo spingerà i giocatori ad acquisire Contratti con la possibilità di far terminare la partita in condizioni di Prosperità. Questo meccanismo viene spiegato in maggior dettaglio nella sezione Punteggio di questo Regolamento.

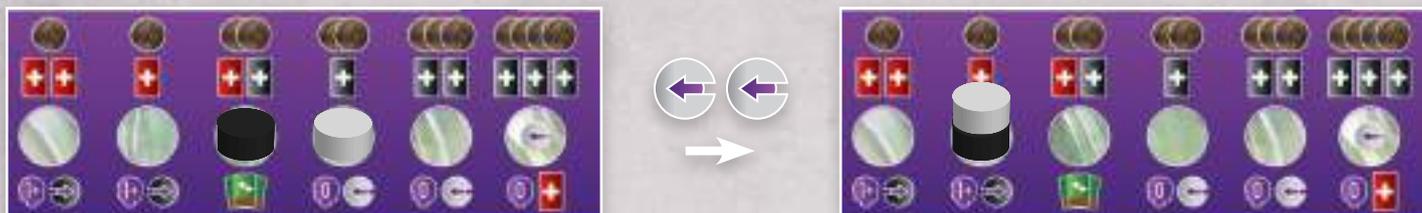
REPUTAZIONE, CORRUZIONE E CRIMINALI

Un altro elemento chiave del gioco è il legame tra Reputazione e Corruzione. I giocatori possono guadagnarle entrambe mediante azioni ed abilità varie. Guadagnare Reputazione e Corruzione è anche il modo più comune per ottenere Debiti e Contratti.



Ogni volta che un giocatore guadagna Corruzione ➔ egli muove il proprio segnalino Corruzione di uno spazio verso destra sulla propria Plancia Giocatore; ogni volta che guadagna Reputazione ⬅, egli muove il proprio segnalino Reputazione di uno spazio verso sinistra sulla propria Plancia Giocatore. Se non è possibile muovere uno dei segnalini (*in quanto ha già raggiunto la fine del tracciato*), gli spostamenti in più vengono ignorati. Nel caso un giocatore ottenga contemporaneamente sia Corruzione che Reputazione, egli risolve prima il movimento del segnalino Corruzione.

Se i segnalini Corruzione e Reputazione si scontrano (si trovano ad occupare lo stesso spazio), impilateli e da quel momento muoveteli insieme.



Esempio: Elena guadagna 2 Reputazione. Con il primo movimento, il segnalino Reputazione viene impilato sopra il segnalino Corruzione. Con il secondo movimento, entrambi vengono mossi di uno spazio verso sinistra.



Gli effetti dello scontro tra Reputazione e Corruzione sono spiegati in dettaglio più avanti. Per ora questa introduzione serve per dare più senso a quanto leggerete nelle prossime pagine.



dettaglio più avanti.

Quando effettuate una delle azioni principali, ogni icona Criminale può essere considerata come una qualsiasi icona a scelta. Tuttavia, le icone Criminale non possono essere considerate come altre icone per altri scopi (*ad esempio Punteggio finale, Manoscritti*). Il funzionamento delle icone viene spiegato in

CARTE CITTADINO

Costo in monete di ingaggio e congedo e valore di Movimento

Icone



Nome

Abilità

Effetto immediato quando ingaggiato o congedato

Attivazione dell'abilità

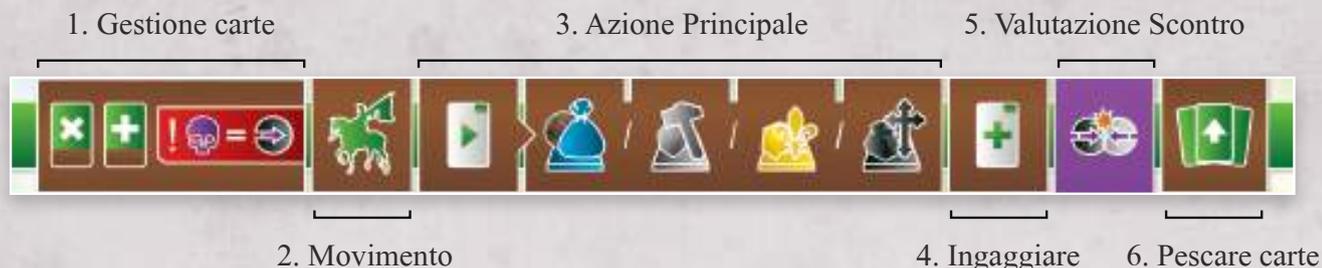
Nel retro di questo Regolamento è presente la spiegazione delle icone.

➔ Le icone alla sinistra di questa freccia indicano un costo, un'azione, un requisito o un evento. Le icone alla destra rappresentano ricompense o effetti. Ad esempio, la Viaggiatrice permette al giocatore di considerare ogni coppia di icone Mercante come una icona Sacerdote, fintanto che è presente sulla Plancia Giocatore.

PANORAMICA DI GIOCO

Una partita a Visconti del Regno Occidentale si articola in più round. In ogni round ciascun giocatore svolge 1 turno, a partire dal primo giocatore e proseguendo con gli altri giocatori in senso orario. Tutti i Punti Vittoria (PV) vengono calcolati a fine partita.

Nel proprio turno il giocatore risolve tutte le fasi previste, con l'obiettivo principale di muovere il proprio Visconte in senso orario attorno al tabellone per effettuare 1 delle 4 azioni principali ed eventualmente ingaggiare nuovi Cittadini. Le fasi sono indicate sulla Plancia Giocatore, riportate da sinistra a destra in ordine di risoluzione:



TURNO DEL GIOCATORE

Fase 1: Gestione carte

In questa fase il giocatore decide come gestire le carte Cittadino sulla propria Plancia Giocatore. Queste carte forniscono al giocatore le icone utili per effettuare le 4 azioni principali. La carta che viene aggiunta alla Plancia Giocatore in questa fase determina il movimento del Visconte nel turno. Tutte le carte Cittadino hanno un effetto immediato ⚡, permanente ↻ o “uscita” ✕.



In questa fase il giocatore deve:

1. Muovere tutti i Cittadini sulla propria Plancia Giocatore, di 1 spazio verso destra. Se questo determina lo spostamento di una carta oltre il limite destro della Plancia Giocatore, la carta viene scartata a faccia in su nella propria pila degli scarti e se la carta ha un effetto “uscita”, deve essere risolto immediatamente.

Esempio: il giocatore ottiene 1 Ingaggio gratuito e 1 Reputazione quando lo Specialista esce dalla Plancia Giocatore.

2. Giocare 1 carta Cittadino dalla mano e collocarla nello spazio più a sinistra della propria Plancia Giocatore. Se la carta è un Criminale ☠️, il giocatore ottiene 1 Corruzione per ogni Icona Criminale sulla propria Plancia Giocatore. Se la carta ha un effetto immediato, questo viene subito risolto.

Esempio: quando viene giocata, la Contestatrice fornisce 2 Corruzione più 1 Corruzione per ogni altra Icona Criminale presente sulla propria Plancia Giocatore. Inoltre, il giocatore ottiene immediatamente un Debito.



Se ad inizio turno un giocatore non ha carte in mano, egli è costretto a giocare la prima carta in cima al proprio mazzo, collocandola sulla Plancia Giocatore.

Non è mai consentito avere in totale meno di 3 carte Cittadino. In un turno in cui un giocatore ha esattamente 3 carte, la carta più a destra esce dalla Plancia Giocatore, diventa il nuovo mazzo (in quanto unico scarto) e subito viene giocata nello spazio più a sinistra della Plancia Giocatore.

Fase 2: Movimento

In questa fase il giocatore muove il proprio Visconte in senso orario sul tabellone. Il numero di spazi che può muovere è pari al valore in Monete indicato in alto a sinistra sulla carta Cittadino appena giocata. Un giocatore non può mai muovere meno spazi di quelli indicati, può però pagare Monete per muovere più spazi (1 Moneta per ogni spazio aggiuntivo).



Se un Visconte termina il movimento nello stesso spazio di un Visconte avversario, il giocatore avversario può immediatamente riorganizzare le carte Cittadino sulla propria Plancia Giocatore (come indicato sulla carta Giocatore).

Il Visconte deve sempre muovere seguendo le frecce che escono dallo spazio in cui è presente. Non può mai muovere all'indietro. È possibile compiere un giro completo del tabellone e terminare nello stesso spazio di partenza, anche se potrebbe costare tante Monete.

Esempio: il giocatore Rosso può muovere il proprio Visconte lungo il sentiero esterno (spazio 1), o quello interno (spazio 2). Dallo spazio (1), può proseguire solo lungo il sentiero esterno e muovere fino alla prossima Sezione di Tabellone (3). Dallo spazio (2) può scegliere se seguire il sentiero interno fino alla prossima Sezione di Tabellone (4) o riprendere il sentiero esterno per arrivare allo spazio (1).



Avendo giocato l'Abate, il giocatore Rosso ha un valore di movimento di 2 e può quindi muovere in uno dei due spazi (3 o 4) della successiva Sezione di Tabellone, oppure prendere il sentiero interno (2) e risalire verso il sentiero esterno (1) (muovendosi essenzialmente di 1 spazio dalla posizione di partenza).



TURNO DEL GIOCATORE

Fase 3: Azione Principale

In questa fase il giocatore esegue 1 delle 4 azioni principali. Tutte le azioni richiedono una combinazione di Icone, da avere nella propria Plancia Giocatore (*esclusi gli scarti*), spendere risorse o utilizzare Icone di un Cittadino congedato.



Le 4 azioni principali sono:



Commerciare



Costruire un Edificio



Piazzare Lavoratori



Trascrivere un Manoscritto



Come parte dell'azione principale, **il giocatore può congedare il Cittadino a faccia in su adiacente al proprio Visconte, per ottenere Icone**. Questo può essere fatto esclusivamente se il Cittadino da congedare ha Icone che corrispondono all'azione principale che sta eseguendo (*ricordate che le Icone Criminale valgono un'Icona qualsiasi a scelta*). Per congedare un Cittadino, il giocatore paga le Monete indicate in alto a sinistra sul Cittadino e quindi rimuove la carta dal gioco. Un giocatore può congedare 1 solo Cittadino per turno. Come ricompensa il giocatore ottiene temporaneamente tutte le Icone indicate nella parte sinistra della carta, da utilizzare per l'azione principale, e risolve immediatamente gli effetti riportati in alto a destra. Le abilità presenti nella parte bassa della carta Cittadino congedata non vengono considerate.



Esempio: il giocatore congeda il Taglialegna pagando 2 Monete ed ottiene immediatamente 1 Reputazione e 1 Icona Costruttore da utilizzare per l'azione principale.



L'azione **Commerciare** può essere fatta solamente lungo il sentiero esterno del tabellone. Il giocatore conta il numero di Icone Mercante  e Criminale  presenti sulla propria Plancia Giocatore e può scegliere di pagare Monete per aggiungere Icone Mercante (1 Moneta per ogni Icona addizionale) o per congedare il Cittadino adiacente al proprio Visconte.

Le Icone Mercante possono essere spese in modi diversi. Ogni spazio lungo il sentiero esterno indica lo scambio che è possibile effettuare in quello spazio. Il giocatore può effettuare più volte lo scambio, fintanto che ha Icone da utilizzare. I possibili scambi sono:



Guadagna 1 Moneta per 1 Icona Mercante. Spendere Monete aggiuntive non ha nessun vantaggio, ma potrebbe essere utile congedare un Cittadino per ottenere ulteriori Icone Mercante o per attivare l'effetto di congedo (in alto a destra sulla carta Cittadino).



Otteni 1 Calamaio, Oro o Pietra per 2 Icone Mercante. Una sola Icona Mercante non permette di ottenere nulla.



Distruggi 1 carta Cittadino per 3 Icone Mercante. Distruggere carte è utile per rendere più snello ed efficace il proprio mazzo. Le carte distrutte vengono rimosse definitivamente dal gioco. Il giocatore guadagna le Monete indicate in alto a sinistra sulla carta Cittadino distrutta.

Quando distrugge una carta, il giocatore può sceglierne una dalla propria mano oppure la prima carta del proprio mazzo (senza prima guardarla). Distruggere una carta è sempre opzionale.



Gira 1 Debito o 1 Contratto per 4 Icone Mercante. Se il giocatore gira più carte, può girare una qualsiasi combinazione di Debiti o Carte.

Esempio: il giocatore Rosso effettua l'Azione Commerciare per guadagnare Oro. Per prima cosa conta le Icone Mercante sulla propria Plancia Giocatore (4). Decide quindi di pagare 2 Monete per 2 Icone addizionali ed arrivare ad un totale di 6 Icone Mercante da scambiare per 3 Ori. Il giocatore Rosso guadagna anche 1 Moneta grazie all'abilità permanente del suo commerciante.



TURNO DEL GIOCATORE



L'azione **Costruire un Edificio** può essere fatta solamente lungo il sentiero esterno del tabellone. Il giocatore conta il numero di Icone Costruttore  e Criminale  presenti sulla propria Plancia Giocatore e può scegliere di spendere Pietre per aggiungere Icone Costruttore (1 Pietra per ogni Icona Costruttore aggiuntiva) o pagare Monete per congedare il Cittadino adiacente al proprio Visconte.

Per costruire è necessario che ci sia un Sito di Costruzione disponibile (vuoto)  nello spazio occupato dal proprio Visconte. In ogni sezione di tabellone è presente un Fiume che divide i Siti di Costruzione: i Siti a sinistra del Fiume sono accessibili solamente dallo spazio a sinistra, quelli alla destra del Fiume sono accessibili solo dallo spazio a destra.

Se c'è un Sito di Costruzione disponibile, il giocatore decide che tipo di Edificio costruire, scegliendo 1 dei 9 possibili Edifici sulla propria Plancia Giocatore. Il costo di ciascun Edificio è indicato in alto sulla Plancia Giocatore. Se un giocatore ha costruito tutti i suoi Edifici, non può effettuare questa azione.



Officina: richiede
3 Icone Costruttore



Emporio: richiede
5 Icone Costruttore



Sede delle Corporazioni:
richiede 7 Icone Costruttore



A fine partita i giocatori ottengono PV per gli Edifici costruiti, come indicato sulla Plancia Giocatore. Costruire più copie di uno stesso Edificio fa ottenere PV crescenti. *Esempio: i giocatori ottengono 4/9/15 PV per aver costruito 1/2/3 Empori.*

Dopo aver scelto l'Edificio da costruire, avendo a disposizione le Icone richieste, il giocatore prende l'Edificio dalla propria Plancia Giocatore e lo colloca nel Sito di Costruzione scelto. Il giocatore ottiene immediatamente la ricompensa indicata nel Sito di Costruzione. Inoltre, se la Costruzione è collegata ad un altro Edificio costruito in precedenza, entrambi i giocatori proprietari degli Edifici collegati ottengono la ricompensa indicata sul Collegamento. Tuttavia se il giocatore è proprietario di entrambi gli Edifici collegati, egli ottiene la ricompensa una sola volta.



Esempio: Il giocatore Rosso sceglie di costruire 1 delle proprie Officine, che richiede 3 Icone Costruttore. Non avendo nessuna Icona sulla propria Plancia Giocatore, egli decide di spendere 2 Pietre e pagare 1 Moneta per congedare lo Scalpellino ed ottenere 1 Icona Costruttore.

Prima decide se risolvere l'effetto immediato Riorganizzare dello Scalpellino. Quindi deve scegliere dove collocare la propria Officina. In questo caso ha 1 sola possibilità, in quanto gli altri Siti di Costruzione disponibili si trovano dall'altra parte del Fiume. Dopo aver piazzato l'Officina, il giocatore ottiene 1 Calamaio, come indicato nel Sito di Costruzione. Avendo inoltre completato un Collegamento con l'Emporio del giocatore Blu, entrambi i giocatori guadagnano 2 Monete.



Una volta costruito, ogni Edificio sblocca un'abilità permanente a disposizione del giocatore per il resto della partita. Le abilità sono indicate sopra la fase nella quale agiscono.

Il primo Emporio permette al giocatore, se vuole, di muovere di 1 spazio aggiuntivo il proprio Visconte. Il secondo Emporio permette di pagare 1 Moneta per congedare un qualsiasi Cittadino. Il terzo Emporio e tutte le tre Sedi delle Corporazioni forniscono al giocatore Icone da aggiungere a quelle sulla propria Plancia Giocatore. La prima Officina permette al giocatore di utilizzare l'abilità "scarta" ogni volta che ingaggia un Cittadino (*in qualsiasi modo*). La seconda Officina fa guadagnare 1 Reputazione se il giocatore non ha Criminali sulla propria Plancia Giocatore quando si verifica uno Scontro (*spiegato in seguito*). La terza Officina aumenta il limite di carte in mano di 1.

TURNO DEL GIOCATORE



L'azione **Piazzare Lavoratori** può essere fatta solamente lungo il sentiero interno del tabellone. Il giocatore conta il numero di Icone Nobile e Criminale presenti sulla propria Plancia Giocatore e può scegliere di spendere Oro per aggiungere Icone Nobile (1 Oro per ogni Icona addizionale) o pagare Monete per congedare il Cittadino adiacente al proprio Visconte.

Il giocatore può utilizzare 1, 3, 5 o 8 Icone Nobile per piazzare 1, 2, 3 o 4 Lavoratori, come indicato nella parte in alto a sinistra della Plancia Giocatore. Per eseguire questa azione, il giocatore deve avere almeno 1 Lavoratore nella propria riserva. I Lavoratori devono essere collocati sempre nel primo livello del Castello, nel settore adiacente al Visconte del giocatore.



Dopo aver piazzato i Lavoratori, se nel settore del primo livello appena occupato, il numero di propri Lavoratori presenti è pari o maggiore di 3, il giocatore esegue i seguenti passi:

- Muove 1 dei Lavoratori verso l'interno, dal primo al secondo livello dello stesso settore di Castello.
- Attiva immediatamente gli effetti riportati nel secondo livello del Castello verso cui il Lavoratore muove.
- Muove 1 dei Lavoratori nel settore di Castello adiacente in senso orario e 1 altro Lavoratore nel settore di Castello adiacente in senso antiorario.



Esempio: Il giocatore Rosso piazza 3 Lavoratori nel primo livello del Castello. Quindi muove i Lavoratori come descritto sopra. Grazie al Lavoratore che muove verso l'interno, nel secondo livello, il giocatore attiva l'effetto immediato indicato (Ingaggiare gratuitamente oppure Distruggere).

Dopo aver risolto l'eventuale movimento nel Castello, il giocatore verifica ora se negli altri settori del primo livello sono presenti 3 o più Lavoratori del proprio colore. Questo potrebbe accadere a seguito dello spostamento dei Lavoratori. In caso positivo, il giocatore risolve i livelli interessati, come descritto sopra.

Se il giocatore ha più di 1 livello con 3 o più Lavoratori, egli può risolverli nell'ordine che preferisce. Ricordate che gli effetti riportati nei livelli interni devono essere risolti immediatamente.

Dopo aver risolto tutti i movimenti nel primo livello, il giocatore verifica il secondo livello. Se in un settore sono presenti 3 o più Lavoratori del proprio colore, egli muove 1 Lavoratore nel terzo livello e ottiene immediatamente 1 risorsa a scelta (*come indicato nel Castello*). A differenza del primo livello, i Lavoratori presenti nel secondo livello non si muovono mai in senso orario o antiorario. Questo permette ai giocatori di creare percorsi veloci verso il terzo livello, mantenendo 2 Lavoratori fermi in un determinato settore del secondo livello.

Quando il giocatore ha terminato tutti i propri movimenti nel Castello, verificate se ci sono settori del primo e secondo livello dove sono presenti più di 3 Lavoratori (*di qualsiasi colore*). In questi settori eliminate i Lavoratori in eccesso in modo che rimangano solamente 3 Lavoratori in ogni settore. Il giocatore di turno decide quali eliminare e può scegliere anche propri Lavoratori.

I Lavoratori eliminati tornano nella riserva dei rispettivi giocatori e forniscono una ricompensa immediata al proprietario. Se eliminati dal primo livello, il giocatore ottiene 2 Monete; se eliminati dal secondo livello, il giocatore ottiene 1 Reputazione e 1 risorsa a scelta. Un Lavoratore non può mai essere eliminato dal terzo livello. Al termine della partita i giocatori ottengono PV per ogni proprio Lavoratore presente nel Castello (PV uguali al livello in cui il Lavoratore è presente), come indicato sulla carta Giocatore.



Il primo giocatore che muove un proprio Lavoratore nel terzo livello del Castello ottiene la [carta Signore del Castello](#) e la pone accanto alla propria Plancia Giocatore. Se in un qualsiasi momento un giocatore ha nel terzo livello un numero di Lavoratori maggiore di quello dell'attuale Signore, egli prende la carta Signore del Castello e la pone accanto alla propria Plancia Giocatore. A fine partita il giocatore che detiene la carta Signore del Castello ottiene 5 PV. Inoltre nella fase 6 Pesca carte, il Signore del Castello aumenta di 1 il limite di carte in mano. *Un giocatore che perde la carta Signore del Castello non deve scartare carte per rientrare nel proprio limite di carte in mano. Il nuovo limite si applica la prossima volta che quel giocatore dovrà pescare carte.*



Può verificarsi il caso in cui un giocatore abbia 3 o più Lavoratori in una sezione di Castello, al di fuori del proprio turno (*grazie a Ricompensa di Collegamento o altri effetti immediati*). In questi casi risolvete prima tutti i movimenti del giocatore di turno e poi quelli degli altri giocatori. Quando avete completato tutti i movimenti, il giocatore di turno prosegue il turno.

TURNO DEL GIOCATORE

Esempio: il giocatore Rosso effettua l'azione Piazzare Lavoratori. Egli ha 5 Icone Nobile sulla propria Plancia Giocatore (1 dal Ladro, 1 dal Guardiano, 1 dalla Sede delle Corporazioni e 2 grazie all'abilità del Benefattore). Decide inoltre di spendere 3 Oro per arrivare ad un totale di 8 Icone Nobile. Il giocatore Rosso può quindi piazzare 4 Lavoratori nel primo livello del Castello, adiacente al proprio Visconte.

Dopo il piazzamento, nel settore sono ora presenti 5 Lavoratori Rossi. Quindi avanza un Lavoratore nel secondo settore, guadagnando 1 Calamaio e 1 Pietra, poi muove 1 Lavoratore in senso orario e 1 in senso antiorario. Questi spostamenti portano il Rosso ad avere 3 Lavoratori nel settore in basso a sinistra del primo livello. Ripete dunque gli spostamenti: 1 Lavoratore nel secondo livello, 1 in senso orario e 1 antiorario, ottenendo 2 Reputazione e un nuovo avanzamento nel settore in alto a sinistra per 1 Calamaio e 1 Pietra ulteriori. Avendo risolto i movimenti nel primo livello, si passa al secondo.

Il giocatore ha 4 Lavoratori nella sezione in alto a sinistra del secondo livello (la sezione Calamaio/Pietra). Quindi muove un Lavoratore nel terzo settore e ottiene 1 risorsa a scelta. Nel settore del secondo livello sono ancora presenti 3 Lavoratori e dunque il giocatore ne muove un altro nel terzo settore, guadagnando 1 altra risorsa a scelta. Il giocatore Rosso ha ora il maggior numero di Lavoratori nel terzo livello e prende quindi la carta Signore del Castello dal giocatore Blu.

Ora che tutti i movimenti sono conclusi, si verificano eventuali settori del Castello dove sono presenti 3 o più Lavoratori. Nella sezione in alto a destra del primo livello ci sono 5 Lavoratori ed il giocatore Rosso decide di eliminare i 2 Lavoratori Blu che tornano al giocatore Blu, il quale ottiene 2 Monete per ognuno (totale 4 Monete). Infine il giocatore risolve l'effetto del Guardiano e decide di scartare 1 carta dalla mano nei propri scarti.





L'azione **Trascrivere un Manoscritto** può essere fatta solamente lungo il sentiero interno del tabellone. Il giocatore conta il numero di Icone Sacerdote  e Criminale  presenti sulla propria Plancia Giocatore e può scegliere di spendere Calamai per aggiungere Icone Sacerdote (1 Calamaio per ogni Icona addizionale) o pagare Monete per congedare il Cittadino adiacente al proprio Visconte.

Per trascrivere un Manoscritto il giocatore deve avere un numero di Icone Sacerdote pari al numero indicato sul Manoscritto adiacente al proprio Visconte. Dopo aver soddisfatto questo requisito (con Icone, Calamai o Cittadini congedati), il giocatore prende il Manoscritto e lo aggiunge alla propria Plancia Giocatore. Se il Manoscritto ha un effetto immediato , viene subito risolto. Un giocatore può trascrivere 1 solo Manoscritto per turno.

Il primo giocatore che trascrive 3 Manoscritti con nastro dello stesso colore, ottiene immediatamente la carta Bonus Sacerdote del rispettivo colore (3 PV a fine partita).

I giocatori ottengono PV per set di Manoscritti con nastri di diverso colore. I giocatori possono avere più di un set. Alcuni Manoscritti forniscono PV addizionali a fine partita e contano anche ai fini dei set.

Esempio: un set di Manoscritti con nastri di 3 colori diversi fa guadagnare 9 PV.



Se una pila di Manoscritti sul tabellone si esaurisce, considerate il Manoscritto stampato sul tabellone. Anche se non può essere preso, i giocatori possono trascriverlo per attivarne gli effetti immediati.

Esempio: il giocatore Rosso vuole trascrivere il Manoscritto con il nastro grigio che richiede 6 Icone Sacerdote. Il giocatore ha 1 Icona dall'Accolito e 1 dalla carta Bonus Sacerdote. Decide di spendere 3 Calamai (+3 Icone Sacerdote) e pagare 1 Moneta per congedare l'Estorsore (1 Icona Criminale e l'abilità immediata Mescola). Il giocatore prende il Manoscritto e lo pone accanto alla propria Plancia Giocatore. A fine partita questo Manoscritto fa guadagnare 1 PV per ogni Edificio costruito, oltre ai PV per far parte di un set.



TURNO DEL GIOCATORE

Fase 4: Ingaggiare

Dopo aver completato l'azione principale, il giocatore può ingaggiare il Cittadino adiacente al proprio Visconte sul tabellone. Il costo in Monete è quello indicato in alto a sinistra sulla carta Cittadino. In questa fase, un giocatore può ingaggiare 1 solo Cittadino. Il giocatore pone il Cittadino ingaggiato nella propria pila degli scarti e risolve immediatamente l'effetto indicato in alto a destra sulla carta.

Se un mazzo Cittadini sul tabellone si esaurisce, considerate la carta Cittadino stampato sul tabellone. Anche se non può essere ingaggiato, i giocatori possono congedarlo per usarne l'effetto immediato.



Fase 5: Risoluzione Scontro

Se in questa fase (*e solo in questa fase*) la Reputazione e la Corruzione del giocatore si trovano nello stesso spazio della propria Plancia Giocatore, egli risolve immediatamente i seguenti effetti, nell'ordine riportato:



1. Tutti i giocatori che hanno costruito la seconda Officina e che non hanno Icone Criminale sulla propria Plancia guadagnano 1 Reputazione.
2. Risolvete le abilità dei Cittadini che hanno effetto durante questa fase.
3. Il giocatore di turno ottiene la ricompensa indicata sopra lo spazio dove sono presenti i segnalini Corruzione e Reputazione.
4. Tutti gli altri giocatori ottengono la ricompensa indicata sotto lo spazio dove sono presenti i segnalini Corruzione e Reputazione del giocatore di turno.

Dopo aver risolto tutti gli effetti, il giocatore di turno riporta i propri segnalini Corruzione e Reputazione nelle loro posizioni iniziali.

Esempio: il giocatore Rosso deve risolvere lo Scontro. Anche se ha costruito la seconda Officina, sulla propria Plancia Giocatore è presente 1 Icona Criminale e quindi non ottiene 1 Reputazione. Egli ottiene 1 Calamaio grazie all'abilità dell'Ambulante, 2 Debiti e 3 Monete in base alla posizione dei propri segnalini Corruzione e Reputazione. Tutti gli altri giocatori con nessuna Icona Criminale sulla Plancia Giocatore ottengono 1 Reputazione.



Fase 6: Pesca carte

Il giocatore pesca carte dal proprio mazzo fino a raggiungere il proprio limite di carte in mano. Se non ci sono carte sufficienti nel mazzo o nella pila degli scarti, pesca tutte le carte disponibili. Il limite iniziale è pari a 3 ma può essere aumentato durante la partita. Se all'inizio di questa fase il giocatore ha un numero di carte in mano pari o superiore al proprio limite, non pesca carte.



Se in un qualsiasi momento un giocatore deve pescare carte ed il suo mazzo è esaurito, il giocatore mescola la propria pila degli scarti e forma un nuovo mazzo. Quindi verifica le Icone Criminale sulla propria Plancia Giocatore. Se ha 1 o più Icone Criminale, ottiene 1 Corruzione (*mai più di 1*). Altrimenti, se non ha Criminali, ottiene 1 Reputazione (*come indicato sulla carta Giocatore*). Può succedere che dopo aver mescolato il mazzo, i segnalini Corruzione e Reputazione si scontrino, ricordate che gli effetti dello Scontro si risolvono solamente nella fase 5 del prossimo turno.

Dopo che il giocatore ha pescato carte, il giocatore successivo in senso orario effettua il proprio turno, completando le fasi da 1 a 6. Proseguite in questo modo fino al termine della partita.

FINE DELLA PARTITA

La fine della partita viene innescata quando viene rivelata una delle carte Povertà o Prosperità (*vedi a pagina 9*). Quando questo succede, completate il round in corso e svolgete poi il round finale, in modo che tutti i giocatori abbiano effettuato lo stesso numero di turni (*il giocatore alla destra del Primo Giocatore effettua l'ultimo turno di gioco*).

Può accadere che entrambe le carte Povertà e Prosperità vengano rivelate. Questa condizione viene chiamata Regno Diviso ad indicare che entrambe le carte saranno attive durante il conteggio finale.

Nota: le carte Cittadino con effetto permanente  non sono attive durante il conteggio finale.

CONTEGGIO FINALE

Al termine della partita tutti i giocatori sommano i PV ottenuti dalle seguenti aree:



Edifici Costruiti

PV indicati in cima alla Plancia Giocatore.



Lavoratori nel Castello

PV per ogni Lavoratore, pari al livello in cui sono presenti.



Manoscritti

PV per ogni set di Manoscritti con nastro di diverso colore e PV aggiuntivi per alcuni Manoscritti



Carte Signore del Castello e Bonus Sacerdote

PV indicati sulla carta.



Debiti non pagati

-2 PV ognuno.



Contratti acquisiti

1 PV ognuno.



Contratti approvati

3 PV ognuno.



Carta Povertà (se rivelata)

Il primo, il secondo ed il terzo giocatore con più Contratti Approvati ottengono 12, 8 e 4 PV. I giocatori con 0 Contratti Acquisiti non sono considerati. In caso di parità, i giocatori dividono i PV dei livelli interessati.

Esempio: se 2 giocatori sono in parità per il primo posto, entrambi ottengono 10 PV $((12+8)/2)$. Il giocatore al terzo posto ottiene comunque 4 PV. Se tre giocatori sono in parità per il secondo posto, tutti e tre ottengono 4 PV $((8+4)/3)$.

Carta Prosperità (se rivelata)

Si ottengono PV come descritto per la carta Povertà, considerando i Debiti Pagati invece dei Contratti.

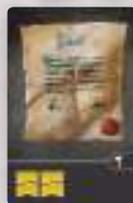
In partite con meno di 3 giocatori, ignorate la ricompensa centrale (il secondo ottiene 4 PV).

Il giocatore con più PV è il vincitore. In caso di parità vince il giocatore con la somma più alta di Monete e risorse rimanenti. In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.

MODALITÀ SOLITARIO: PREPARAZIONE

La preparazione del giocatore resta uguale. Prepara il Rivale svolgendo i seguenti passi:

1. Scegli 1 Plancia Giocatore e girala sul lato Rivale. Le icone in alto a sinistra indicano il tipo di strategia utilizzata dal Rivale (*piazzare Lavoratori, costruire Edifici,...*). Nell'esempio useremo la Plancia Giocatore Sacerdote.
2. Colloca i 9 Edifici sulla Plancia Giocatore Rivale (*la posizione degli Empori e delle Sedi delle Corporazioni sono invertite*). Dai al Rivale i suoi Lavoratori, i segnalini Reputazione e Corruzione, il Visconte e la carta Riassuntiva per la modalità solitario. Il Rivale non ha bisogno della carta Giocatore.
3. Prendi il segnalino Primo Giocatore.
4. Dividi le carte Intrigo Iniziale (*riquadro marrone*) da quelle Intrigo Futuro (*riquadro nero*). Rimuovi le carte Intrigo indicate nello spazio carta a sinistra della Plancia Giocatore Rivale e riponile nella scatola. Mescola le carte Intrigo Iniziale e ponile coperte alla sinistra della Plancia Giocatore Rivale a formare il mazzo Intrigo. Mescola le carte Intrigo Futuro e ponile coperte a lato del tabellone in modo da non confonderle con il mazzo Intrigo.
5. Durante il punto 8 della preparazione normale, rivela 2 coppie di carte Giocatore e Cittadino Eroe. Scegli una delle coppie e poi colloca il Visconte del Rivale nello spazio indicato sulla carta Giocatore che non hai scelto. Quindi riponi nella scatola la coppia di carte non selezionata.



6. Dai al Rivale le risorse e gli oggetti indicati nello spazio carta a sinistra della Plancia Giocatore Rivale.

Esempio: il Rivale Sacerdote inizia la partita con 1 Calamaio, 1 Pietra, 1 Debito, 1 Contratto e 1 Sala delle Corporazioni nello stesso spazio del proprio Visconte (ottiene anche l'effetto immediato del Sito di Costruzione).

MODALITÀ SOLITARIO: REGOLE GENERALI

La maggior parte delle regole sono le stesse viste per il gioco normale. Il tuo turno si svolge allo stesso modo. Nel turno del Rivale, rivela una carta Intrigo dal mazzo e risolvi gli effetti. Le carte sono pensate per simulare le azioni di un avversario reale.

Ci sono alcune regole generali di cui devi tener conto quando sei chiamato a fare scelte per il Rivale. La maggior parte di queste sono riportate sulla carta Riassuntiva:



Il Visconte del Rivale si muove esclusivamente lungo il sentiero esterno del tabellone. Non usa mai il sentiero interno.



Tu e il tuo Rivale ottenete un'abilità Riorganizzare ogni volta che il Visconte dell'avversario termina il movimento nello stesso spazio del vostro Visconte. Per il Rivale questo equivale ad ottenere 1 risorsa a propria scelta (come indicato nella carta Riassuntiva).



Quando il Rivale deve scegliere una risorsa, egli effettua la scelta seguendo lo schema sulla Plancia Giocatore Rivale (area a sfondo verde). Solo il Rivale con Strategia sulle carte considera tutte le risorse come di un'unica tipologia.

Esempio: il Rivale Sacerdote dà la priorità ai Calamai. Se ne ha già 6 o più, prende 1 Pietra. Se ha anche 4 o più Pietre, prende 1 Oro.

MODALITÀ SOLITARIO: REGOLE GENERALI



La carta Riassuntiva indica come si comporta il Rivale quando risolve determinati effetti:

Colonna 1: ogni volta che ottiene un effetto Riorganizzare o guadagna 2 Monete, il Rivale ottiene invece 1 risorsa a scelta.

Colonna 2: ogni volta che ottiene un effetto Distruggi o se il mazzo Intrigo è esaurito quando deve pescare una carta, il Rivale ottiene invece un effetto Gira una Carta.

Colonna 3: se ottiene un effetto Gira una Carta e non ha carte da girare, il Rivale ottiene invece 1 Reputazione. Ottiene 1 Reputazione anche quando è obbligato a Scartare o ottiene un Movimento gratuito.



Quando ha la possibilità di girare una carta a scelta (*Debito o Contratto*), il Rivale gira quella di cui ne ha girate meno. In caso di parità, gira un Debito. Se possiede solamente un tipo di carta, gira quella.



Il Rivale considera tutte queste icone allo stesso modo: aggiunge 1 carta dal mazzo Intrigo Futuro, a faccia in su, nei propri scarti.



Questa icona indica che il Rivale congeda il Cittadino adiacente al proprio Visconte. La carta è rimossa dal gioco ed il Rivale ottiene immediatamente l'effetto indicato in alto a destra sulla carta. A differenza dei giocatori, il Rivale non guadagna le icone presenti sulla carta Cittadino per migliorare le proprie azioni.



Questa icona rappresenta la “Strategia Principale” del Rivale. Fai riferimento a quanto indicato nella parte in alto a sinistra della Plancia Giocatore Rivale per risolvere questo effetto.

Esempio: la Strategia Principale del Rivale Sacerdote è Trascrivere Manoscritti.



Questa icona sta ad indicare che quando il Mazzo Intrigo si esaurisce, al momento di rimescolare, il Rivale avrà già fatto uscire 1 carta dalla propria Plancia Giocatore, lasciandone solamente 2.

MODALITÀ SOLITARIO: AZIONI PRINCIPALI



Quando costruisce un Edificio, il Rivale sceglie l'Edificio più a sinistra sulla propria Plancia Giocatore che può realizzare e lo colloca nel primo Sito di Costruzione disponibile in senso orario nella sezione di tabellone dove è presente il proprio Visconte (*il Rivale non può attraversare il Fiume*). Il Rivale ottiene i bonus indicati sui Siti di Costruzione e quelli per i Collegamenti, come un giocatore normale.

Quando risolve un effetto immediato di Costruzione gratuita (ad esempio grazie ad un Manoscritto), il Rivale prova a costruire nel primo Sito di Costruzione disponibile in senso orario nella sezione di tabellone del proprio Visconte. Se il Sito è occupato, egli costruisce nel primo Sito disponibile proseguendo in senso orario su tutto il tabellone e attraversando anche i Fiumi. Solamente se tutti i Siti sono occupati, il Rivale non risolve l'effetto.



Il Rivale può effettuare l'azione Piazzare Nobili anche se presente sul sentiero esterno. Egli colloca i propri Lavoratori nel primo livello del settore in cui è presente il proprio Visconte. Il Rivale cerca di piazzare il maggior numero possibile di Lavoratori. Come indicato sulla Plancia Giocatore, il Rivale non piazza mai un solo Lavoratore. Quando il Rivale deve decidere quali Lavoratori eliminare, sceglie sempre di rimuovere i tuoi prima. Il Rivale può prendere la carta Signore del Castello ma non ottiene il beneficio dell'aumento del limite di carte in mano. Se ci sono più gruppi di 3 o più Lavoratori nel primo livello, il Rivale li risolve a partire dal settore adiacente al proprio Visconte e proseguendo in senso orario. Se la ricompensa del secondo livello offre più scelte, il Rivale sceglie la prima opzione.

Quando risolve un effetto di Piazzamento Lavoratori gratuito (ad esempio grazie ad un Manoscritto), il Rivale colloca i propri Lavoratori nel primo livello del settore in cui è presente il proprio Visconte.



Il Rivale può effettuare l'azione Trascrivere un Manoscritto anche se presente sul sentiero esterno. Egli cerca di trascrivere il Manoscritto adiacente al proprio Visconte. Il Rivale ottiene le carte Bonus Sacerdote come gli altri giocatori.

Quando risolve un effetto Trascrivere un Manoscritto gratuito (ad esempio grazie ad un Manoscritto), il Rivale prova a trascrivere il Manoscritto adiacente al proprio Visconte. Se questo non può essere preso, a causa di eventuali restrizioni dell'effetto, egli trascrive il primo Manoscritto disponibile proseguendo in senso orario sul tabellone. Solamente se tutti i Manoscritti non possono essere presi, il Rivale non risolve l'effetto.

MODALITÀ SOLITARIO: TURNO DEL RIVALE

Ad inizio turno del Rivale, sposta tutte le carte sulla Plancia Giocatore Rivale di 1 spazio verso destra. Quindi rivela la prima carta del mazzo Intrigo, ponila nello spazio a sinistra della Plancia Giocatore Rivale e risolvi tutti gli effetti indicati, in ordine dall'alto in basso. Le Icone nella parte alta della carta non rappresentano un effetto ma sono Icone utilizzate dal Rivale per effettuare l'azione principale.

Esempio: nel primo turno il Rivale congeda il Cittadino adiacente al proprio Visconte (consideriamo che ottenga 1 Reputazione). Poi muove il proprio Visconte di 2 spazi in senso orario sul tabellone. Infine, prova ad effettuare l'azione Piazzare Lavoratori. Poiché ha solamente 2 Icone Nobile e nessun Oro, il Rivale gira invece 1 carta Debito e ottiene 1 Reputazione (la seconda opzione nell'ultima riga della carta Intrigo).

Nel secondo turno, il Rivale sposta la carta sulla Plancia Giocatore Rivale verso destra e rivela una carta Intrigo con 1 Icona Criminale. Come indicato dalla carta, ottiene 1 Corruzione per ogni Icona Criminale (1). Poi pesca la prima carta del mazzo Intrigo Futuro e la aggiunge a faccia in su ai propri scarti. Quindi muove il proprio Visconte di 1 spazio e cerca di effettuare la propria Strategia Principale (per il Rivale Sacerdote è Trascrivere un Manoscritto). Il Manoscritto adiacente al proprio Visconte richiede 3 Icone Sacerdote. Egli ha 3 Icone sulla propria Plancia Giocatore (considerando anche 1 Icona Criminale e 1 Icona della Sede delle Corporazioni) e dunque prende il Manoscritto e lo pone accanto alla propria Plancia Giocatore, risolvendo anche l'effetto immediato che gli fa ottenere un'altra carta Intrigo Futuro.



MODALITÀ SOLITARIO: FINE PARTITA E CONTEGGIO FINALE

La partita si conclude come in una normale partita. Ricorda che è sempre il Rivale ad effettuare l'ultimo turno.

Il Rivale ottiene i PV allo stesso modo dei giocatori. In aggiunta ottiene 1 PV per ogni risorsa qualsiasi rimasta a fine partita.



Per vincere la partita devi totalizzare un numero di PV maggiore del tuo Rivale. Prova a sconfiggere tutti i 4 differenti Rivali.

Se vuoi aumentare la difficoltà della partita, durante la preparazione aggiungi 1, 2 o 3 carte Intrigo Futuro nel mazzo Intrigo.



EFFETTI E ABILITÀ

Se non specificato, tutti gli effetti sono obbligatori



Ottieni 1 Calamaio



Ottieni 1 Pietra



Ottieni 1 Oro



Guadagni 1 Moneta



Ottieni 1 Calamaio, Oro o Pietra (*no Monete*)



Ottieni 1 Debito (*non pagato*)



Ottieni 1 Contratto (*acquisito*)



Gira 1 Debito non pagato (*lato pagato*)



Gira 1 Contratto acquisito (*lato approvato*)



Gira 1 Debito non pagato o 1 Contratto acquisito



Ottieni gratuitamente 1 Manoscritto di costo 3 o 4, tra quelli visibili sul Tabellone



Si applica ad un qualsiasi/tutti gli Edifici



Ingaggia gratuitamente 1 carta Cittadino presente sul Tabellone



Si risolve quando un qualsiasi giocatore risolve uno Scontro.



Ottieni 1 Corruzione



Ottieni 1 Reputazione



Riorganizza in un qualsiasi ordine le carte sulla tua Plancia Giocatore (*sempre opzionale*)



Scarta 1 carta dalla mano o dal tuo mazzo, Se il mazzo è esaurito, mescola prima gli scarti per formare un nuovo mazzo (*sempre opzionale*)



Distruggi 1 carta dalla mano o dal tuo mazzo. Se il mazzo è esaurito, mescola prima gli scarti per formare un nuovo mazzo (*sempre opzionale*). Guadagni Monete pari al valore della carta. Le carte distrutte sono rimosse dal gioco



Mescola i tuoi scarti nel tuo mazzo. Devi avere almeno 1 carta negli scarti per risolvere questo effetto



Muovi 1 tuo Lavoratore nel primo livello del Castello, da un settore ad un altro adiacente (*sempre opzionale*)



Piazza gratuitamente il numero di Lavoratori indicato in un qualsiasi settore del primo livello



Costruisci gratuitamente l'Edificio indicato in un qualsiasi Sito di Costruzione disponibile