



di Gerhard E. Kodys
per 2-4 giocatori dai 12 anni in su

*Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari
Versione 1.0 – Febbraio 2002*



<http://www.giochirari.it>

e-mail: giochirari@giochirari.it

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.
Tutti i diritti sul gioco "Anno 1452" sono detenuti dal legittimo proprietario.

[NdT: Ho cambiato l'impostazione delle regole originali e riscritto alcune parti con i necessari chiarimenti. Nessuna regola è stata cambiata e tutte le variazioni sono state approvate dal disegnatore, Gerhard Kodys. L'unica regola importante per esperti (Fase 3 del round di Valutazione), è stata inclusa ma evidenziata chiaramente, così da poter giocare anche solo le regole base, se preferite].

Obiettivo del Gioco

L'obiettivo di questo gioco è quello di avere sulla mappa il maggior numero di segnalini Possedimento, Città e Cittadino; ottenere il maggior numero di carte Principato; ottenere un livello di Prestigio molto alto; e accumulare la fortuna maggiore in Oro.

Tutti questi elementi verranno alla fine trasformati in Punti Vittoria. Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il dominatore più potente e vincerà la partita.

Preparazione

- Le preparazioni sono descritte in dettaglio nella sezione Generalità. Se non avete mai giocato prima a questo gioco oppure non ricordate come è la preparazione di una partita, leggete prima quella sezione.
- Ogni giocatore prende un gruppo di segnalini di un colore: 16 dischi Possedimento e 24 cubi Cittadino. Ogni giocatore riceve anche 15 Ori e 5 carte (scartate le eventuali carte Evento).
- Lanciate i dadi per determinare il primo giocatore e poi andate in senso anti-orario:
- Ogni giocatore piazza 2 segnalini Possedimento sulla mappa, tutti in regioni diverse. Le due regioni iniziali di un giocatore devono avere almeno un lato in comune.

Giocare

Round Pre-Valutativo

Nota: Il primo spazio valutativo sulla Tabella del Tempo (Inter-regno) non viene usato nel gioco base, che inizia con il primo Round delle Azioni.

Gioco per Esperti: il Round pre-valutativo ha solo una fase in cui i giocatori possono fare degli accordi iniziali (vedere "Commerci & Accordi").

1) Round delle Azioni

- Spostate il segnalino del Tempo di 1 spazio a destra sulla Tabella del Tempo.
- Il primo Round delle Azioni di un Epoca viene sempre giocato. I due ulteriori Round delle Azioni della stessa Epoca potrebbero essere, a seconda del risultato di un lancio dei dadi, da effettuarsi prima di ogni round: lanciate in questo caso due dadi prima del secondo Round delle Azioni (2x) e 3 dadi prima del Terzo Round (3x). Se qualunque risultato di un dado presenta un '6', non ci saranno ulteriori Round delle Azioni nell'Epoca corrente.
- Dopo l'ultimo Round delle Azioni (non obbligatoriamente il terzo) ci sarà sempre un Round Valutativo.
- Durante ogni Round delle Azioni, ogni giocatore può, in ordine di turno, eseguire **una** delle seguenti quattro azioni:

- **Costruire un Possedimento**

- Il primo segnalino Possedimento ad essere piazzato in una regione (vuota), costa 4 Ori. Questo costo viene incrementato di 1 per ogni nuovo segnalino Possedimento che viene piazzato in una stessa regione (non importa a chi appartiene). Per ogni azione può essere piazzato un solo segnalino.

Esempio: Il quarto segnalino Possedimento in una regione costa $4+1+1+1=7$ pezzi d'Oro.

- Il numero che si trova all'interno dello Scudo, indica il massimo numero di segnalini Possedimento che si possono piazzare in una regione. Il numero massimo di segnalini che un giocatore può avere sulla mappa è dato dal proprio numero di segnalini disponibili (16).
- Ogni regione sulla mappa ha una corrispondente carta Principato che ne determina la proprietà. All'inizio del gioco nessun giocatore possiede delle carte Principato.
- Un giocatore riceve la carta principato nel momento in cui acquisisce la maggioranza di Possedimenti (anche fuori dal proprio turno) a causa di un piazzamento, uno scambio o una battaglia. Con questa carta, si riceve anche 1 Punto Prestigio.
- La carta Principato deve essere ridata nel momento stesso in cui si perde quella maggioranza, e in questo modo il giocatore perderà anche 1 Punto Prestigio.

Quando si ha la maggioranza dei Possedimenti in una regione?

Esempio: Österreich ha un limite massimo di 5 Possedimenti..

- *Se avete 2 segnalini Possedimento e gli altri giocatori ne hanno 1 ognuno, voi avete la maggioranza (relativa) e ricevete la carta Principato.*
- *Ma se voi avete 2 segnalini Possedimento e gli altri 3 possibili segnalini non sono ancora stati utilizzati, voi non avete la maggioranza (immaginate che i 3 segnalini inesistenti siano di un giocatore virtuale).*
- *Voi avete 2 segnalini Possedimento e un altro giocatore ne ha 1. Voi non avete la maggioranza perché ci sono ancora 2 segnalini non utilizzati. Se un terzo giocatore dovesse piazzare un suo segnalino, allora riceverete immediatamente la carta Principato (e 1 Punto Prestigio). Potete controllare la vostra maggioranza anche durante il turno di un altro giocatore.*

Nota: Un segnalino Possedimento è uguale a 3 Contadini, ed incrementa le vostre entrate di 3 Ori. Durante una battaglia potete lanciare 3 dadi (ogni '6' è un colpo a segno). Un Possedimento può essere ridotto a causa di una battaglia, e in questo caso sul Possedimento viene piazzato un segnalino di Riduzione. Il numero di segnalini Riduzione presenti sul Possedimento indica il valore attuale del Possedimento: 1 o 2 Cittadini, le entrate che fornisce e dadi da battaglia da lanciare.

- **Piazzare 1-3 Cittadini**

- Questa azione vi permette di piazzare fino a 3 Cittadini sulla mappa.
- Ogni Cittadino costa 3 Ori.
- I Cittadini vengono piazzati sempre attorno ad un segnalino Possedimento. Ogni Possedimento può ricevere fino a 3 Cittadini, a meno che non ci sia un segnalino Città che permette di aumentare questo limite a 6 Cittadini.
- I Cittadini possono essere piazzati su diversi Possedimenti nello stesso round.

Nota: Ogni Cittadino aumento di 1 le vostre entrate e il numero di dadi battaglia per quel Possedimento; un colpo a segno si otterrà perciò con un risultato di '5' o '6'.

- **Attaccare un Possedimento**

- **Uno** dei vostri Possedimenti può attaccare **un** Possedimento nemico che si trova nella stessa regione o in quella adiacente.
- Qualunque Cittadino attorno ai due Possedimenti considerati, partecipa alla battaglia.
- Il **Re** può attaccare qualunque regione con la sua armata di mercenari (Soldati) senza l'uso di un

Possedimento, oppure egli può includere l'armata in un Possedimento che si trova in una zona vicina al conflitto (Il Re non entra in gioco fino al 1273).

- **Requisiti per l'attacco:** dovete avere almeno 1 segnalino Possedimento di scorta nella regione da cui parte l'attacco (altrimenti non potrete invadere il Possedimento conquistato).

Le fasi di un Attacco:

1. **Dichiarazione di Guerra:** Dichiarate i due Possedimenti in conflitto. Come penalità per aver causato una guerra, perderete automaticamente 1 Punto Prestigio. Se il Re viene coinvolto nella battaglia, egli può immediatamente prendere qualunque suo Soldato dalla mappa:
 - **I Soldati in Attacco** vengono piazzati nella regione che attacca.
 - **I Soldati in Difesa** vengono piazzati nella regione attaccata.

Nota: I Soldati che partecipano alla battaglia, alla fine del conflitto vengono sempre persi, sia che essi vincano o che perdano.

Precisazione: *entrambe i giocatori coinvolti possono giocare 1 carta Reazione ognuno, in modo da cambiare la forza della propria fazione.*

2. **Battaglia:** Ogni giocatore lancia 1 dado per ogni unità in attacco o in difesa: usate 3 dadi per un Possedimento senza riduzione (= 3 Contadini) oppure il numero di dadi indicato sul segnalino di Riduzione più 1 dado per ogni Cittadino e Soldato. Lanciate i dadi separatamente per ogni tipo di unità, perché queste possono avere diverse possibilità di fare un colpo a segno (vedere la Tabella Riepilogativa del giocatore). La battaglia viene risolta simultaneamente, e qualunque perdita viene eliminata dopo che entrambe i giocatori hanno lanciato i dadi.

Esempio: *Il Rosso attacca da un Possedimento con una Città e 3 Cittadini. L'obiettivo è una Città Blu senza Cittadini:*

- *Per prima cosa il Rosso lancia 3 dadi per il suo Possedimento; ottiene 1-5-6 che infliggono un colpo a segno al Blu (il '6'). Poi il Rosso lancia 3 i dadi per i suoi Cittadini: 2-4-5, ed infligge un altro colpo a segno(5).*
- *Il difensore (Blu) ottiene 1-5-6, facendo anche lui un colpo a segno (6). La Città in difesa offre un bonus di 1 sul dado, perciò essa assorbe 1 colpo a segno del Rosso. Ogni giocatore ha perciò inflitto 1 colpo all'avversario. Anche il Rosso ha una Città e ottiene '1', ma essendo in attacco questo non ha effetti.*

3. **Perdite:** Ogni colpo a segno rimuove un'unità della forza opposta. I giocatori decideranno per le loro perdite. Un Possedimento è uguale a 3 unità, e può essere ridotto piazzando un segnalino di Riduzione sopra di esso.

Esempio: *Gli effetti della battaglia precedente: il Rosso decide di rimuovere un Cittadino. Il Blu non ha scelta, e deve ridurre il suo Possedimento di 1 punto. Entrambe i giocatori lanceranno un dado in meno durante la prossima battaglia.*

Nota: *La prima volta che viene colpito un Possedimento, piazzategli sopra un segnalino di Riduzione dal lato che presenta il numero 2. La volta successiva che tale Possedimento dovesse essere ridotto, voltate il segnalino di Riduzione sul lato 1, e dopo la terza volta, rimuovere semplicemente il segnalino Possedimento. I segnalini rimossi ritorneranno nel mucchio dei supporti e potranno essere nuovamente usati. Qualunque Città sotto ad un segnalino eliminato di Possedimento viene anch'essa riposta nel mucchio dei supporti, a meno che la Città non venga conquistata. Ovviamente il Possedimento può essere l'ultima unità ad essere eliminata, perché ne i Cittadini ne le Città possono esistere in una regione senza che ci sia anche almeno un segnalino Possedimento.*

4. La battaglia continua fino a che uno dei Possedimenti in battaglia non viene eliminato. Qualunque (vittorioso) Soldato che è rimasto sulla mappa deve essere riposto nel mucchio dei supporti (non nei supporti del Re).

- **Il vincitore riceve 1 Punto Prestigio.**
- **Il perdente perde 1 Punto Prestigio.**

Se l'Attaccante vince, deve rimpiazzare il segnalino di Possedimento del difensore con uno dei suoi, e mettere su tale segnalino un indicatore di Riduzione con valore 1. Qualunque Città che si trovava sotto al Possedimento conquistato, viene mantenuta dal nuovo proprietario.

Se il Difensore vince, il Possedimento attaccante è perduto. Il segnalino Possedimento che ha attaccato e qualunque Città che si trova sotto, sono riportate nel mucchio di supporto (Il Re non perde il suo Possedimento se attacca usando solo i suoi Soldati).

Nota: Può succedere che entrambe i giocatori si eliminino uno con l'altro allo stesso tempo. In questo caso entrambe i giocatori perdono i loro Possedimenti e le relative Città. Non verranno vinti né persi i Punti Prestigio.

Giocare una Carta

- Invece di fare una delle tre azioni precedenti, un giocatore può usare una carta. Può essere giocata solo una carta per round e ogni carta può essere usata per effettuare solo un'azione.
- Qualunque carta in mano può essere usata per eseguire un'azione, con l'eccezione delle carte Reazione rosse. Seguite le descrizioni di ogni carta:

Carte Azione

- Qualunque carta che contiene il profilo di una Torre nera e con una Città indicata sotto il titolo, può essere usata per costruire una Città nella regione indicata. La carta viene scartata dopo l'uso.
- Dovete avere già in tale regione almeno un segnalino di Possedimento. Ogni Possedimento può contenere solo un segnalino Città. Il numero di Torri sopra lo Scudo sulla mappa indicano il numero massimo di Città che quella regione può contenere.
- Dovete pagare 6 Ori per piazzare una Città sotto ad un Possedimento. I soldi pagati ritornano nel mucchio dei supporti comuni.

Nota: Una Città incrementa le entrate di 1 e la forza in difesa: ogni unità dentro una Città annulla un colpo a segno se il dado presenta un '1'. Molte carte permettono anche altre azioni. Queste carte possono essere usate sia per effettuare l'azione principale che per fare un'azione di Città – non entrambe!

Carte Matrimonio

- Le carte Matrimonio hanno l'immagine di una donna e la regione dove essa vive. Una volta giocata, tenete la carta sul tavolo di fronte a voi fino al termine di un'Epoca.
- Dovete soddisfare **tutte** le richieste indicate sulla carta; se non potete, la carta non potrà essere giocata (non siete obbligata ad avere un Possedimento nella regione considerata – a meno che non sia parte della richiesta di tale carta).
- Potete sposarvi anche se non utilizzate tutti i benefici che offre la carta (esempio, non piazzate un segnalino Possedimento o una Città perché superate i limiti della regione).

Esempio: "Ricevete un Possedimento a Bayern" – Se in questa regione ci sono già quattro Possedimenti, non potete piazzarne un altro.

Se la carta vi concede un carta Principato, voi la ruberete all'attuale proprietario – anche se non avete la maggioranza in quella regione.

- Non potrete sposarvi se non potete adempiere a tutte le richieste.

Esempio: Dovete rimuovere un Cittadino ma non ne avete sulla mappa. Dovete coprire la spesa del matrimonio ma non avete soldi a sufficienza.

- Un Matrimonio ha valore solo per l'Epoca corrente. Un Matrimonio non può essere annullato, e ciò significa che non potrete risposarvi due volte nella stessa Epoca.
- Una carta Principato ricevuta da un Matrimonio (e per cui voi non detenete la maggioranza in quella regione), deve essere scartata quando il matrimonio è concluso (inclusi il Punto Prestigio che vi era arrivato dalla carta).

Carte Titolo Nobiliare

- Le carte Titolo hanno l'immagine di un nobile e contengono il nome di una regione.
- Dovrete soddisfare **tutte** le richieste indicate sulla carta; altrimenti, la carta non può essere giocata.
- Piazzate la carta Titolo sul tavolo di fronte a voi e ricevete 2 punti Prestigio.
- Nel momento in cui non riuscite a soddisfare le richieste di una carta Titolo, questa deve essere scartata (ma potete tenere i punti Prestigio già guadagnati).

Carte Eredità

- Le carte Eredità hanno l'immagine di uno scrigno del tesoro e contengono il nome di una regione. La carta non contiene delle richieste e verrà scartata dopo l'uso.
- Piazzate gratuitamente un segnalino di Possedimento nella regione indicata (se il limite in quella regione non è ancora stato raggiunto). Prendete la relativa carta Principato se raggiungete la maggioranza in quella provincia.

Carte Azioni Speciali

- Le "Azioni Speciali" sono quelle carte che nel loro nome contengono un'azione specifica invece di una regione. Queste carte vengono scartate dopo l'uso.
- Eseguite l'azione che si trova sotto l'abbreviazione "AR" (Round delle Azioni).

Nota: queste carte possono essere usate anche durante il round di Valutazione.

2) Round di Valutazione

- Spostate il segnalino del Tempo verso il basso e piazzatelo nella prima colonna dell'anno nuovo. La valutazione degli eventi del round delle Azioni viene eseguita ora, e le preparazioni vengono effettuate prima del prossimo turno di gioco (Epoca).
- Ognuna delle 6 fasi del round di Valutazione deve essere eseguita nell'ordine. Tutti i giocatori devono finire una fase prima di cominciarne un'altra.

1. Carte

- Prima di pescare nuove carte, un giocatore può scartare un qualunque numero di carte della sua mano. Un giocatore con più di 5 carte in mano deve scartare tutte le carte in eccesso.
- Ogni giocatore rimpiazza la sua mano fino a riportarla a 5 carte pescando dal mazzo delle carte Azione, una alla volta.
- Qualunque **carta Evento** pescata dopo la prima deve essere immediatamente scartata e rimpiazzata con una nuova. Ora verrà eseguita la vera prima carta Evento pescata (vedere "carte Evento").

Durante le fasi seguenti di un round di Valutazione, ogni giocatore può usare **1 sola carta Azione Speciale**. Possono essere giocate solo le carte Azione Speciali, e l'azione relativa verrà eseguita durante i round delle Valutazioni.

Nota: molte delle azioni sono giocabili solo in certe fasi. Per esempio, la carta "Sondersteuer" ("Tassa Speciale") può essere giocata solo prima della fase delle Entrate.

2. Tasse

- I giocatori ricevono le entrate dai loro rifornimenti.
- I possedimenti ridotti producono meno entrate (1 o 2 Ori invece di 3). Dopo i pagamenti, i segnalini di Riduzione vengono riportati nella scorta comune.

Precisazione: per prima cosa contate tutti i vostri Possedimenti normali (che producono 3 Ori), aggiungete i segnalini di Riduzione al numero ottenuto assieme al numero di Città e di Cittadini.

3. Commerci e Accordi

Nota: nel gioco base questa fase non viene utilizzata.

- **I giocatori possono commerciare liberamente e fare accordi con i loro avversari. Qualunque cosa è permessa sempre che questo non vada contro le regole del gioco.**
- Regola importante: tutti gli accordi devono essere mantenuti!

Nota: se entrambi d'accordo, i giocatori possono mostrare, scambiare acquistare o regalare le loro carte, oppure possono scambiare o cedere i loro segnalini di Proprietà, o comunque fare patti di non-aggressione, ecc. Gli accordi possono anche essere scritti su un pezzo di carta.

- La fase termina quando tutti i giocatori hanno dichiarato di aver concluso le loro contrattazioni.

Precisazione: potete porre un limite di 5 minuti al tempo necessario per le contrattazioni. Un giocatore controllerà il tempo; qualunque contrattazione ancora aperta al termine del tempo prestabilito non sarà ritenuta valida.

4. Punti Prestigio

- Viene assegnato 1 Punto Prestigio ad ogni giocatore che ha il maggior numero di unità possedute in ognuna delle quattro categorie: segnalini Possedimento, segnalini Cittadini, dischi Città e carte Principato. Il giocatore con meno Possedimenti per ogni categoria perde 1 Punto Prestigio.
- I segnalini dei giocatori sulla Tabella del Prestigio vengono spostati in alto o in basso a seconda se i Punti Prestigio sono stati vinti o persi.
- Se c'è un pareggio in una categoria, tutti i giocatori alla pari perdono o vincono i relativi Punti Prestigio.
- Se tutti i giocatori sono alla pari in una categoria, nessuno di loro riceve o perde i Punti Prestigio (come se tutti avessero ricevuto o perduti lo stesso valore).
- Ogni Punto Prestigio oltre i "20", viene convertito in 5 Ori. Allo stesso modo, un giocatore deve pagare 5 Ori per ogni Punto Prestigio al di sotto dello "0".
- Se un giocatore non può pagare quanto richiesto, tutti gli altri giocatori riceveranno dalla cassa l'ammontare non pagato di quel giocatore.

Nota: questa regola di insolvenza è usata solo quando non possono essere pagati i Punti Prestigio; per esempio, non utilizzate questa regola se un giocatore non può pagare le richieste di un Matrimonio.

A questo punto, tutti i Matrimoni esistenti terminano. Scartate qualunque carta Matrimonio in gioco. Le carte Principato che erano parte di un Matrimonio vengono scartate, a meno che il giocatore non abbia la maggioranza di Possedimenti in quella regione.

5. Incoronazione

- Il Re viene “incoronato” per la prima volta nel **1273** (dopo il secondo Interregno).
- Il giocatore con meno segnalini Possedimento sulla mappa viene incoronato Re automaticamente.
- In caso di parità, il giocatore con il Prestigio più alto è incoronato; se il pareggio continua, il Re viene determinato dal lancio di un dado (chi ottiene il risultato più alto, viene incoronato).
- Il nuovo Re riceve la carta “Der Konig” che ne indica i privilegi:
 - Il Re riceve immediatamente 3 Punti Prestigio.
 - Il Re prende immediatamente 3 carte Azione dal mazzo (si applicano le normali regole per qualunque carta Evento pescata).
 - Il Re prende 12 Soldati che potrà usare in battaglia. Ognuno di questi Soldati colpisce con un risultato di 4-6.
 - Il Re può scegliere la sua posizione nell’ordine dei turni.
 - Il Re può attaccare qualunque regione; non ha bisogno di avere un Possedimento da cui lanciare l’attacco.
 - Il giocatore mantiene tutte le regioni che ha conquistato quando era Re, anche quando perde la corona.

Nota: il Re viene eletto da 7 Principi elettori; tuttavia essi non appaiono nel gioco. Gli anni sono le date delle incoronazioni.

6. Nuovo Ordine di Gioco

I segnalini di Turno dei giocatori sono piazzati seguendo queste linee guida:

- **Se il Re è in gioco, egli può decidere per primo il suo piazzamento nel turno di gioco, sistemando dove vuole il suo segnalino sulla Tabella dei Turni.**
- Se è in gioco il “Der Gegenkonig” (“Anti-Re”), egli sarà il secondo a poter decidere la sua posizione sulla Tabella dei Turni.
- Seguono poi tutti gli altri giocatori. Essi non potranno scegliere la loro posizione ma i loro segnalini saranno piazzati in base all’ordine definito dal proprio Livello di Prestigio.

Esempio: Il Re ha piazzato il suo segnalino nella seconda posizione, e non c’è in gioco l’Anti-Re. Il giocatore con il maggior numero di Punti Prestigio diventa il primo giocatore, seguito dal secondo, dal terzo e dal quarto.

Lanciate i dadi in caso di parità; il giocatore che ottiene il risultato più alto, vince.

Termine della Partita

Quando il segnalino del Tempo viene spostato nell’anno finale (1452 nel gioco completo), viene giocato il round di Valutazione finale.

Durante il round di valutazione finale, non vengono pescate le carte, e sono giocate solo le fasi 2 (“Entrate”) e 4 (“Punti Prestigio”). Poi, i giocatori ricevono i Punti Vittoria per i loro Possedimenti.

I Punti Vittoria sono assegnati così:

- **1 ogni segnalino Possedimento**
- **1 ogni 2 segnalini di Cittadino**
- **1 ogni Disco Città**
- **1 ogni carta Principato**
- **1 ogni 10 Ori**
- **1 ogni Punto Prestigio**

Il giocatore con il valore più alto di Punti Vittoria è il vincitore e sarà incoronato Imperatore!

Precisazione: se dovete interrompere una partita prematuramente, è bene che giochiate fino al successivo round di Valutazione, e poi giocate solo due fasi: “Entrate” e “Punti Prestigio”. A questo punto potrete calcolare i Punti Vittoria come descritto. Non dovrete mai giocare meno di 6 Epoche.

Carte Reazione

- Le carte Reazione hanno il nome di un’Azione scritta in rosso e come titolo della carta.
- Le carte Reazione non contano come “Azioni” quando vengono giocate. Queste possono essere giocate come un’Azione extra durante il vostro turno, oppure come una reazione contro un’Azione avversaria durante qualunque turno. Queste carte sono scartate dopo l’uso.
- Contro un’Azione, ogni giocatore può rispondere solo con una carta Reazione contro un’Azione.

Nota: tutte le carte (eccetto la “Kingbett”), possono essere giocate solo durante un attacco.

Carte Evento (da giocare subito)

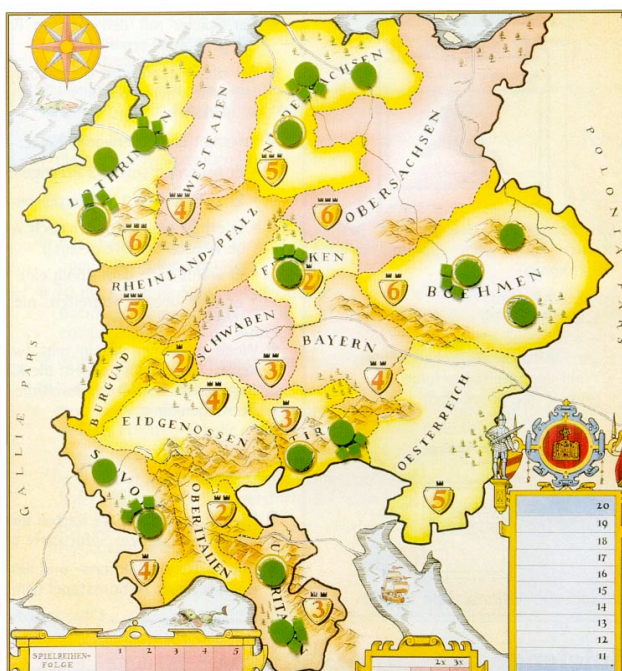
- Le carte Evento hanno l’immagine di un cavaliere e devono essere giocate subito dopo essere state pescate (ci trovate scritto “Karte sofort aufdecken” sotto al titolo della carta stessa). Queste carte non devono mai essere tenute in mano.
- Viene eseguita sempre e solo la prima carta Evento pescata. Se un giocatore ne pesca più di una, egli le piazza in sequenza sul tavolo ed esegue solo la prima.
- Durante il round di Valutazione, solo la prima carta Evento pescata viene eseguita; tutte le altre carte Evento pescate, vengono scartate.
- Le stesse regole si applicano quando le carte Evento vengono pescate durante i round delle Azioni; solo la prima carta Evento in ognuno dei tre round delle Azioni verrà eseguita.
- La carte “Interregnum” annunciano un’Epoca senza Re.
- Se la carta Interregno viene giocata **prima** della fase di Incoronazione, questa fase sarà saltata e nessun Re sarà incoronato fino all’Epoca seguente.
- Se la carta viene giocata **dopo** la fase di Incoronazione, il Re muore (il nuovo Re non viene eletto fino alla prossima fase di Incoronazione). Il giocatore deve perdere la carta Corona, i Soldati e tutti i privilegi del Re; non perderà invece le sue carte e qualunque punto Prestigio fin’ora guadagnato.
- La carta “Gegenkonig” (“Anti-Re”) annuncia l’arrivo di un dominatore opposto.
- Il giocatore con il maggior numero di segnalini Possedimento è incoronato Anti-Re. Se c’è un pareggio per la determinazione dell’Anti-Re, viene eletto tra i contendenti al titolo quello con il maggior numero di punti Prestigio. Se sussiste ancora un pareggio, viene lanciato un dado e chi ha ottenuto il punteggio più alto diventa l’Anti-Re.
- Il vincitore riceve la carta “Gegenkonig” che elenca i seguenti privilegi:
 - L’Anti-Re riceve immediatamente 3 punti Prestigio.
 - L’Anti-Re pesca immediatamente 3 carte Azione dal mazzo.
 - L’Anti-Re riceve immediatamente la metà dell’armata di soldati del Re (i Soldati in avanzo vengono scartati).
 - L’Anti-Re può scegliere la sua posizione nella tabella dell’Ordine dei Turni, ma solo dopo il Re.
 - L’Anti-Re può attaccare qualunque regione sulla mappa, senza bisogno di avere un segnalino Possedimento da cui lanciare l’attacco.

- Durante l'Epoca in cui non c'è un Re (Interregno), non può essere incoronato nemmeno l'Anti-Re, e se pescata, la carta andrà scartata. Se il Re muore (si apre un periodo di Interregno), scompare anche l'Anti-Re.
- La carta "Bitte Karten mischen" viene sempre giocata, anche se nello stesso round è già stata giocata un'altra carta Evento. Questa carta vi obbliga a rimescolare il mazzo delle carte Azione, assieme alla stessa "Bitte Karten mischen" e con le carte Azione già usate.

Lo Scenario "Ottokar" (per 2 o 3 giocatori)

Questo scenario è destinato per partite con 2 giocatori. In una partita a tre, potete giocare sia questo scenario che la modalità normale.

- "Ottokar" – il principe potente – è un giocatore virtuale. Egli comincia il gioco con tutti i suoi segnalini sulla mappa.
- Scegliete un colore per Ottokar e piazzate tutti i segnalini come indicato nelle figure seguenti (Le figure A e B sono due diverse situazioni di partenza).



(Figura A)



(Figura B)

Nota: potete anche disegnarvi il vostro scenario oppure cambiare gli esistenti spostando la posizione delle Città e dei Possedimenti.

- Quando sono stati piazzati tutti i segnalini di Ottokar, usate le regole normali del gioco.

Nota: Ottokar è un giocatore passivo. Egli non riceve carte Azione, non ha entrate, non può commerciare, non riceve carte Prestigio, non può mai diventare Re e non esegue nessun turno. Non esegue azioni ma i suoi Possedimenti e i suoi Cittadini possono essere attaccati. Se necessario, uno dei giocatori potrà lanciare i dadi per Ottokar, e decidere quali segnalini rimuovere.

Regole per Esperti

Nota: Fase 3: “Commerci e Accordi” sono parte di un gioco esperto, ma sono stati lasciati nella loro posizione perché sono una parte importante del gioco.

1. Prima di riformare la propria mano (prima fase del round di Valutazione), i giocatori possono solo scartare una carta invece di scartare liberamente.

Nota: un giocatore con più di 5 carte in mano, dovrà ovviamente scartare comunque più di una carta, ma dovrà tenerne in mano almeno 4 e poi pescarne una dal mazzo.

Precisazione: giocare una partita esperta senza utilizzare questa regola, potrebbe causarvi un eccesso di carte in mano che dovranno essere utilizzate in turni specifici, e vi sottrarranno parecchio spazio in mano.

2. Per 2 giocatori, saranno usate le regole seguenti:

- Durante la fase delle carte (la prima del round di Valutazione), vengono pescate 5 carte aggiuntive, e saranno piazzate scoperte vicino alla mappa.
- Durante la fase “Commerci e Accordi”, i giocatori potranno scambiare le loro carte con la banca, rimpiazzando una carta pubblica con una della propria mano (rapporto 1:1).
- Lo scambio deve essere fatto in ordine di turno e una carta alla volta. Comincia il primo giocatore (o se rifiuta uno scambio, dal giocatore seguente).

Nota: invertite l'ordine dei turni nel primo round, in modo che il secondo giocatore sia il primo a scambiare, seguito poi dal primo giocatore.

- Un giocatore non può scambiare due volte in una riga. I due giocatori devono alternarsi. In altre parole: se un giocatore termina di contrattare con il suo avversario, anche quest'ultimo deve concludere la sua contrattazione.
- Al termine della fase “Commerci e Accordi”, le 5 carte che si trovano scoperte vicino alla mappa vengono scartate. Nel round successivo, altre 5 carte saranno scoperte.