

Andreas Steding

Gli Staufer al seguito di Enrico VI di Svevia, imperatore, re dei Romani e di Sicilia

2-5 giocatori

Da 12 anni

Durata circa 20 minuti per giocatore

Materiali e preparazione

1 Pannello Azioni

6 regioni

6 piastrine punti

1 tabellone rifornimento

72 casse: 16x arancione, 28x turchese, 10x marrone, 18x viola

1 pannello segnapunti

15 piastrine da 25 (Medaglia d'argento)

5 piastrine da 100 (medaglia d'oro)

35 carte privilegio: 15 privilegi con contrassegno blu (Per la prima partita); 20 privilegi con contrassegno rosso

I seguenti materiali sono spiegati sulla successiva pagina doppia.

75 inviati: 15 per ciascuno dei 5 colori

15 Nobili: 3 per ciascuno dei 5 colori

20 membri della famiglia: 4 per ciascuno dei 5 colori

18 carte obiettivo

19 tessere round a incastro: 6xA, 6x B, 6xC, 1x punteggio finale

1 schema dei turni

2 marker conteggio

1 segnalino Re

Attenzione!

Molti materiali di gioco sono marcati con il numero dei giocatori.

Esempio: marcatore per 4 e 5 giocatori

Prestare sempre attenzione durante la preparazione e controllare di giocare con i pannelli regione dal lato con il numero di giocatori corretto.

Quando si prepara troverete la dichiarazione:

Controllate numero di giocatori!

1. Piazzare il pannello azioni nel centro del tavolo: *Controllate numero di giocatori!*
2. Piazzare le sei regioni intorno al pannello azioni in modo casuale; verificare il numero dei giocatori!
Il tabellone regione è composto da (partendo dall'alto in basso a sinistra): campo del re, numero di giocatori, campo punti, poltrone del consiglio, postazioni casse, campo valutazione, campo bonus regionale, nome\campo pagamento. Piazzare il pannello azioni nel centro del tavolo: *Controllate numero di giocatori!*
3. Mescolate le 6 piastrine punti e piazzatele in modo casuale uno per ogni regione nel campo punti. Verificate il lato corretto con il numero di giocatori!
4. Posiziona il pannello di rifornimento in modo che sia facilmente accessibile per tutti i giocatori. Verificate il lato corretto con il numero di giocatori!
5. Mescolate tutte le casse e piazzate una pila coperta, dopo piazzare una cassa sotto ogni spazio del pannello rifornimento dal lato visibile (in modo che i simboli siano visibili) e successivamente uno sotto ogni poltrona del consiglio della regione sempre in modo che il simbolo sia visibile. Nota: lasciare delle casse coperte vicino a dove si piazzano quelle scoperte!

6. Piazzare il pannello segnapunti in modo che sia disponibile per tutti i giocatori. Mettere accanto anche le piastrene da 25 e da 100
7. Cercare le carte privilegio con il marker blu (per la prima partita). Le 5 carte con 1 in alto a destra sono punti vittoria. Ordinare in ordine crescente queste carte la più bassa sotto la più alta in cima alla pila. Usare le seguenti carte in base al numero dei giocatori: in 2 giocatori: la 4 e la 8; in 3 giocatori: la 4, la 6 e la 8; in 4 giocatori: la 4, la 5, la 7 e la 8; in 5 giocatori: tutte. Le carte non utilizzate devono essere riposte nella scatola. Le rimanenti 10 carte devono essere poste in 5 pile formate da 2 carte uguali. Nota le carte con il sigillo rosso non sono usate nella prima partita. Nelle successive partite potete usare anche gli altri privilegi. Ulteriori informazioni le troverete in appendice a pagina 2.
8. Ogni giocatore prende 4 ambasciatori e 1 nobile del suo colore. Questi sono la riserva personale del giocatore e sarà nominata d'ora in avanti "corte". I rimanenti ambasciatori e nobili saranno piazzati a fianco del tabellone tutti insieme e saranno chiamati "provincia"
9. Il giocatore che è stato per ultimo sul mediterraneo diventa il primo giocatore e piazza 1 familiare nel posto 1 del pannello azione (nell'esempio il giocatore rosso). Poi a turno in senso orario anche gli altri giocatori piazzano un familiare negli slot successivi (nell'esempio verde, blu e giallo). Poi a partire dall'ultimo giocatore si piazza un altro familiare in senso antiorario (vedi figura). Poi di nuovo un 3° familiare nello stesso ordine precedente (nel nostro caso giallo). Il 4° familiare va piazzato nella casella 0 del segnapunti.
10. Separare le 18 carte obiettivi in 3 pile diverse: una con pergamena rosso, una con pergamena blu e le altre (con il nome delle regioni). Un giocatore mescola separatamente le tre pile e distribuisce una carta coperta per tipo ad ogni giocatore; le rimanenti vanno rimesse nella scatola.
11. Prendere le tessere round a incastro e dividerle per tipo. Mescolare separatamente le 3 tipologie e lasciare da parte quella del conteggio finale (dorso azzurro). Le placchette A mostrano il nome delle regioni. Piazzare le prime 5 in 5 righe. La 6° va messa momentaneamente da parte. Le piastrene con la B mostrano una condizione e vanno piazzate le prime 5 accanto alle A in modo da formare una stringa. La 6° va rimessa nella scatola. Le 6 piastrene con la C mostrano un numero e alcuni simboli. Piazzare le prime 4 accanto alle precedenti nelle prime 4 righe. Le rimanenti 2 vanno rimesse nella scatola. Nella 5° riga va messa la piastrina con il conteggio finale (quella con il dorso azzurro). Si crea così un rettangolo come mostrato in figura. Piazzare accanto a questo rettangolo anche lo schema dei turni.
12. Piazzare un marcatore punto esclamativo nell'apposito spazio nella regione indicata nella prima riga del rettangolo del punto 11 e l'altro sopra le placchette B che indicano una condizione variabile per il piazzamento del secondo marcatore.
13. Infine piazzare il segnalino Re nel campo del re nella regione indicata dalla 6° placchetta A (quella che abbiamo messo da parte nella fase 11). Questa regione sarà chiamata la Regione del Re. Ora il gioco può finalmente iniziare.

Premessa

La famiglia Hohenstauffer ha "generato" tra il 12° e il 13° secolo molti re e imperatori del Sacro Romano Impero. Il più famoso tra questi è stato Federico I, detto il Barbarossa. Ma suo figlio Enrico VI era quello che, dell'impero degli Staufer, ha portato maggiore estensione. L'impero si estendeva infatti dal mare del Nord fino al mar Baltico e a sud fino alla Sicilia. Con un impero enorme da governare l'imperatore Enrico VI doveva viaggiare con la sua corte e governare "a Cavallo". Si calcola che in anno abbia fatto più di 4000 km.

Introduzione

Voi interpretate uno dei principi che viaggiano con Enrico VI attraverso il suo regno. Con l'influenza si cerca di aver maggiori poltrone di consiglio nelle regioni. Più poltrone avrete, maggiori vantaggi e punti. Vale sempre la pena di avere un numero sufficiente di ambasciatori e nobili al seguito, perché: Nessun successo senza entourage!

A proposito di questo regolamento

Abbiamo deciso di non spiegare i casi particolari in questo regolamento. In molte partite tali casi non si verificherebbero e si complicherebbe solo la prima lettura. Questi casi sono introdotti alla fine di ogni

paragrafo nel box indicato con ? . Si consiglia semplicemente di saltare tali box e di andare a leggere solo nel caso di domande per avere una soluzione. Alcuni elementi di gioco sono spiegati nell'appendice. Potete trovare il riferimento nell'allegato. Se volte potete tenerlo a portata di mano per una veloce consultazione. Tali riferimenti sono marcati con un occhio lateralmente . Potete comunque leggere tutto alla prima lettura e poi consultarlo in caso di bisogno. Come preferite.

Svolgimento del gioco

L'ordine di gioco è dato dall'ordine in cui sono posti i segnalini famigliari sul pannello azione e non in senso orario. Il giocatore il cui segnalino è nel posto 1 comincia e esegue l'azione, poi il giocatore con il segnalino sul posto 2 così via

Ogni giocatore ha 3 segnalini sul pannello azione e quindi farà 3 azioni. Alla fine delle tre azioni si fa una fase di calcolo punteggio relativo ad una o due regioni e una fase di pulizia. Si ripete tutto 5 volte ma la 5 volta non si fa la fase di pulizia e si esegue anche un conteggio finale. Poi il gioco finisce e il giocatore con più punti vince.

Le azioni del giocatore

Al proprio turno un giocatore può decidere se muoversi sul lato verde o su quello rosso.

Rosso: barra dei rifornimenti (approvvigionamento)

Se sei il primo giocatore metterai il tuo famigliare in alto nella barra rossa. Se invece sono già presenti altri famigliari piizzerai subito sotto in direzione della freccia. Quando si piazza un famigliare su questa barra si procede a fare l'azione di rifornimento. Vedi l'esempio.

Cosa si fa nell'azione rifornimento? Si prendono ambasciatori e nobili dalla provincia e si mettono nella nostra corte (riserva personale). Hai bisogno di ambasciatori e\o nobili per fare le altre azioni possibili: Movimento e insediamento. Vedi a pag 8.

Verde: barra di piazzamento

Se sei il primo giocatore a piazzare il tuo famigliare sulla barra di piazzamento, metterai il tuo famigliare in basso della barra verde. Se invece ci sono già dei famigliari sulla barra lo metterai sopra i precedenti seguendo il verso della freccia. Quando piazza un famigliare su questa barra ed è indicato +



prendi immediatamente un ambasciatore del tuo colore dalla provincia e ponilo nella tua corte

Nota: puoi usare questo ambasciatore già dall'azione successiva. Quando si piazza un famigliare su questa barra si procede a fare l'azione Movimento e insediamento. Esempio Gabi piazza il famigliare sulla barra verde e prende subito un ambasciatore dalla riserva e lo pone nella sua corte.

Cosa si fa nell'azione Movimento e insediamento? Con questa azione si viaggia fino a una regione e si piazza un ambasciatore o un nobile su una poltrona libera. Si occupano poltrone per ottenere la maggioranza in una regione. Vedi a pag 9.

Pag 8: Azione rifornimento in dettaglio

Dopo aver piazzato un famigliare sulla barra rossa, si sceglie un campo sul pannello di rifornimento e si prendono le figure rappresentate nell'icona del vostro colore dalla riserva per metterle nella vostra corte. Prenderete inoltre anche la cassa posta sotto il campo che avete scelto. Le casse portano alcuni benefici e vi potranno aiutare durante il gioco. Le funzioni dei singoli forzieri sono descritti nella appendice nelle pagine 1 e 2.

Questa casella si può saltare sulla vostra prima lettura.

Domande o situazioni particolari azione rifornimento:

- Cosa succede se devo prendere un messaggero o un nobile da mettere nella mia riserva ma non c'è ne' nessuno del nostro colore?

In questo caso si può prenderle dal campo pagamento di una regione.

- Cosa succede se devo prendere un nobile dalla mia corte, ma c'è né già uno del mio colore nel campo pagamento della regione?

In questo caso si può prendere un ambasciatore al posto del nobile.

- Quando si deve rifornire le casse nuovamente?

Le casse non vengono ricaricate immediatamente. Sono ricaricate solo nella fase di pulizia.

- Posso scegliere un campo sul pannello di rifornimento sotto il quale non ci sono più casse?

Sì, lo puoi fare ma prendi solo gli ambasciatori o il nobile e non la cassa.

- Più avanti nel gioco potrebbero esserci più di una cassa sotto il campo della barra dei rifornimenti. In questo caso se scegli quel campo le prendi tutte.

Pag 9: Azione Movimento e insediamento in dettaglio

Quando avete piazzato un familiare nella barra verde potete occupare una poltrona in una delle 6 regioni con uno dei vostri ambasciatori o nobili. Si possono occupare solo poltrone libere. Potete piazzare una pedina a scelta a meno che non sia indicato diversamente. Attenzione: ambasciatori e nobili sono quasi sempre equivalenti in queste spiegazioni e quindi d'ora in avanti le chiameremo Figure. Se è necessario distinguerle le chiameremo con il nome corretto.

Nell'eseguire questa azione faremo le seguenti 2 fasi:

Fase 1: movimento

Se si vuole occupare una poltrona in una regione diversa da quella dove si trova il re, dobbiamo arrivarci.

Per far questo è necessario piazzare una figura in tutte le regioni a partire dalla successiva a quella dove si trova il re fino a quella che ci interessa in senso orario (nel peggiore dei casi si paga al massimo 5 figure). Le figure necessarie si devono prendere dalla nostra corte e devono essere piazzate nel campo pagamento (in alto) delle regioni interessate.

Esempio: Gabi vuole occupare una poltrona nella regione contrassegnata di rosso. Deve prima arrivarci e quindi piazza 2 figure nelle regioni intermedie e finisce il movimento mettendo l'ultima figura nella regione che le interessa. In questa maniera il movimento è completato.

Se invece la poltrona che vuoi occupare è nella regione del Re non devi pagare costi di movimento.

Fase 2: Insediamento

Ora dovete occupare la poltrona nella regione dove siete arrivati. In ogni poltrona è indicato un numero. Il numero indica quante figure sono necessarie da pagare per la poltrona. La prima figura va messa sempre direttamente dalla tua corte alla poltrona che vuoi occupare. Le restanti figure si possono prendere sia dalla tua corte che dal campo pagamento delle regioni successive alla regione la cui si trova la poltrona che devi pagare. Nota per una migliore distinzione abbiamo messo le figure nel campo pagamento. Le figure sono piazzate nelle poltrone.

Esempio: Gabi vuole occupare una poltrona con il numero 5. Deve quindi pagare 5 figure. Gabi piazza la prima figura direttamente sulla poltrona (1) e prende le restanti dal campo pagamento delle regioni successive in senso orario (2,3,4 e 5). Ha così completato l'insediamento. Per chiarezza abbiamo indicato con 1 la figura da cui partiamo.

Tutte le volte che ci insediamo in una poltrona prendiamo anche la cassa sottostante. Le casse portano alcuni benefici e vi potranno aiutare durante il gioco. Le funzioni dei singoli forzieri sono descritti nella appendice nelle pagine 1 e 2.

Esempio: Gabi prende anche la cassa marrone che si trova sotto la poltrona che ha occupato.

Per insediarsi su una poltrona è **necessario fare entrambe le fasi**. Se non lo puoi fare è necessario scegliere un'altra poltrona o fare un'azione di rifornimento.

Poltrone con nobile. Ci sono alcune poltrone con disegnato un nobile. In queste poltrone è necessario insediarsi solo con un nobile. Questo significa che per insediarsi in questa poltrona è necessario piazzare un nobile.

Esempio: Rudi vuole riempire la poltrona incorniciata. Quindi esegue le seguenti due fasi:

1 movimento: Il re si trova in Nijmegen. La poltrona si trova due regioni dopo in senso orario. Rudi deve quindi prima spostarsi. Egli quindi pone una figura a Strasburgo (1) e una a Palermo (2).

2. insediamento: la poltrona ha un numero 6. Questo significa che Rudi deve pagare 6 figure per insediarsi nella poltrona. Sulla poltrona è rappresentato un nobile. Rudi deve piazzare come prima figura un nobile nella poltrona prendendolo dalla sua corte (3) e poi prende dalle seguenti 5 regioni le ulteriori figure dalla sua corte (4-8). Infine prende il baule viola che si trova sotto la poltrona.

Questa casella si può saltare sulla vostra prima lettura.

Domande o situazioni particolari azione Movimento e insediamento

Posso pagare anche con i nobili il costo dell'azione Movimento e insediamento? Sì, si può pagare anche con i nobili. Tuttavia non c'è alcun vantaggio rispetto agli ambasciatori.

Posso insediare un nobile su una poltrona anche se sulla poltrona non è raffigurato un nobile?

Sì possibile insediare un nobile in ogni poltrona.

Se ho messo il mio familiare sulla barra verde al primo posto e ricevo un ambasciatore lo posso usare subito? Sì, si mette l'ambasciatore subito nella nostra corte e poi lo posso utilizzare subito per l'azione.

• Più avanti nel gioco potrebbero esserci più di una cassa sotto le poltrone. In questo caso se scegli quella poltrona le prendi tutte.

Una volta che un giocatore ha effettuato un'azione movimento o insediamento ha finito il turno e tocca al successivo giocatore sulla barra delle azioni. Quando tutti i giocatori hanno effettuato le loro azioni e non ci sono più familiari sulla barra delle azioni, si procede con il conteggio della regione.

Tutti familiari sono stati utilizzati.

Casse e privilegi

Durante le azioni si possono prendere molte casse e utilizzare privilegi. Le funzioni sono descritte nell'appendice da pag 1 a 3.

Conteggio regionale

Alla fine di ogni turno sono considerate 1 o 2 regioni. I giocatori ricevono punti in base alla maggioranza nella regione indicate con il marker.

Come si procede al conteggio in una regione? Si eseguono le seguenti operazioni:

1. Determinare la maggioranza

Si conta quale giocatore ha più poltrone occupate per ogni regione. Le poltrone occupate da un nobile valgono doppio. Il giocatore che ha la maggioranza delle poltrone occupate ha la maggioranza in questa regione. Gli altri giocatori seguono in base alle poltrone occupate. Se esiste una parità vince chi occupa la poltrona più a sinistra (generalmente la più costosa).

Esempio 1: Bettina ha 2 poltrone occupate in una regione, Rudi ne ha 1. Bettina ha quindi la maggioranza nella regione e Rudi è il secondo.

Esempio 2: Rudi ha una poltrona occupata nella regione. Gabi ha 2 poltrone occupate. Gunter ha una poltrona occupata da un nobile (vale doppio). Gabi e Gunter hanno quindi una parità. Gabi ha una poltrona più a sinistra dell'altro e quindi vince la parità. Gabi ha quindi la maggioranza nella regione, Gunter è il secondo e Rudi che ha solo 1 poltrona è terzo. (Bettina che non ha poltrone non verrà considerata nel conteggio di questa regione)

2. Assegnazione dei punti

I punti vengono attribuiti in base alla tessera messa nella regione in fase iniziale. Il giocatore con la maggioranza prende il numero maggiore di punti, il secondo il numero successivo (in 4 o 5 giocatori anche il 3° giocatore prende punti). Per segnare i punti far avanzare il segnalino sulla plancia segnapunti.

Esempio: Gabi ha la maggioranza e prende 7 punti, Gunter ne prende 4 e Rudi 3. I giocatori fanno avanzare il segnalino sul pannello segnapunti.

3 Distribuzione dei bonus regione

In ogni regione è indicato un bonus che verrà assegnato ai giocatori. I singoli bonus sono illustrati a pagina 3 dell'appendice.

Esempio: Gabi ha la maggioranza e ottiene due ambasciatori dalla provincia alla sua corte. Gunter è secondo e riceve un ambasciatore, Rudi non accede a questo bonus. I bonus saranno spiegati più avanti in appendice



In quali regioni si fa il conteggio? Solo quelle dove è presente il marker

Dove si trova questo marcatore? Il primo marker è messo nella prima regione indicata nella placchetta A che abbiamo messo nella prima riga nella preparazione iniziale, nel nostro caso Palermo.

Il secondo marker è piazzato in base al criterio indicato dalla placchetta B. Nel nostro caso è la regione con il re. Le condizioni specifiche sono indicate a pag 3 dell'appendice. Questa è la seconda regione che verrà conteggiata.

Nota: se entrambi gli indicatori finiscono nella stessa regione, la regione verrà contata una volta sola.

Dopo il conteggio della regione si procede con la fase di pulizia. La terza piastrina (C) che è sulla nostra riga iniziale fornisce le indicazioni necessarie. Cosa vuol dire esattamente lo descriviamo nel prossimo paragrafo.

Attenzione: nell'ultimo turno non si fa la fase di pulizia ma si passa direttamente al conteggio finale.

Questa casella si può saltare sulla vostra prima lettura.

Domande o situazioni particolari azione conteggio della regione

Il marker di punteggio.

Sarebbe opportuno definire la seconda regione già durante il turno. Questo può aiutare nello sviluppo del turno. Considerate però che la seconda regione potrebbe essere definita inequivocabilmente solo alla fine del turno.

Una regione può essere conteggiata più di una volta per turno? No, se entrambi i marcatori finiscono nella stessa regione questa verrà contata comunque una volta sola.

Determinazione della maggioranza in una regione

Nel determinare la maggioranza in una regione si considerano solo le figure nelle poltrone. Le figure nel campo pagamento non influenzano la maggioranza.

Il giocatore che non ha occupato nessuna poltrona in una regione non riceverà nessun punto.

Fase della pulizia (tranne l'ultimo turno)

Dopo il conteggio si deve ripulire un po'. Il re infatti non lo fa.

1. Pulizia delle poltrone

Per prima cosa rimettere le figure delle poltrone del consiglio delle regioni conteggiate nella provincia (riserva generale)

Esempio: Rudi, Gabi e Gunter prendono tutte le loro figure dalle poltrone e le rimettono nella provincia.

2. Refil delle casse

Piazzare una nuova cassa dalla pila coperta in modo che siano visibili i simboli sotto **ogni** poltrona delle regioni conteggiate e successivamente anche sotto **ogni** campo del pannello rifornimento.

Nota: se sotto una poltrona o sotto un campo del pannello di rifornimento sono presenti già uno o più casse, piazzatela comunque. La nuova cassa sarà semplicemente aggiunta (vedi esempio a destra)

3. Movimento del Re

Il re alla fine di ogni turno si muove di 1-3 regioni. La placchetta C indica di quanto si muove il re alla fine del turno. Per ogni numero il re si muove di una regione in senso orario. *Da tutte le regioni dove passa il re si svuota il campo pagamento.* I giocatori riprendono le loro figure e le rimettono nella loro corte (riserva personale). Questo vale per tutte le regioni attraversate, come anche per la regione dove si ferma il re.

Attenzione: solo le figure che sono nei campi pagamento delle regioni sopra descritte tornano ai giocatori, quelle del campo della regione da cui il re comincia il movimento rimangono sul tabellone.

Esempio: il numero indica 3, quindi il re si muove di 3 regioni. I giocatori riprendono le loro figure dai campi pagamento delle 3 regioni dove si è mosso il re.

4. Rimettere le placchette (A, B e C) nella scatola

Ora rimettere nella scatola le tre placche superiori. Riprendere i due marker dal tabellone. Per il prossimo turno piazzare il marker del conteggio nella nuova regione che ora è nella riga in alto. Nel nostro caso Strasburgo. Il secondo come nella preparazione mettetelo sopra le placchette B.

5. Ordine del nuovo round

Adesso bisogna stabilire in nuovo ordine per il prossimo turno. Per far ciò, si sposta dapprima i famigliari che erano nella barra rossa di nuovo al centro del pannello delle azioni lasciando l'ordine inalterato. In questa maniera il giocatore che nel turno passato ha fatto per primo l'azione rifornimento sarà il nuovo primo giocatore. In seguito si spostano i famigliari che si trovano sulla barra verde. Questi vanno traslati così come sono di nuovo al centro. Il giocatore che nel turno precedente ha fatto per primo l'azione movimento e insediamento sarà ora l'ultimo a giocare.

Ora il nuovo round può iniziare

I giri successivi saranno effettuati esattamente come questo round.

Tuttavia, nell'ultimo turno si elimina la fase di pulizia e il movimento del re. Dopo aver conteggiate le regioni si va direttamente alla fine del gioco.

Le figure sulle poltrone rimangono come si trovavano all'ultimo turno.

(alla fine dovrete rimettere tutto il gioco nella scatola Oppure giocare una nuova partita)

Questa casella si può saltare sulla vostra prima lettura.

Domande o casi particolari in fase di pulizia.

Cosa succede se finisce la riserva delle casse? Mescolate gli scarti e riformate la riserva.

Ancora un promemoria:

Il gioco si svolge in 5 turni.

Dopo 1-4 giri, vi è una fase di pulizia.

Dopo il quinto round della fase di pulizia viene omessa

Le figure rimangono anche nelle regioni conteggiate l'ultimo turno e saranno nuovamente conteggiate nel conteggio finale.

Fine del gioco. Conteggio finale delle casse e delle carte obiettivo.

Per chiarezza togliete tutte le figure dai campi pagamento delle regioni. Tali figure non hanno alcuna funzione nel conteggio finale.

Carte obiettivo

Scoprite le vostre carte obiettivo e verificate quanti punti avete fatto. Ogni obiettivo mostra una condizione e un punteggio. I singoli obiettivi sono descritti in appendice a pagina 4.

Se si raggiunge la condizione si ricevono anche i punti. Nota: è possibile soddisfare più volte gli obiettivi blu e rossi e in quel caso si riceve più volte i punteggi.

Esempio:

1. Obiettivo regione: Rudi ha come obiettivo Augsburg. Rudi però è secondo a Augsburg, quindi riceve solo 6 punti.
2. Obiettivo blu: Rudi ha la carta obiettivo indicata. Egli soddisfa la condizione due volte e ottiene due volte i 7 punti vittoria indicati, vale a dire 14 punti vittoria per questo obiettivo. (Ogni figura può essere utilizzata per un solo modello.)
3. Obiettivo rosso: Rudi ha la carta indicata. Egli ha occupato 3 delle poltrone di valore 4. Egli riceve 12 punti.

Rudi riceve dalle sue carte obiettivo $6+14+12=32$ punti. Egli fa avanzare il suo segnalino sul segnapunti. Se supera il segnale 25/0 prende una medaglietta 25 per ricordarlo.

Casse

Ora si calcolano i punti per le casse che ti sono rimaste.

Per prima cosa si contano le casse marroni. I punti variano in base a quante sono le casse marroni.

1 cassa 2 punti

2 casse 5 punti

3 casse 9 punti

E così via....

Se hai più di 5 casse marroni si inizia una nuova serie

Dopo averle contate le casse marroni vengono rimesse nella scatola.

Per ogni cassa turchese e viola si riceve ancora 1 punto ognuna.

Esempio: Rudi ha 7 casse marroni. Egli riceve 20 punti per una serie completa e 5 per la serie di 2 casse. Inoltre Rudi ha anche 2 casse turchesi e una viola e riceve perciò altri 3 punti. Rudi ha così ottenuto per le sue casse 28 punti che segnerà sul segnapunti. Per ogni volta che supera il segnale 25/0 prenderà una piastrina da 25. Ogni 4 piastrine potrà prendere una piastrina da 100.

Il giocatore con più punti vittoria vince la partita. In caso di parità vince il giocatore che ha più figure nella sua corte. In caso di ulteriore parità vince il giocatore con il sangue più blu.

Appendice

Casse. Si possono utilizzare molte casse durante il turno. Alcune casse si possono usare solo in combinazione con determinate azioni. Di seguito le varie casse in dettaglio:

Casse arancioni – beneficio immediato

Se si prende una cassa arancione si applica immediatamente il beneficio e poi si elimina ponendola nella pila degli scarti.

Punti vittoria: Prendere subito il numero specificato di punti vittoria (2, 3, 4 o 5).

Ambasciatore: prendere subito dalla provincia il numero di ambasciatori specificato (1, 2 o 3) e porli nella nostra corte.

Nobili: prendere subito un nobile dalla provincia e porlo nella nostra corte.

Casse turchesi – beneficio da usare una sola volta

Quando si prende una cassa turchese, porla scoperta davanti a se. E' possibile utilizzarla anche subito. Se si utilizza va poi scartata nella pila degli scarti.

Famigliare al posto 1: e' possibile utilizzare questa cassa prima di piazzare uno dei tuoi famigliari sulla barra rossa o sulla barra verde. In questo caso si piazza il famigliare al primo posto della barra dei rifornimenti. E' possibile che sia necessario fare posto e in questo caso si spostano tutti gli eventuali segnalini un posto in basso.

Rifornimento: se eseguite l'azione rifornimento scegliere (come al solito) il campo da cui prendere le figure, ma al posto di prendere la cassa sotto questo campo potete prendere la cassa o le casse sotto un altro campo, anche se sotto il campo dove avete preso le figure non ci sono casse. Esempio Bettina prende 1 ambasciatore e 1 nobile ma invece della cassa marrone prende la cassa viola.

Nessun costo di spostamento: se stai facendo l'azione movimento e insediamento puoi usare questa cassa. In pratica si salta il movimento, cioè non si paga per il movimento e si può direttamente piazzare una nostra figura sulla poltrona che ci interessa senza pagare nulla per il movimento.

Insediamento economico: se stai facendo l'azione movimento e insediamento puoi usare questa cassa. In pratica nella fase insediamento si può piazzare una figura dalla propria corte sulla poltrona senza pagare il costo completo. Si paga solo 1 figura.

Si possono usare entrambe queste casse in combinazione. In pratica puoi usare 1 ambasciatore o 1 nobile per occupare una poltrona senza alcun costo aggiuntivo.

Lascia figura: si può giocare questa cassa nella fase pulizia. Permette di lasciare una figura in una poltrona in una regione conteggiata.

Casse marroni – conteggio finale

Quando si prende una cassa marrone si pone scoperta davanti a noi. Rimane fino alla fine del gioco. Nel conteggio finale riceverete punti in base al numero di casse collezionate. I punti sono indicati sulle casse stesse. Se avete più di 5 casse inizierete una seconda serie.

Esempio: se avete alla fine del gioco 3 casse marroni riceverete 9 punti. Se alla fine del gioco avete 7 casse marroni ricevete 25 (20+5) punti.

Casse viola – privilegi

Quando si prende una cassa viola si pone scoperta davanti a noi. Ogni volta che si prende una cassa viola è possibile spendere due dei nostri scrigni viola (compreso quello appena preso) e prendere uno dei privilegi possibili.

Si può prendere ogni tipo di privilegio solo una volta. Si può prendere un solo privilegio marcato con 1. Le funzioni dei singoli privilegi sono descritte successivamente.

Privilegi.

In ogni partita di "die Stauffer" potete giocare con privilegi diversi. Tutti i privilegi sono contrassegnati con un numero da 1 a 16. Si giocherà sempre con 6 diversi privilegi. Per i privilegi con i punti vittoria si usa sempre la configurazione iniziale. Gli altri privilegi si possono usare 2 volte. (solo giocando in due si possono usare 1 volta sola).

Di seguito indichiamo alcuni set che potete provare:

set alternativo: 1, 2, 5, 8, 11, 14 a partire dalla 2° partita

sinergia: 1, 3, 5, 8, 10, 16 a partire dalla 4° partita

sviluppo punti: 1, 2, 6, 9, 13, 16 a partire dalla 5° partita

quantità invece che qualità: 1, 3, 4, 7, 8, 12 a partire dalla 6° partita

Raccomandato dall'editore: a partire dalla 7° partita: parziale set casuale: 1, 2, ?, ?, ?, ?

A partire dalla 10° partita: fai da solo il tuo set oppure fallo totalmente casuale

1. Subito. Quando prendi uno di questi privilegi si ottiene immediatamente il numero di punti indicati e si segnano. Si tiene scoperta davanti a se la carta privilegio per ricordare di non poterne prenderne un altro.
2. Movimento e insediamento. E' possibile occupare una poltrona di consiglio già occupata (da te o da un altro giocatore). Si pone la figura a destra della poltrona occupata. In ogni poltrona possono stare al massimo 2 figure. Una poltrona così occupata verrà considerata 2 volte sia nel conteggio regionale che nel conteggio finale (come se fossero 2 poltrone separate)
3. Movimento e insediamento. Quando hai una poltrona occupata da un ambasciatore, puoi, senza costi aggiuntivi, prendere un altro ambasciatore dalla tua corte e piazzarlo sulla stessa poltrona. In ogni poltrona possono stare al massimo 2 figure. Una poltrona così occupata verrà considerata 2 volte sia nel conteggio regionale che nel conteggio finale (come se fossero 2 poltrone separate)
4. Movimento e insediamento. Quando fai la fase 2 dell'azione movimento e insediamento paghi sempre 3 figure, indipendentemente dal numero rappresentato accanto alla poltrona. (in combinazione con il 5 si paga sempre 2)
5. Movimento e insediamento. Quando fai la fase 2 dell'azione movimento e insediamento paghi sempre 1 figura in meno di quella rappresentata a fianco della poltrona. (in combinazione con il 4 si paga sempre 2)
6. Movimento e insediamento. Quando si occupa una poltrona nella regione del re si ricevono subito 3 punti. (in combinazione con il 3 si ricevono 6 punti)
7. Approvvigionamento. Ogni volta che fai l'azione approvvigionamento prendi un ambasciatore in più.
8. Approvvigionamento. Ogni volta che fai l'azione approvvigionamento prendi una cassa in più dalla pila coperta.
9. Approvvigionamento: Ogni volta che fai l'azione approvvigionamento prendi 2 punti vittoria.
10. Movimento e insediamento. Quando fai la fase 1 dell'azione movimento paghi solo 1 figura e la metti nel campo pagamento della regione dove ti vuoi insediare. In combinazione con 11 il movimento è gratuito.
11. Movimento e insediamento. Quando fai la fase 1 dell'azione movimento puoi non pagare nelle prime 2 regioni in cui ti devi spostare. Ad esempio se devi spostarti di 4 regioni puoi pagare solo la 3° e la 4 regione con una figura. In combinazione con il 10 il movimento è gratuito.

12. Movimento e insediamento. Se vuoi occupare una poltrona in una regione confinante con la regione del Re (a destra o a sinistra), non devi pagare alcuna figura per la fase 1 movimento. Se andate a occupare una poltrona in un'altra regione pagate il movimento come al solito.
13. Conteggio. Dopo un conteggio regionale le figure che occupano le poltrone nelle regioni valutate tornano nella tua corte anziché nella provincia.
14. Conteggio. Si ottengono punti vittoria aggiuntivi durante il conteggio regionale. Si ottengono 3 punti se si ha la maggioranza, 2 se secondi, 1 se terzi. (in una partita a 2 giocatori non si assegna il 2 e il 3 posto)
15. Conteggio. Sempre quando hai almeno una poltrona occupata nella regione valutata ricevi 2 punti vittoria.
16. Casse. Sempre quando ottieni una cassa arancione ottieni 2 punti vittoria aggiuntivi.

Specifiche dei simboli nelle piastrine B

Regione del re. Sarà valutata la regione dove è posto il re.

Regione con il minor numero di casse. Sarà valutata la regione dove sono presenti il minor numero di casse.

Regione con il maggior numero di figure nelle poltrone. Sarà valutata la regione dove sono presenti il maggior numero di figure presenti. (se ci sono poltrone occupate da due figure si conta come se fossero 2 poltrone)

Se ci sono più regioni che corrispondono ai criteri, partendo dalla regione del re, si procede in senso orario e si valuterà la prima regione che ha le condizioni richieste.

Bonus regionale

Ogni volta che viene valutata una regione, oltre ai punti viene assegnato anche il bonus specifico di regione.

Augsburg – 2 casse

Se viene conteggiata questa regione, scopri 2 casse dalla pila coperta. Il giocatore con la maggioranza ne prende 1 e il secondo prende l'altra.

Strasbourg - + 2 ambasciatori + 1 ambasciatore

Il giocatore con la maggioranza prende 2 ambasciatori dalla provincia e li mette nella sua corte, il 2 ne prende uno (anche nel gioco a 2 giocatori)

Palermo - +3, +1 punti vittoria

Il giocatore con la maggioranza prende 3 punti vittoria il secondo 1 punto vittoria (anche nel gioco a 2 giocatori)

Aachen – casse

Durante il conteggio di questa regione scoprite dalla pila coperta un numero di casse uguale al numero dei giocatori. Il giocatore con la maggioranza ne prende 1, il secondo 1 e così via per tutti i giocatori che hanno almeno una poltrona occupata nella regione. Le casse che eventualmente avanzano vanno messe nella pila degli scarti.

Nijmegen - + 1 ambasciatore

Tutti i giocatori che hanno almeno una poltrona occupata nella regione prendono un ambasciatore del loro colore dalla provincia e lo mettono nella loro corte.

Milano - + 2 punti vittoria

Tutti i giocatori che hanno almeno una poltrona occupata nella regione prendono 2 punti vittoria.

Carte obiettivo.

Per i conteggi si applicano i seguenti principi:

- si considerano solo le figure che si trovano sulle poltrone. Le figure che si trovano sul campo pagamento della regione vanno tolte prima del conteggio finale.
- Le poltrone occupate da 2 figure contano come 2 poltrone diverse.

Obiettivi regioni

Ognuna di queste carte obiettivo identifica una regione. Se hai la maggioranza in questa regione ottieni 12 punti, se sei secondo 6 punti (nel gioco a 2 giocatori il secondo non prende punti)

Obiettivi con pergamena azzurra.

Ognuna di queste carte obiettivo indicano una particolare combinazione di regioni (modello).

Esempio 2 regioni opposte oppure 3 regioni adiacenti. Per ottenere i punti è necessario avere almeno una poltrona occupata in ogni regione indicata. Si può ottenere più punti se si verificano le condizioni più di una volta, salvo contare ogni figura una volta sola.

Esempio: Rudi ha la carta con 2 regioni distinte. Egli verifica la condizione 2 volte una volta con le pedine A e una volta con le pedine B. La regione in alto è considerata 2 volte perché ha 2 pedine. La figura non indicata con una lettera non può essere considerata perché non ha figure in regioni che soddisfano il modello.

Obiettivi con pergamena rossa.

Poltrone

Queste carte indicano specifiche poltrone. Maggiori sono le poltrone occupate indicate nella carta maggiori sono i punti che riceverete. I punti sono indicati sulla pergamena stessa. Se hai una poltrona occupata con 2 figure conta come se fossero 2 poltrone.

- Poltrone da 3, 4 o 5: per ogni figura che hai su una di queste poltrone, maggiori sono i punti che riceverete. Se hai una poltrona occupata prendi il numero di punti indicati a sinistra, se ne hai 2 il secondo numero e così via.
- Tutte le tue poltrone: per ogni poltrona occupata prendi punti (come indicato sulla pergamena), indipendentemente dal numero indicato accanto alla poltrona. (nel box: punti per 1/2/3/4/5/6/7 poltrone occupate. Per ogni ulteriore poltrona occupata prendi ulteriori 5 punti)
- Coppie. Per ogni coppia di poltrone occupate con il medesimo numero, ricevi 8 punti. È irrilevante che le poltrone occupate siano in regioni diverse. Esempio: Gunter ha 4 poltrone da 4 occupate e 2 da 7. Sono quindi 3 coppie, riceve quindi 24 punti.
- Serie: per ogni serie di poltrone (da 3, 4, 5) occupate da 1 figura si ottengono 15 punti. È irrilevante che le poltrone si trovino in più regioni. Esempio: Bettina ha 2 poltrone da 3, 2 da 4 e 2 da 5. Ha così 2 serie complete e ottiene 30 punti.
-