



LA CITTÀ DELLE CORONE

PALADINI 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, GIULIO PUGLIESE
WWW.FEVER-GAMES.COM

COPYRIGHT 2021 GARPILL GAMES - WWW.GARPILL.COM

INTRODUZIONE

In Paladini del Regno Occidentale: la Città delle Corone, i nobili alleati hanno risposto ai recenti attacchi contro i nostri confini. Solo attraverso negoziati e diplomazia questi duchi, baroni, conti e marchesi offriranno l'aiuto di cui abbiamo disperatamente bisogno. Sarai in grado di richiamare gli appoggi necessari per continuare a difendere questa grande città? Oppure soccomberai sotto il peso dell'indecisione e dell'apatia?

COMPONENTI



1 Diplomatico



4 Officine



4 Segnalini
Caratteristica
(Diplomazia)



30 Carte
Negoziare



16 Carte Paladino
(contrassegnate con )



6 Carte Invasore
(contrassegnate con )



8 Carte Cittadino
(contrassegnate con )



4 Carte
Alleato



30 Carte
Radunare



2 Carte Intrigo
(per variante
Solitario)



2 Carte
Ordine del Re



5 Carte Favore
del Re
(contrassegnate con )

7 Plance Estensione
(4 Giocatori / 2 Tabellone /
1 Solitario)

Sono incluse inoltre: 6 carte
addizionali per lo scenario
Cooperativo di Cronache.

PREPARAZIONE

Procedi come descritto nel regolamento di Paladini del Regno Occidentale, apportando le seguenti modifiche:

1. Colloca le 2 Plance Estensione Tabellone alle due estremità del tabellone, come mostrato nella figura in basso.



2. Mescola le nuove carte Invasore, Cittadino, Ordine del Re e Favore del Re nei rispettivi mazzi. Nell'area per le carte Cittadino sono ora disponibili 2 spazi in più sulla sinistra. Poni 1 carta Cittadino alla sinistra delle 5 carte Cittadino normalmente previste e il mazzo Cittadini nell'ultimo spazio a sinistra, a faccia in su. Allo stesso modo colloca il mazzo Invasori a faccia in su nello spazio in più disponibile a destra delle carte Invasore. Sopra il mazzo Invasori è ora disponibile anche uno spazio dove scartare le carte Cittadino, Invasore e Negoziare durante la partita.

3. Dopo aver disposto le carte Ordine del Re sul tabellone, distribuisce casualmente 1 delle rimanenti carte Ordine del Re a ciascun giocatore. Ognuno vede segretamente la propria carta e la tiene nascosta agli altri giocatori. Queste rappresentano degli ordini segreti che, se completati, valgono 6 PV a fine partita.

4. Separa le carte Radunare nei 3 rispettivi livelli (in base al numero indicato sul retro di ciascuna carta). Mescola le 6 carte di livello 1 e collocane 1 a faccia in giù in ognuno dei 4 spazi nella Plancia Estensione Tabellone a sinistra. Riponi le restanti 2 carte nella scatola. Mescola le carte di livello 2 (in partite con meno di 3 giocatori, riponi 4 carte nella scatola) e colloca un ugual numero di carte a faccia in giù sopra ciascuna delle 4 carte di livello 1. Mescola le carte di livello 3 e colloca un ugual numero di carte sopra ognuna delle 4 pile. Quindi gira a faccia in su i 4 mazzi Radunare (le carte di livello 1 sono a faccia in su in cima a ciascun mazzo).

5. Colloca il Diplomatico sopra il mazzo Radunare più a destra e poni le 4 carte Alleato vicino.

PREPARAZIONE

6. Separa le carte Negoziare nei rispettivi 4 livelli (in base al numero indicato sul retro di ciascuna carta). Mescola le carte di livello 1 e poni 1 carta a faccia in su in ciascuno dei 3 spazi sotto la Plancia Estensione Tabellone a sinistra. Colloca una quarta carta a faccia in giù sopra lo spazio in alto a sinistra, a formare il mazzo Negoziare. Mescola le carte di livello 2 e **in partite con meno di 3 giocatori, riponi 2 carte nella scatola**. Poni le rimanenti carte di livello 2 a faccia in giù sopra il mazzo Negoziare. Ripeti il processo per le carte di livello 3, **riponendo 2 carte nella scatola in partite con meno di 4 giocatori**. Quindi mescola le carte di livello 4 e ponile a faccia in giù in cima al mazzo. Infine gira a faccia in su il mazzo Negoziare (*le carte di livello 1 sono a faccia in su in cima al mazzo*).
7. Ogni giocatore sceglie casualmente 1 Plancia Estensione Giocatore e la colloca alla destra della propria Plancia Giocatore. Utilizzate il lato con gli spazi lavoratori colorati. Il retro della Plancia è usato nella modalità Solitario.
8. Ogni giocatore prende 1 Segnalino Caratteristica Diplomazia (*ponetela sullo spazio zero*), 1 Officina extra (*tenetela accanto alla Plancia per ora*) e le rispettive 4 nuove carte Paladino, da mescolare nel proprio mazzo Paladini.
9. Dopo aver scelto il proprio Cittadino iniziale, ogni giocatore colloca la propria Officina extra su uno degli 8 spazi azione nella parte destra della Plancia (*Radunare e Negoziare inclusi*).



Spazio per carte
Radunare



Esempio: Massimo ha la Plancia Estensione Giocatore Mercante. Dopo aver scelto il Cavaliere come Cittadino iniziale, egli decide di collocare la propria Officina extra sullo spazio azione Convertire.

Spazio per carte
Negoziare

SCelta DEI PALADINI

Al momento della scelta dei Paladini ad inizio round, **i giocatori pescano ora 4 carte dal proprio mazzo** (invece di 3). Ogni giocatore poi sceglie 1 Paladino da utilizzare nel round, ne colloca uno in cima al proprio mazzo e uno in fondo, quindi rimuove dal gioco la carta rimanente.

I nuovi Paladini agiscono allo stesso modo di quelli del gioco base, tuttavia forniscono anche un bonus temporaneo di Diplomazia. Astolfo non ha abilità speciali ma è accompagnato da 2 Lavoratori addizionali. Maugris permette ai giocatori di prendere Debiti invece di pagare Monete e Provviste quando effettuano azioni.

Esempio: Daniele sta usando Maugris e sceglie prendere un Debito invece di pagare Monete per poter attaccare un qualsiasi Invasore disponibile. Allo stesso modo potrebbe Fortificare prendendo un Debito invece di pagare Provviste.



CARTE RADUNARE

Come nuova azione puoi ora piazzare un Lavoratore nello spazio Lavoratore in alto a sinistra delle carte Radunare, in maniera simile a quando utilizzi una carta Favore del Re.

Quando usi una carta Radunare, ignora lo stendardo sulla parte destra della carta. Dopo aver pagato il costo indicato a sinistra sotto lo spazio Lavoratore, ottieni la ricompensa mostrata in basso.

Esempio: Martina piazza un Combattente (rosso) sulla carta Radunare qui a destra, paga 1 Provvista e ingaggia immediatamente 1 Cittadino, gratuitamente.



Tuttavia, a differenza delle carte Favore del Re, dove i Lavoratori vengono rimossi alla fine del Round, **i Lavoratori restano sulle carte Radunare finché un giocatore non prende la carta.**

AZIONI SULLA PLANCIA GIOCATORE



Radunare

Questa azione richiede 3 Lavoratori (1 Sacerdote, 1 Lavoratore qualsiasi e 1 Esploratore) e il pagamento di 1-3 Provviste. **Il numero di Provviste è pari al numero di icone Provvista tra le carte Radunare che il Diplomatico attraversa quando muove.**

Quando esegui l'azione Radunare, stai usando potenzialmente **una delle tue caratteristiche** per prendere una specifica carta Radunare. Ogni carta Radunare indica un valore di Caratteristica, sotto l'icona Radunare nella parte destra della carta. Per prendere una carta Radunare devi avere un punteggio in quella caratteristica pari o superiore al valore indicato e pagare le Provviste richieste. **Puoi prendere una qualsiasi carta Radunare ad eccezione di quella su cui è presente il Diplomatico.** Quindi muovi il Diplomatico sopra la carta scelta, paga le Provviste, prendi la carta Radunare, con tutti gli eventuali Lavoratori sopra presenti, e ottieni la ricompensa indicata in basso. **Ricorda che ottieni 1 Sospetto per ogni criminale presente sulla carta Radunare.** Come indicato sullo stendardo a destra sulla carta, l'azione Radunare fornisce sempre almeno 1 Diplomazia. Tieni le carte Radunare raccolte a faccia in giù, sopra lo spazio Radunare della nuova Plancia Estensione Giocatore.

Esempio: Dario decide di Radunare supporto dagli alleati ad occidente. Quindi piazza i 3 Lavoratori richiesti e paga 2 Provviste poiché intende prendere la carta Radunare più a sinistra sul Tabellone. Grazie al proprio Paladino, Dario ha un totale di 2 Influenza e prende la carta Radunare, insieme al Mercante (blu) che aggiunge ai suoi Lavoratori. La ricompensa della carta fa ottenere a Dario 1 Diplomazia e gli permette di scegliere se ripagare un Debito oppure scartare 2 carte Sospetto. Importante: il costo in Monete sulla parte sinistra della carta viene ignorato, poiché è il costo da pagare solo quando si piazza un Lavoratore sulla carta. Dopo aver risolto l'azione, Dario pone la carta Radunare a faccia in giù sopra l'azione Radunare della propria Plancia Giocatore. Il Diplomatico viene spostato sopra la nuova carta Radunare posizionata a faccia in su nello spazio più a sinistra.



Negoziare

Questa azione richiede 3 Lavoratori (1 Combattente, 1 Lavoratore qualsiasi e 1 Mercante) e il pagamento di 1-3 Monete (o a volte un Debito). Il costo in Monete/Debito è indicato sopra le carte Negoziare, nella parte bassa della Plancia Estensione Tabellone.

Quando esegui l'azione Negoziare, devi scegliere se usare il tuo **punteggio di Diplomazia** per convincere i nobili ad eseguire delle azioni per tuo conto (*Incaricare*), oppure usare **le altre 3 Caratteristiche** (*Influenza, Forza e Fede*) per reclutarli in supporto alla tua causa (*Assoldare*).



Incaricare

Quando scegli di Incaricare dei nobili, considera solamente la parte superiore delle carte Negoziare. Devi avere un punteggio di Diplomazia uguale o superiore al valore indicato in alto a sinistra sulla carta. Se scegli di Incaricare la carta in cima al mazzo Negoziare, devi pagare 3 Monete oppure prendere 1 Debito. Se scegli una delle tre carte disponibili in basso, paga invece 1 o 2 Monete, come indicato.



Dopo aver verificato di avere il punteggio di Diplomazia richiesto e aver pagato le Monete (o preso un Debito), effettua l'azione indicata in alto a destra sulla carta Negoziare scelta. Risolvi l'azione come quando la esegui normalmente ma senza posizionare Lavoratori nello spazio azione corrispondente e senza pagare nessun costo associato (l'azione *Attaccare* non può essere potenziata con le Monete). **Quando risolvi azioni tramite Negoziare, attiva i tuoi Cittadini con abilità associate a quell'azione**, come se fosse stata eseguita normalmente. Le carte Negoziare forniscono anche un bonus temporaneo alla Caratteristica per completare l'azione. **Dopo aver risolto l'azione, scarta la carta Negoziare.**



Esempio: per usare l'azione Negoziare per Incaricare i nobili mostrati qui accanto, Marika deve avere almeno 5 Diplomazia e pagare 1 Moneta. Quindi può Consacrare con un bonus temporaneo di 4 Fede per eseguire l'azione.

AZIONI SULLA PLANCIA GIOCATORE

Assoldare

Quando scegli di Assoldare dei nobili, considera solamente la parte inferiore delle carte Negoziare. Devi avere un punteggio di **Influenza, Fede o Forza**, uguale o superiore al valore indicato in basso a sinistra sulla carta. Se scegli di Assoldare la carta in cima al mazzo Negoziare, devi pagare 3 Monete oppure prendere 1 Debito. Se scegli una delle tre carte disponibili in basso, paga invece 1 o 2 Monete, come indicato.

Dopo aver verificato di avere il punteggio della Caratteristica richiesta e aver pagato le Monete (o preso un Debito), prendi la carta Negoziare scelta e ponila sotto la Plancia Giocatore, sotto lo spazio Negoziare, lasciando visibile la parte inferiore della carta. Come indicato a destra su ogni carta Negoziare, questa azione fa ottenere 1 Diplomazia.

Esempio: per usare l'azione Negoziare per Assoldare i nobili mostrati qui accanto, Antonio deve avere almeno 2 Forza e pagare 2 Monete. Egli ottiene immediatamente 1 Diplomazia e pone la carta sotto la propria Plancia Giocatore.

Collezionare carte Negoziare è utile principalmente per ottenere PV a fine partita. Puoi ottenere fino a 9 PV per ogni set di icone tutte diverse (come indicato in basso a sinistra sulla Plancia Estensione Giocatore). Puoi anche cercare di collezionare 3 icone uguali per ottenere una carta Alleato.



Esempio: il primo giocatore che colleziona 3 icone Militare tra le proprie carte Negoziare ottiene immediatamente la carta Alleato mostrata qui accanto e la pone vicino alla propria Plancia Giocatore. Grazie a questa carta può subito rimuovere 1 Sospetto e guadagnare 2 Tasse. Inoltre ogni volta che passa in un Round, ottiene 1 Combattente.

Tutte le Plance Giocatore hanno 1 icona prestampata che conta nel calcolo dei PV per set di icone e per ottenere le carte Alleato. Tuttavia, non viene considerata come carta Negoziare per altri effetti di gioco.

FINE DEL ROUND

Dopo che tutti i giocatori hanno scelto di passare, ripristina il Tabellone come indicato nel regolamento di Paladini del Regno Occidentale. Inoltre, rinnova le carte Negoziare:

Scarta la carta Negoziare che si trova nello spazio più a destra (*se presente*) e fai slittare verso destra tutte le rimanenti carte Negoziare presenti nella parte bassa del Tabellone. Quindi **rivela dal mazzo nuove carte Negoziare** fino a riempire gli spazi vuoti. Se il mazzo Negoziare si esaurisce non mescolate gli scarti, le carte Negoziare sono limitate.

Le carte Radunare restano nella rispettiva area sul Tabellone, con tutti i Lavoratori eventualmente sopra. Il Diplomatico resta sulla carta dove si trova.

FINE PARTITA E CONTEGGIO FINALE

Il gioco termina come previsto nel gioco base, alla fine del 7° round. In aggiunta al calcolo dei PV previsti nel gioco base, ogni giocatore conteggia i PV per:

- Segnalino Diplomazia sul Tracciato Caratteristica
- Ordine del Re segreto (6 PV se completato)
- Carte Radunare collezionate (1 PV ogni 2 carte)
- Carte Negoziare (0-9 PV per ogni set di icone tutte diverse)

Esempio: Ilaria ottiene 9 PV per un set completo di 4 icone tutte diverse e 2 PV per un set da 2 icone (Mercante e Contadino) grazie alle sue carte Negoziare. Tuttavia, non è riuscita a completare il suo Ordine del Re segreto che richiedeva 5 carte Negoziare, perdendo così l'opportunità di ottenere 6 PV aggiuntivi.



VARIANTE SOLITARIO: PREPARAZIONE E PANORAMICA

Procedi come descritto nel regolamento di Paladini del Regno Occidentale, apportando le modifiche descritte nelle pagine 3 e 4 di questo regolamento.

Colloca la nuova Plancia Estensione Solitario sopra la Plancia Rivale del gioco base, in modo che i disegni siano allineati. Poni il Segnalino Risorse nello spazio più a sinistra del Tracciato Risorse. Prendi una delle nuove Plance Estensione Giocatore, girala sul lato Solitario e collocala accanto la Plancia Rivale. Aggiungi le 2 nuove carte Intrigo al mazzo Intrigo. Infine, poni i segnalini Caratteristica del Rivale sul suo Tracciato Caratteristiche: Diplomazia su 3, Forza su 2, Fede su 1 e Influenza su 0 (*tali valori sono riportati sotto il Tracciato Risorse*).

Quando scegli la difficoltà di gioco, come indicato nel punto 6 della preparazione del gioco base, segui le indicazioni riportate di seguito:

Facile: 2 carte Ordine del Re

Normale: 4 carte Ordine del Re

Difficile: 6 carte Ordine del Re

Impossibile: 1 Officina su ciascun spazio azione (8 in totale)



Il Rivale agisce come descritto nel regolamento di Paladini del Regno Occidentale, con alcuni piccoli cambiamenti:

1. Il Rivale ora può anche collocare i Lavoratori sulle carte Radunare quando risolve la propria carta Intrigo Favore del Re. Tuttavia, come indicato in alto a destra sulla Plancia Estensione Solitario, il Rivale prova ad usare le carte Radunare solo quando tutte le carte Favore del Re disponibili sono occupate da un Lavoratore.
2. Sul Tracciato Risorse sono ora indicate le carte aggiuntive per Cittadini e Invasori. Il Rivale interagisce con le carte nei rispettivi mazzi solamente se non ci sono altre carte disponibili.
3. Quando non ha Debiti o carte Sospetto da scartare, il Rivale non solo rimuove 1 Moneta dal Deposito Tasse ma ora avanza anche il Segnalino Risorse di uno spazio sul Tracciato Risorse.
4. Ogni volta che dovrebbe ottenere Provviste, Monete e Tasse, muovi il Segnalino Risorse sulla Plancia Rivale di **2 spazi per risorsa**, invece di 1.

VARIANTE SOLITARIO: AZIONI DEL RIVALE

Radunare

Il Rivale prova sempre a prendere la carta Radunare con indicato il valore Caratteristica più alto. In caso di parità, il Rivale prende la carta Radunare, tra quelle con lo stesso valore, sulla quale è indicata la Caratteristica in cui il Rivale ha il valore più alto (*ricorda che in caso di parità si considera avanti il Segnalino Caratteristica in cima*). Come i giocatori, anche il Rivale non può prendere la carta Radunare dove è presente il Diplomatico.

Il Rivale prende la carta Radunare con tutti gli eventuali Lavoratori sopra presenti e ottiene la ricompensa indicata in basso. Come per le altre azioni, se non può prendere nessuna carta Radunare, il Rivale colloca invece un Lavoratore nel primo spazio azione disponibile tra quelli presenti in alto a sinistra sulla propria Plancia Rivale.

Esempio: il Rivale rivela la carta Intrigo Radunare e colloca quindi i propri Lavoratori nello spazio azione corrispondente. Tra le carte Radunare disponibili quella con il valore Caratteristica più alto è la carta con indicata Forza 5. Tuttavia, il Rivale non ha la Forza richiesta. Le successive carte in ordine decrescente di Caratteristica sono le due con indicate Fede 4 e Influenza 4. Il Rivale ha il valore richiesto per entrambe le Caratteristiche ma poiché ha un punteggio più alto in Fede, egli prende la carta Radunare più a destra. Insieme alla carta ottiene anche 1 Criminale (e 1 carta Sospetto) e 1 Diplomazia, avanzando il proprio Segnalino Diplomazia sul Tracciato Caratteristica. Infine, come indicato in basso sulla carta, risolve immediatamente un'azione Pregare, mescolando il proprio mazzo Intrigo con gli scarti e rimuovendo tutti i Lavoratori dagli spazi Azione nella parte destra della Plancia Rivale



VARIANTE SOLITARIO: AZIONI DEL RIVALE

Negoziare

Il Rivale prova sempre ad Assoldare (*prendere*) la carta Negoziare più a destra, tra quelle disponibili nella parte bassa del Tabellone. Se non ha il punteggio di Caratteristica richiesto dalla carta, il Rivale prova a prendere la carta adiacente a sinistra, poi quella ancora a sinistra e infine la carta in cima al mazzo Negoziare. Se non può Assoldare nessuna delle carte disponibili, il Rivale prova a Incaricare (*scartare*) una carta Negoziare, seguendo la stessa regola di priorità. In entrambi i casi, il Rivale ignora il costo in Monete.

Quando Assolda nobili, il Rivale prende la carta Negoziare, la pone sotto la propria Plancia Rivale e avanza di 1 spazio il proprio Segnalino Diplomazia sul Tracciato Caratteristica. Il Rivale può anche ottenere le carte Alleato, qualora riesca a collezionare 3 icone uguali. Quando ottiene un Alleato, il Rivale guadagna immediatamente la ricompensa indicata e 1 Lavoratore addizionale in ciascun Round per ogni carta Alleato che possiede.

Quando Incarica nobili, il Rivale risolve l'azione indicata sulla carta senza collocare Lavoratori sullo spazio azione corrispondente e senza pagare alcun costo. Ottiene anche il bonus temporaneo di Caratteristica fornito dalla carta Negoziare.

Esempio: Il Rivale rivela la carta Intrigo Negoziare e colloca quindi i propri Lavoratori nello spazio azione corrispondente. Prova prima ad Assoldare la carta più a destra ma non ha abbastanza Forza. La carta successiva a sinistra richiede 4 Influenza e quindi il Rivale può assoldarla. Prende la carta, la pone sotto la propria Plancia Rivale e ottiene immediatamente 1 Diplomazia.



Se non avesse avuto l'Influenza richiesta, avrebbe provato ad Assoldare le altre carte senza però riuscirci. Quindi avrebbe invece usato la propria Diplomazia per Incaricare i nobili sulla prima carta, per effettuare un'azione Fortificare.



VARIANTE SOLITARIO: FINE DEL TURNO

Come previsto nel gioco base, il Rivale non conserva i Lavoratori da un round all'altro. Tuttavia, all'inizio di ciascun Round egli ottiene ora **1 Lavoratore aggiuntivo per ogni carta Alleato che possiede.**

Nella modalità solitario, scarta oltre alla carta Negoziare più a destra, se ancora presente, **anche la seconda carta da destra.**

VARIANTE SOLITARIO: FINE PARTITA E CONTEGGIO FINALE

Il rivale conteggia i PV per il proprio Segnalino Diplomazia, le carte Radunare e le carte Negoziare, come fanno i giocatori. Tuttavia, non considera i PV per l'Ordine del Re segreto poiché non ne riceve uno ad inizio partita.



CITTADINI E INVASORI

Ora puoi sempre interagire con le carte in cima ai mazzi Cittadini e Invasori. Quando questo accade, una nuova carta viene immediatamente rivelata. In questo modo c'è sempre 1 carta Cittadino e 1 carta Invasore disponibile in ogni Round (a meno che il mazzo si esaurisca).



Gendarme

Ottieni 1 PV per ogni 2 carte Negoziare che hai a fine partita.



Ambasciatore

Ottieni 1 PV per ogni 4 Diplomazia che hai.



Bandito

Ottieni 1 PV per ogni 2 carte Negoziare che hai a fine partita (*non sono incluse le carte scartate usando l'azione Incaricare*).



Cavaliere

Ottieni la ricompensa indicata ogni volta che prendi una carta Negoziare (*non sono incluse le carte scartate usando l'azione Incaricare*).



Araldo

Ottieni la ricompensa indicata quando effettui l'azione Radunare.



Principessa

Ottieni la ricompensa indicata ogni volta che passi nel Round (*dopo che hai rimosso tutti i Lavoratori presenti sulla tua Plancia Giocatore e aver verificato il tuo limite di Lavoratori. Questo significa che puoi riuscire ad avere più di 3 Lavoratori*).

NUOVE ICONE



Se affiancata a destra da una freccia e una ricompensa, indica “quando passi ottieni”. Come spiegato a pagina 16, il Favore del Re con questa icona obbliga il giocatore (non il Rivale) a passare.



Puoi scartare una carta Cittadino dal Tabellone senza pagare nessun costo per ottenerne la ricompensa immediata.



Puoi spostare 1 delle tue Officine da uno spazio azione ad un altro, Nella modalità solitario, il rivale non usa mai questo effetto, effettuando la seconda opzione prevista.



Puoi scartare 1 dei tuoi Cittadini ingaggiati per ottenerne la ricompensa immediata (indicata in alto a destra sulla carta). Nella modalità Solitario il Rivale scarta invece una carta Cittadino nella parte alta del Tabellone, seguendo le normali regole di selezione.

CRONACHE: SCENARIO COOPERATIVO

La Città delle Corone include anche 6 carte aggiuntive compatibili con lo scenario cooperativo di Cronache del Regno Occidentale. Durante la preparazione, mescola le nuove carte Minaccia Barone e Ordine del Re nei rispettivi mazzi. Sostituisci la carta Minaccia del Re con quella inclusa in questa espansione.



Effetto negativo: Perdi 1 Onore o 1 Diplomazia



Effetto negativo: Perdi 1 Onore o 1 carta Cittadino (senza effetti o ricompense)



CARTE FAVORE DEL RE – GIOCO BASE ED ESPANSIONE



Ottieni 1 Moneta e 1 Provvista, rimuovi 1 Sospetto e ottieni 1 Operaio.



Ingaggia o Scarta gratuitamente un Cittadino tra quelli disponibili.



Prendi 1 Debito per ottenere 1 Esploratore, 1 Mercante e 1 Combattente.



Scarta 1 dei tuoi Cittadini ingaggiati e ottieni subito la sua ricompensa immediata oppure guadagna 2 Monete.



Paga 1 Moneta per ripagare 1 Debito oppure rimuovere 2 carte Sospetto.



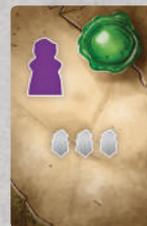
Rimuovi tutti i Lavoratori da uno spazio Azione della tua Plancia Giocatore.



Distruggi 1 Debito oppure ottieni 1 Diplomazia.



Rimuovi 1 Sospetto e ottieni 2 Tasse, nell'ordine che preferisci.



Ottieni 3 Operai.



Sposta 1 delle tue Officine da uno spazio azione ad un altro, oppure ottieni 2 Operai.



Ottieni 2 Criminali (e 2 carte Sospetto, risolvendone una alla volta).



Ottieni 1 a scelta tra Fede, Forza o Influenza.



Ottieni 1 a scelta tra Fede, Forza, Influenza o Diplomazia e passa immediatamente (nella modalità Solitario, il Rivale non passa).



Ottieni 2 Provviste e 1 Tassa.



Paga 1 Provvista per sviluppare 1 Officina oppure per ottenere 1 Combattente e 1 Sacerdote.