



**TRADUZIONE E RIASSUNTO DEL REGOLAMENTO DEL GIOCO
(VERSIONE EUROPEA) AD OPERA DI CLAUDIO "dmc977" DE SIMONE**

NOTE: HO INCLUSO I REGOLAMENTI DELLE 5 ESPANSIONI, OGNI ESPANSIONE È CARATTERIZZATA DA UN COLORE SPECIFICO. TUTTI I RIFERIMENTI AD UNA DETERMINATA ESPANSIONE SONO RIPORTATI NEL COLORE CORRISPONDENTE. IL COLORE ROSSO SI RIFERISCE AL GIOCO BASE E ALLE FASI DI GIOCO. SE NON SPECIFICATO IL TERMINE "SIGNORE" INDICA SIA UN UOMO CHE UNA DONNA.

SE VIENE USATA L'ESPANSIONE DELLE CROCIATE IL TURNO DI GIOCO VIENE MODIFICATO COME DESCRITTO ALLE PAGINE 10 E 11.
VER.1.5 Aprile 2015

FASE 1 – "UDITE, UDITE!"

(GIOCARRE OGNI AZIONE IN ORDINE DI TURNO)

ABILITÀ DEL MENESTRELLO ATTIVA
NOBILI TRATTI: BASTARDO - BRUTTO

CHIAMATA PER LA CROCIATA

SE NON C'È GIÀ UNA CROCIATA IN ATTO, IL **PAPA** (O UN **CARDINALE**, SE IL PAPA NON È IN GIOCO) PUÒ EFFETTUARE IN QUALSIASI MOMENTO DI QUESTA FASE LA "CHIAMATA PER LA CROCIATA". (GIRARE IL SEGNALE DAL LATO *ATTIVO*). SE DURANTE LA SUCCESSIVA FASE DI MOVIMENTO NESSUN SIGNORE PARTE PER LA CROCIATA, IL SEGNALE VIENE RIMESSO SUL LATO *NON ATTIVO*, E SARÀ POSSIBILE FARE UN ALTRO TENTATIVO NELLA SUCCESSIVA FASE 1.

EDITTO REALE

PUÒ ESSERE EMANATO DAL **RE** UNA SOLA VOLTA IN TUTTA LA PARTITA IN QUALSIASI MOMENTO DELLA FASE 1. IL RE PUÒ CHIEDERE IL SUPPORTO DEL **PAPA**. MA QUESTO È OBBLIGATORIO SE È IN GIOCO IL **GRAN MAESTRO TEMPLARE**.

- SE VIENE EMANATO, IL RE SACCHeggia TUTTE LE **COMMANDERIE** SULLA MAPPA, RICEVENDO DALLA BANCA **3 MONETE** PER OGNI COMMANDERIA. LE COMMANDERIE VENGONO POI DISTRUTTE E NON POSSONO ESSERE PIÙ COSTRUITE.
- SE IL **TESORO TEMPLARE** È ANCORA NASCOSTO, IL RE RICEVE SOLO **2 MONETE** PER COMMANDERIA.
- SE IL **TESORO TEMPLARE** È NASCOSTO, I GIOCATORI CHE CONTROLLANO ALMENO UN SIGNORE TEMPLARE RICEVONO DALLA BANCA **1 MONETA** PER OGNI **COMMANDERIA** CONTROLLATA.
- SE IL RE HA IL **SUPPORTO DEL PAPA**, TUTTI I CAVALIERI TEMPLARI VENGONO UCCISI E L'ORDINE TEMPLARE DISTRUTTO PER IL RESTO DELLA PARTITA. SE IL **GRAN MAESTRO TEMPLARE** VIENE UCCISO IN QUESTO MODO, PIAZZA UN SEGNALE **MALEDIZIONE** SUI SIGNORI COL TITOLO DI PAPA E RE: CIASCUNO DEVE TIRARE **1D6** ALL'INIZIO DI OGNI SUCCESSIVA **FASE 1**, E MUORE CON IL RISULTATO DI 1.

A) **MATRIMONI**

I GIOCATORI ANNUNCIANO GLI EVENTUALI MATRIMONI, CHE RAPPRESENTANO ALLEANZE. LO SPOSO NON DEVE ESSERE UN RELIGIOSO, LA SPOSA NON DEVE AVERE IL TITOLO D'ARCO.

- SE LO SPOSO È IL RE, LA SPOSA DIVENTA SUBITO LA REGINA
- SE LO SPOSO NON È IL RE, E LA SPOSA È LA REGINA REGNANTE, LO SPOSO NON DIVENTA IL RE

UTILIZZANDO UN SEGNALE DIPLOMAZIA È POSSIBILE OFFRIRE ANCHE MONETE E CARTE. UN MATRIMONIO OBBLIGA I DUE GIOCATORI A VINCERE SOLO IN COPPIA CON 4 PV TOTALI (SOLO DA 4 GIOCATORI IN SU).

- UN MATRIMONIO TERMINA SOLO CON LA MORTE DI UNO SPOSO O SE IL PAPA LO ANNULLA

TITOLI ECCLESIASTICI E REALI

OGNI GIOCATORE IN ORDINE DI TURNO ELEGGE UN SUO CANDIDATO, POI OGNI GIOCATORE CHE NE HA DIRITTO PUÒ SCEGLIERE SEGRETAMENTE UNO, ENTRAMBI O NESSUNO DEI PROPRI SEGNALE VOTO E PIAZZARLI SUI CANDIDATI DI SUA SCELTA. POI VENGONO TUTTI CONTEMPORANEAMENTE RIVELATI.

- **SEGNALE BIANCO (A FAVORE):** IL CANDIDATO SCELTO RICEVE TUTTI I VOTI DEL GIOCATORE
- **SEGNALE NERO (ESCA):** NON HA NESSUN EFFETTO

B) **ELEZIONE DEL GRAN MAESTRO TEMPLARE**

(MAGGIORANZA SEMPLICE, MINIMO 2 VOTI)

CONDIZIONI

- ESPANSIONE TEMPLARI IN GIOCO

CANDIDATO

- UN SIGNORE CON TITOLO TEMPLARE
- NON CATTURATO NÉ SCOMUNICATO

VOTI

- 1 VOTO PER OGNI SIGNORE TEMPLARE, NON CATTURATO NÉ SCOMUNICATO

PRIVILEGI

- **VALE 1 PV**
- SE È IN GIOCO, EGLI STESSO E TUTTI I SIGNORI TEMPLARI SONO OBBLIGATI A PARTECIPARE ALLA **CROCIATA** DURANTE **LA VENDETTA DEL SALADINO**
- SE È IN GIOCO, IL RE DEVE AVERE IL CONSENSO DEL PAPA PER EMANARE UN EDITTO REALE

C) **ELEZIONE DEL GRAN MAESTRO DEI CAVALIERI TEUTONICI**

(MAGGIORANZA SEMPLICE, MINIMO 2 VOTI)

CONDIZIONI

- ESPANSIONE CAVALIERI TEUTONICI IN GIOCO

CANDIDATO

- UN SIGNORE CON TITOLO SIGNORE TEUTONICO
- NON CATTURATO NÉ SCOMUNICATO

VOTI

- 1 VOTO PER OGNI SIGNORE TEUTONICO
- UN SIGNORE PUÒ VOTARE ANCHE PER SE STESSO

PRIVILEGI

- **VALE 1 PV**
- SE È IN GIOCO, EGLI STESSO E TUTTI I SIGNORI TEUTONICI SONO OBBLIGATI A PARTECIPARE ALLA **CROCIATA** DURANTE **LA VENDETTA DEL SALADINO**
- FINCHÈ È IN GIOCO, OGNI CAVALIERE TEUTONICO IN UNA BATTAGLIA AGGIUNGE **+1** COLPO AL RISULTATO TOTALE DEI DADI DA BATTAGLIA

D) ELEZIONE DEL VESCOVO (MAGGIORANZA SEMPLICE)

CONDIZIONI

- L'ELEZIONE AVVIENE IN OGNI VESCOVATO SENZA VESCOVO INSEDIATO IN CUI TUTTI I VILLAGGI SONO CONTROLLATI DAI GIOCATORI

CANDIDATO

- UN SIGNORE MASCHIO CON O SENZA TITOLI FEUDALI, NON SPOSATO
- NON UN VESCOVO NÉ UN RE
- NON CATTURATO NÉ SCOMUNICATO

VOTI

- 2 VOTI PER IL CONTROLLO DEL VILLAGGIO PIÙ GRANDE DEL VESCOVATO
- 1 VOTO PER TUTTI GLI ALTRI SINGOLI VILLAGGI NEL VESCOVATO
- 2 VOTI PER OGNI PROPRIO VESCOVO IN GIOCO AD INIZIO TURNO
- 3 VOTI PER OGNI PROPRIO CARDINALE E PAPA

PRIVILEGI

- PUÒ DIVENTARE CARDINALE O PAPA
- 2 VOTI QUANDO ELEGGE UN VESCOVO
- 1 VOTO QUANDO ELEGGE IL RE
- NON PUÒ SPOSARSI
- PUÒ TASSARE IL PROPRIO VESCOVATO USANDO LA CARTA TASSA
- PUÒ CERCARE DI FERMARE UNA **RIVOLTA** NEL SUO VESCOVATO LANCIANDO **1D6**
 - **1-4:** LA RIVOLTA VIENE FERMATA
 - **5-6:** LA RIVOLTA NON VIENE FERMATA E IL VESCOVO VIENE UCCISO. TUTTI I SUOI TITOLI FEUDALI VENGONO DISTRIBUITI SE POSSIBILE AGLI ALTRI SIGNORI DELLA SUA FAMIGLIA.

ARCIVESCOVO (SOLO CON LE ESPANSIONI **CAVALIERI TEUTONICI** E/O **TEMPLARI**)

UN VESCOVO PUÒ RICEVERE UN SECONDO TITOLO DI VESCOVO IN UN ALTRO VESCOVATO, GUADAGNANDO I SEGUENTI PRIVILEGI:

- 2 VOTI QUANDO ELEGGE UN VESCOVO
- PUÒ RISCOUTERE TASSE SU ENTRAMBI I SUOI VESCOVATI NELLO STESSO TURNO, GIOCANDO DUE CARTE TASSA
- CONTA COME UN CARDINALE QUANDO SI ELEGGE IL RE, MA NON QUANDO SI ELEGGE IL PAPA

E) ELEZIONE DEL PAPA (MAGGIORANZA ASSOLUTA)

CONDIZIONI

- L'ELEZIONE AVVIENE SE SONO IN GIOCO ALMENO 2 CARDINALI NON CATTURATI

CANDIDATO

- UN VESCOVO O CARDINALE, NON CATTURATO NÉ SCOMUNICATO

VOTI

- 1 VOTO PER CARDINALE

PRIVILEGI

- **VALE 1PV** E MANTIENE TUTTI GLI ALTRI SUOI TITOLI
- 3 VOTI QUANDO ELEGGE UN VESCOVO
- DECIDE SE PERMETTERE LA NOMINA DI UN CARDINALE
- 1 VOTO QUANDO ELEGGE IL RE
- PUÒ ANNULLARE IN QUALSIASI MOMENTO UN MATRIMONIO SU RICHIESTA DI UNO SPOSO. NEL CASO DI MATRIMONIO REALE NON PUÒ ANNULLARLO SE ESISTE IL PRINCIPE INCORONATO.
- PUÒ TASSARE TRAMITE UNA CARTA TASSA TUTTI I VESCOVATI GOVERNATI CHE NON SIANO GIÀ TASSATI DA UN VESCOVO O UN CARDINALE, MA QUESTI ULTIMI HANNO LA PRIORITÀ PER LA TASSAZIONE.
- PUÒ SCOMUNICARE UN SIGNORE UNA VOLTA PER TURNO, IN QUALSIASI MOMENTO, MA PUÒ CAMBIARE IDEA SE RICEVE UNA "DONAZIONE" TRAMITE UN SEGNALINO DIPLOMAZIA. PUÒ ESSERCI UN SOLO SIGNORE SCOMUNICATO IN GIOCO IN QUALSIASI MOMENTO. UN SIGNORE SCOMUNICATO NON PUÒ NÉ VOTARE NÉ ESSERE VOTATO, E SE È UN VESCOVO O CARDINALE PERDE IL SUO TITOLO. SE IL PAPA MUORE LA SCOMUNICA FINISCE.
- E' IMMUNE ALLA CARTA GIUSTIZIA
- **PUÒ DECIDERE SE APPOGGIARE UN EDITTO REALE**

F) ELEZIONE DEL RE

**(MAGGIORANZA SEMPLICE, ALMENO 3 VOTI
E ALMENO IL VOTO DI 2 VESCOVI, O DI 1 CARDINALE, O DEL PAPA)**

CONDIZIONI

- L'ELEZIONE AVVIENE SE SONO IN GIOCO ALMENO 3 SIGNORI TITOLATI (RELIGIOSI O NON) DI CUI ALMENO 2 VESCOVI, OPPURE ALMENO 1 CARDINALE O IL PAPA.

CANDIDATO

- UN QUALSIASI SIGNORE TITOLATO MASCHIO, NON RELIGIOSO
- NON CATTURATO NÉ SCOMUNICATO

VOTI

- 1 VOTO PER SIGNORE TITOLATO

PRIVILEGI

- **VALE 1PV** E MANTIENE TUTTI GLI ALTRI SUOI TITOLI
- PUÒ TASSARE UN FEUDO NON GOVERNATO
- PUÒ RIDURRE IL COSTO DI UN TITOLO FEUDALE A 0, DONANDO UN TITOLO FEUDALE AD UN SIGNORE CHE NE HA I REQUISITI. PUÒ RICHIEDERE DELLE "DONAZIONI", NEL CASO SI USA IL SEGNALINO DIPLOMAZIA.
- E' IMMUNE ALLA CARTA GIUSTIZIA
- **APPENA VIENE ELETTO PUÒ SOSTITUIRE LIBERAMENTE FINO A DUE CAVALIERI E/O DUE FANTI CHE SI TROVINO NEL SUO STESSO VILLAGGIO CON UN EGUAL NUMERO DI **GUARDIE REALI**. SE MUORE O PERDE LA CARICA, LE GUARDIE REALI RITORNANO TRUPPE NORMALI ESSE SEGUONO SEMPRE IL RE, E SI SPOSTANO CON LUI. IN BATTAGLIA LE GUARDIE REALI PERMETTONO DI AGGIUNGERE **+1 COLPO BONUS AI TIRI DEI DADI DA BATTAGLIA**. INDIPENDENTEMENTE DAL LORO NUMERO. LE GUARDIE REALI SONO IMMUNI AGLI ATTACCHI DEGLI ARCIERI.**

REGINA

CONDIZIONI

- SPOSA IL RE O IL SUO SPOSO DIVENTA RE

CANDIDATO

- SIGNORA NON SPOSATA

PRIVILEGI

- MANTIENE TUTTI I SUOI TITOLI E RICEVE 2 MONETE DURANTE LA FASE DELLE RENDITE

REGINA REGGENTE

- SE IL RE MUORE E NON C'È UN PRINCIPE INCORONATO, DIVENTA REGINA REGGENTE E GUADAGNA I PRIVILEGI DEL RE, FINCHÈ UN NUOVO RE NON VIENE ELETTO NEI TURNI SUCCESSIVI.

- NON VALE NESSUN PV

- PUÒ DARE ALLA LUCE IL PRINCIPE INCORONATO, SE IL RE È VIVO E NON È CATTURATO

- E' IMMUNE ALLA CARTA GIUSTIZIA

- **APPENA VIENE ELETTA PUÒ SOSTITUIRE LIBERAMENTE UN CAVALIERE E/O FINO A DUE FANTI CHE SI TROVINO NEL SUO STESSO VILLAGGIO CON UN EGUAL NUMERO DI **GUARDIE REALI**. SE MUORE O PERDE LA CARICA, LE GUARDIE REALI RITORNANO TRUPPE NORMALI ESSE SEGUONO SEMPRE LA REGINA, E SI SPOSTANO CON LEI. IN BATTAGLIA LE GUARDIE REALI PERMETTONO DI AGGIUNGERE **+1 COLPO BONUS AI TIRI DEI DADI DA BATTAGLIA**. INDIPENDENTEMENTE DAL LORO NUMERO. LE GUARDIE REALI SONO IMMUNI AGLI ATTACCHI DEGLI ARCIERI.**

PRINCIPE INCORONATO

CONDIZIONI

- UN NUOVO SIGNORE MASCHIO NATO DALLA FAMIGLIA DELLA REGINA, CHE NON DEVE ESSERE CATTURATA

CANDIDATO

- UN SIGNORE MASCHIO CON ENTRAMBI I GENITORI VIVI

PRIVILEGI

- DIVENTA RE ALLA MORTE DEL PADRE E NE EREDITA TUTTI I TITOLI
- E' IMMUNE ALLA CARTA GIUSTIZIA
- MANTIENE IL TITOLO SE LA REGINA MUORE, LO PERDE SE DIVENTA VESCOVO

FASE 2 – SCARTARE, PESCARE E GIOCARE CARTE

(GIOCARO OGNI AZIONE IN ORDINE DI TURNO)

ABILITÀ DELLA ZINGARA ATTIVA

NOBILI TRATTI: **BENEDETTO – MALEDETTO – SFORTUNATO**

SE È IN CORSO IL SECONDO TURNO DELLA CROCIATA **LA VENDETTA DEL SALADINO** LA CARTA **PESTE** FUNZIONA diversamente, come descritto a pag.9

SIGNORI TEUTONICI

INVECE DI PESCARE UNA CARTA SIGNORE O SORTE, UN GIOCATORE PUÒ PESCARE E PIAZZARE IMMEDIATAMENTE UN SEGNALINO TITOLO SIGNORE TEUTONICO SU UN QUALSIASI SIGNORE MASCHIO NON SPOSATO, CATTURATO, SCOMUNICATO O RINNEGATO, E SENZA TITOLI ECCLESIASTICI. NON È POSSIBILE AVERE QUESTO TITOLO SE IN FAMIGLIA CI SONO GIÀ TITOLI PROVENIENTI DALL'ORDINE DEI TEMPLARI, MA SONO POSSIBILI I MATRIMONI TRA I VARI ORDINI.

NON APPENA UN GIOCATORE GUADAGNA QUESTO TITOLO, 4 SEGNALINI CAVALIERI TEUTONICI VENGONO MESSI A DISPOSIZIONE NELLA SUA RISERVA PERSONALE, E POTRANNO ESSERE ACQUISTATI NELLA SUCCESSIVA FASE DEGLI ACQUISTI.

CARATTERISTICHE DEL SIGNORE TEUTONICO:

- NON PUÒ SPOSARSI NÉ AVERE TITOLI ECCLESIASTICI
- PUÒ AVERE UN TITOLO FEUDALE, MA NON PUÒ ESSERE ELETTO RE
- NON PUÒ ATTACCARE UN ALTRO SIGNORE TEUTONICO
- NON PUÒ MAI DIVENTARE UN ASSASSINO
- SE SCOMUNICATO NON PUÒ VOTARE O ESSERE VOTATO DURANTE L'ELEZIONE DEL GRAN MAESTRO DEI SIGNORI TEUTONICI
- PUÒ DECIDERE DI INTREPRENDERE UNA **CROCIATA** ALLA FINE DELLA PROPRIA FASE MOVIMENTO DURANTE **LA VENDETTA DEL SALADINO**, MA NON PUÒ FARLO SE È **CATTURATO** O **ASSEDIATO**. SE È IN GIOCO **IL GRAN MAESTRO DEI SIGNORI TEUTONICI**, DEVE PARTIRE OBBLIGATORIAMENTE, SE PUÒ FARLO.

SIGNORI TEMPLARI

INVECE DI PESCARE UNA CARTA SIGNORE O SORTE, UN GIOCATORE PUÒ PESCARE E PIAZZARE IMMEDIATAMENTE UN SEGNALINO TITOLO SIGNORE TEMPLARE SU UN QUALSIASI SIGNORE MASCHIO NON SPOSATO, CATTURATO, SCOMUNICATO O RINNEGATO, E SENZA TITOLI ECCLESIASTICI. NON È POSSIBILE AVERE QUESTO TITOLO SE IN FAMIGLIA CI SONO GIÀ TITOLI PROVENIENTI DALL'ORDINE DEI CAVALIERI TEUTONICI, MA SONO POSSIBILI I MATRIMONI TRA I VARI ORDINI.

NON APPENA UN GIOCATORE GUADAGNA QUESTO TITOLO, UN SEGNALINO CAVALIERE TEMPLARE VIENE PIAZZATO SULLA MAPPA INSIEME AL SEGNALINO DEL NUOVO SIGNORE. IL CAVALIERE TEMPLARE SI COMPORTA COME UN NORMALE CAVALIERE, MA DEVE STARE SEMPRE INSIEME AL SIGNORE TEMPLARE, SE QUESTO MUORE, SI RIMUOVE DALLA MAPPA.

CARATTERISTICHE DEL SIGNORE TEMPLARE:

- NON PUÒ SPOSARSI NÉ AVERE UN QUALSIASI TITOLO
- NON PUÒ MAI ATTACCARE LE TRUPPE DEGLI ALTRI GIOCATORI, MA PUÒ DIFENDERSI
- NON PUÒ MAI DIVENTARE UN ASSASSINO
- SE SCOMUNICATO NON PUÒ VOTARE O ESSERE VOTATO DURANTE L'ELEZIONE DEL GRAN MAESTRO TEMPLARE
- PUÒ DECIDERE DI INTREPRENDERE UNA **CROCIATA** ALLA FINE DELLA PROPRIA FASE MOVIMENTO DURANTE **LA VENDETTA DAL SALADINO**. MA NON PUÒ FARLO SE È **CATTURATO** O **ASSEDIATO**. SE È IN GIOCO **IL GRAN MAESTRO TEMPLARE**, DEVE PARTIRE OBBLIGATORIAMENTE, SE PUÒ.

A) SCARTARE E PESCARE CARTE

IN ORDINE DI TURNO OGNI GIOCATORE PUÒ:

- 1) SCARTARE ALCUNE O TUTTE LE PROPRIE CARTE A FACCIA IN SÙ NEI RISPETTIVI MAZZI DEGLI SCARTI.
- 2) PESCARE 2 CARTE SORTE OPPURE 1 CARTE SIGNORE E 1 CARTA SORTE.

LIMITE DI 3 CARTE IN MANO. SE VENGONO PESCATE CARTE DISASTRO, I LIMITI DI PESCA E DI MANO NON CONTANO, LE CARTE DISASTRO APPENA PESCATE SI PIAZZANO COPERTE NEGLI SPAZI 1,2,3 DEL TRACCIATO, SE SONO GIÀ PIENI SI SCARTA A FACCIA IN SÙ QUELLA APPENA PESCATA.

B) RISOLVERE LE CARTE DISASTRO

LE CARTE DISASTRO SI SCOPRONO UNA ALLA VOLTA, E PER OGNI CARTA SI TIRA **1D6** PER VERIFICARE QUALE VESCOVATO COLPISCE. CON IL **6** LA CARTA VIENE SCARTATA. OGNI VESCOVATO NON PUÒ ESSERE COLPITO DA DUE CARTE IDENTICHE. DI SOLITO LE CARTE DISASTRO RESTANO IN GIOCO FINO ALLA FINE DEL TURNO.

C) GIOCARE CARTE

IN ORDINE DI TURNO OGNI GIOCATORE PUÒ GIOCARE CARTE DALLA PROPRIA MANO.

FASE 3 – RENDITE

(GIOCARO ANCHE CONTEMPORANEAMENTE)

ABILITÀ DELL'ESATTORE ATTIVA

NOBILI TRATTI: **CARISMATICO – STRAVAGANTE – TIRANNO**

OGNI GIOCATORE RICEVE:

- **1** MONETA PER OGNI **VILLAGGIO** CHE CONTROLLA.
- **2** MONETE PER OGNI **MULINO** CHE SI TROVA IN UN VILLAGGIO CHE CONTROLLA.
- OGNI MULINO PRODUCE **1** MONETA ADDIZIONALE PER OGNI CARTA **RACCOLTO ABBONDANTE/CLIMA FAVOREVOLE** GIOCATA SUL VESCOVATO CHE CONTIENE IL MULINO.
- LA **TASSA FEUDALE** FORNISCE AL GIOCATORE CHE TASSA **2** MONETE EXTRA PER OGNI VILLAGGIO NEL VESCOVATO (ANCHE SE CONTROLLATO DA ALTRI GIOCATORI).
- LA **TASSA DELLA CHIESA** FA SÌ CHE LE RENDITE DEI MULINI VADANO NELLE TASCHE DEL GIOCATORE CHE TASSA E NON DEL GIOCATORE CHE CONTROLLA I MULINI.
- **2** MONETE PER IL TITOLO DELLA **REGINA**.
- **IL TITOLO DI GERUSALEMME** PERMETTE DI GUADAGNARE **1** MONETA EXTRA PER OGNI VILLAGGIO CHE **TUTTI** I GIOCATORI CONTROLLANO.

ALLA FINE DI QUESTA FASE TUTTI I SEGNALINI TASSA E LE CARTE VENGONO SCARTATI.

FASE 4 – ACQUISTI

(OGNI GIOCATORE IN ORDINE DI TURNO PROCEDE A FARE TUTTI GLI ACQUISTI IN UNA VOLTA SOLA)

NOBILI TRATTI: **AMBIZIOSO**

PRIMA DI TUTTO VENGONO PAGATI EVENTUALI **RISCATTI**

FASE MERCENARI

- OGNI GIOCATORE CHE HA GIÀ MERCENARI DEVE PAGARE **1** MONETA PER OGNUNO DI LORO SE NON VUOLE PERDERLI.
- OGNI GIOCATORE SEGRETEMENTE NASCONDE DELLE MONETE NELLA PROPRIA MANO E EFFETTUA UNA PUNTATA PER I MERCENARI DISPONIBILI NELLA RISERVA GENERALE. LE OFFERTE VENGONO RIVELATE CONTEMPORANEAMENTE, E CHI HA EFFETTUAO L'OFFERTA PIÙ ALTA PRENDE TUTTI I SEGNALINI MERCENARI E LI PIAZZA NELLA PROPRIA RISERVA PERSONALE. SE CI SONO PAREGGI, I GIOCATORI COINVOLTI PUNTANO DI NUOVO, UNA CIFRA UGUALE O SUPERIORE ALLA PRECEDENTE. SE IL PAREGGIO PERSISTE, NESSUNO PRENDE I MERCENARI. **SOLO CHI VINCE L'ASTE PAGA LE MONETE.**

I MERCENARI HANNO LE STESSA CARATTERISTICHE DEI FANTI, POSSONO ESSERE PIAZZATI IN UNA QUALSIASI BATTAGLIA CON UN PROPRIO SIGNORE PRESENTE, ANCHE IN UNA **CROCIATA**, MA NON IN UNA **RIVOLTA**. SONO SOGGETTI AGLI EFFETTI DELLA **PESTE** SE PRESENTE NEL VESCOVATO. ALLA FINE DI UNA BATTAGLIA, TUTTI I MERCENARI MORTI TORNANO NELLA RISERVA GENERALE, QUELLI SOPRAVVISSUTI TORNANO NELLA RISERVA DEL GIOCATORE CHE LI CONTROLLA.

- È POSSIBILE GIOCARE **RIVOLTE** ANCHE CONTRO I MERCENARI PRESENTI NELLA RISERVA PERSONALE DI UN GIOCATORE, UTILIZZANDO LE NORMALI REGOLE.

TRUPPE

VANNO PIAZZATE NEI VILLAGGI OCCUPATI DA SIGNORI NON CATTURATI, NELLE FORTEZZE O NELLE CITTÀ FORTIFICATE. NON C'È LIMITE AL NUMERO DI TRUPPE CHE UN VILLAGGIO PUÒ OSPITARE.

OGNI TURNO È POSSIBILE PIAZZARE MASSIMO 4 TRUPPE PER OGNI VILLAGGIO.

- **FANTE:** COSTO 1, 1 PUNTO FORZA, 1 PUNTO VITA
- **CAVALIERE:** COSTO 3, 3 PUNTI FORZA, 3 PUNTI VITA
- **ARCIERE:** COSTO 2, 1 PUNTO FORZA, 1 PUNTO VITA
HA DELLE ABILITÀ PRE-BATTAGLIA
- **BOMBARDIERE:** COSTO 4, 0 PUNTI FORZA
OGNI BOMBARDIERE PRESENTE IN UNA BATTAGLIA, O IN UNA FASE PRE-BATTAGLIA, PERMETTE DI RILANCIARE 1 DADO. NON AGGIUNGONO PUNTI FORZA E VENGONO ELIMINATI SOLO SE RESTANO SENZA TRUPPE DI SUPPORTO.
- **CAVALIERE TEUTONICO:** COSTO 3, 3 PUNTI FORZA, 3 PUNTI VITA
BISOGNA AVERE IN FAMIGLIA UN SIGNORE TEUTONICO E CONTROLLARE UNA FORTIFICAZIONE TEUTONICA, DOVE VANNO PIAZZATI.
SI COMPORTANO COME NORMALI CAVALIERI, MA:
 - SE LA BATTAGLIA È GUIDATA DA UN SIGNORE TEUTONICO SI AGGIUNGE UN +1 COLPO BONUS OGNI DUE CAVALIERI TEUTONICI PRESENTI.
 - SE È IN GIOCO IL GRAN MAESTRO DEI CAVALIERI TEUTONICI, SI AGGIUNGE UN +1 COLPO BONUS PER OGNI SINGOLO CAVALIERE TEUTONICO PRESENTE IN BATTAGLIA.

EDIFICI

- **FORTEZZA:** COSTO 10, VA PIAZZATA IN UN VILLAGGIO CONTROLLATO DAL GIOCATORE, MASSIMO UNA PER VILLAGGIO. POSSONO ESSERE DISTRUTTE SOLO DALLE RIVOLTE.
- **MULINO:** COSTO 3, VA PIAZZATO IN UN VILLAGGIO CONTROLLATO DAL GIOCATORE, MASSIMO DUE PER VILLAGGIO.

FORTIFICAZIONI TEUTONICHE

UN GIOCATORE CON ALMENO UN SIGNORE TEUTONICO PUÒ, UNA VOLTA PER FASE ACQUISTI, ACQUISTARE O UPGRADARE UNA FORTEZZA TEUTONICA O UNA CITTÀ FORTIFICATA TEUTONICA.

- **FORTEZZA TEUTONICA:** COSTO 10 MONETE, VA PIAZZATA IN UN VILLAGGIO SENZA ALTRE FORTEZZE. AL COSTO DI 4 MONETE È POSSIBILE UPGRADARE UNA NORMALE FORTEZZA IN UNA FORTEZZA TEUTONICA.
- **CITTÀ FORTIFICATA TEUTONICA:** UNA FORTEZZA TEUTONICA SI TRASFORMA IN CITTÀ FORTIFICATA TEUTONICA QUANDO VIENE ACQUISTATO UN TITOLO FEUDALE NEL FEUDO RELATIVO. UNA CITTÀ FORTIFICATA PUÒ ESSERE UPGRADATA IN CITTÀ FORTIFICATA TEUTONICA PER 4 MONETE, SE OCCUPATA DA UN SIGNORE TEUTONICO.
- PENALITÀ DI -1 DADO DA BATTAGLIA PER L'ATTACCANTE SE IL DIFENSORE È IN UNA FORTEZZA TEUTONICA.
- PENALITÀ DI -2 DADI DA BATTAGLIA PER L'ATTACCANTE SE IL DIFENSORE È IN UNA CITTÀ FORTIFICATA TEUTONICA.
- GLI ATTACCHI DAI TUNNEL TRAMITE LA CARTA PASSAGGIO SEGRETO NON SONO PERMESSE.
- NON POSSONO ESSERE DISTRUTTE DALLE RIVOLTE
- LE FORTIFICAZIONI TEUTONICHE SONO INTERCONNESSE TRA LORO ENTRO UN RAGGIO DI 3 VILLAGGI, LE TRUPPE E I SIGNORI POSSONO MUOVERSI TRA LE VARIE FORTIFICAZIONI TEUTONICHE AL COSTO DI 1 MOVIMENTO, E DEVONO CHIEDERE IL PERMESSO DI MUOVERSI SOLO SE ATTRAVERSANO FORTIFICAZIONI TEUTONICHE CONTROLLATE DA ALTRI GIOCATORI.

COMMANDERIE

UN GIOCATORE CON ALMENO UN SIGNORE TEMPLARE IN FAMIGLIA PUÒ, UNA VOLTA PER FASE ACQUISTI, ACQUISTARE UNA COMMANDERIA.

COSTO 2 MONETE, VA PIAZZATA IN UN VILLAGGIO (MASSIMO UNA PER VILLAGGIO) CHE PUÒ GIÀ OSPITARE MULINI, UNA FORTEZZA O UNA CITTÀ FORTIFICATA.

- RENDITA DI 2 MONETE PER OGNI COMMANDERIA CONTROLLATA
- RENDITA AGGIUNTIVA +1 MONETA PER OGNI COMMANDERIA CONTROLLATA QUANDO VENGONO GIOCATE LE CARTE RACCOLTO ABBONDANTE E/O CLIMA FAVOREVOLE SUL PROPRIO VESCOVATO
- NON SONO COLPITE DA CARESTIE O DALLE TASSAZIONI DEL CLERO
- NON PUÒ ESSERE SACCHIEGGIATA E PUÒ ESSERE DISTRUTTA SOLO DA UN EDITTO REALE. NON SONO SOGGETTE A RIVOLTE
- FINCHÈ RESTANO NEL VILLAGGIO, LA PESTE NON COLPISCE I SIGNORI E LE TRUPPE PRESENTI NELLO STESSO VILLAGGIO CHE OSPITA UNA COMMANDERIA.

TITOLI FEUDALI: BARONE, CONTE, DUCA

UN TITOLO FEUDALE PUÒ ESSERE ACQUISTATO DA UN GIOCATORE CHE CONTROLLA TUTTI I VILLAGGI IN UN FEUDO E ALMENO UN VILLAGGIO DEVE AVERE UNA FORTEZZA. IL COSTO È UGUALE A: NUMERO DI VILLAGGI X 2

IN QUESTA FASE SE C'È IL RE PUÒ ANCHE REGALARE UN TITOLO AD UN GIOCATORE CHE NE HA I REQUISITI.

IL SEGNALE CORRISPONDENTE AL TITOLO FEUDALE VIENE PIAZZATO SOPRA AD UNA CARTA SIGNORE DI UN GIOCATORE, DA ORA IN POI IL FEUDO È CONSIDERATO GOVERNATO E LA FORTEZZA SI TRASFORMA IN UNA CITTÀ FORTIFICATA.

SE UN ALTRO GIOCATORE CONQUISTA LA CITTÀ FORTIFICATA, PRENDE POSSESSO ANCHE DEL TITOLO FEUDALE.

DI SOLITO UN GIOCATORE CONTROLLA TUTTI I SUOI TITOLI FINO ALLA MORTE, E IN QUESTA FASE È ANCHE POSSIBILE REGALARE DEI TITOLI AD ALTRI MEMBRI DELLA PROPRIA FAMIGLIA, MA BISOGNA TENERE PER SÉ IL PIÙ PRESTIGIOSO.

CONDIZIONI

- UN GIOCATORE DEVE CONTROLLARE TUTTI I VILLAGGI IN UN FEUDO CON ALMENO UNA FORTEZZA OPPURE
- UN GIOCATORE DEVE OCCUPARE E CONTROLLARE UNA CITTÀ CAPITALE FORTIFICATA AVVERSARIA

CANDIDATO

- UN SIGNORE, ANCHE CON ALTRI TITOLI FEUDALI O ECCLESIASTICI

PRIVILEGI

- VALE 1 PV
- PUÒ TASSARE IL SUO FEUDO, RICEVENDO +2 MONETE PER OGNI VILLAGGIO NEL FEUDO, ANCHE SE SOTTO IL CONTROLLO DI ALTRI GIOCATORI.
- SE MUORE I SUOI TITOLI FEUDALI PASSANO AGLI ALTRI MEMBRI DELLA FAMIGLIA O AL CONSORTE E TUTTE LE EVENTUALI TRUPPE PRESENTI NELLA CITTÀ FORTIFICATE VENGONO RIMPIAZZATE CON QUELLE DELLA NUOVA FAMIGLIA.
 - SE NON AVEVA EREDI NÉ ERA SPOSATO\A, IL SEGNALE RITORNA SULLA MAPPA MA PUÒ ESSERE RIPRESO A COSTO 0 NON APPENA SARÀ DISPONIBILE UN NUOVO MEMBRO DELLA FAMIGLIA E LE CONDIZIONI SARANNO ANCORA SODDISFATTE.

CARDINALE

CONDIZIONI

- SI DIVENTA CARDINALE PESCANDO LA RELATIVA CARTA DAL MAZZO DI PESCA O ACQUISTANDO UNA BERRETTA DEL CARDINALE.
SE IL PAPA È IN GIOCO DEVE APPROVARE.

CANDIDATO

- UN VESCOVO NON SCOMUNICATO NÉ CATTURATO.

PRIVILEGI

- PUÒ DIVENTARE PAPA
- 3 VOTI QUANDO ELEGGE UN VESCOVO
- 1 VOTO QUANDO ELEGGE IL RE O IL PAPA
- PUÒ TASSARE TRAMITE UNA CARTA TASSA UN QUALSIASI VESCOVATO GOVERNATO CHE NON SIA GIÀ TASSATO DA UN VESCOVO O UN CARDINALE. IL PRIMO CARDINALE A FARLO HA LA PRIORITÀ SU GLI ALTRI CARDINALI E SUL PAPA, MA IL RELATIVO VESCOVO HA SEMPRE LA PRIORITÀ SU TUTTI.
- PUÒ CERCARE DI FERMARE UNA RIVOLTA IN UN QUALSIASI VESCOVATO LANCIANDO 1D6 E PAGANDO 3 MONETE:
 - 1-4: LA RIVOLTA VIENE FERMATA
 - 5-6: LA RIVOLTA NON VIENE FERMATA
- SE LA RIVOLTA AVVIENE NEL PROPRIO VESCOVATO PUÒ UTILIZZARE LA STESSA MODALITÀ DEL VESCOVO.

FASE 5 – MOVIMENTO

(IN ORDINE DI TURNO OGNI GIOCATORE MUOVE
TUTTE LE SUE TRUPPE E SIGNORI NON CATTURATI)

ABILITÀ DELLO STRATEGA ATTIVA
NOBILI TRATTI: TEMPESTA – AGILE

SE NELLA FASE 1 È STATA ESEGUITA LA “CHIAMATA PER LA CROCIATA”, I GIOCATORI POSSONO DECIDERE, IN QUALSIASI MOMENTO DI QUESTA FASE, DI PARTIRE PER LA CROCIATA. IN QUESTO CASO **VEDI PAG.10**

SE È IN GIOCO **LA VENDETTA DEL SALADINO** I SIGNORI E/O LE TRUPPE **TEMPLARI** E/O **TEUTONICI** POSSONO ESSERE PIAZZATI SU UN OBIETTIVO OLTREMARE A SCELTA DEL GIOCATORE CHE LI CONTROLLA, ANCHE SU UN OBIETTIVO LIBERO DA ALTRI GIOCATORI.

QUESTI SIGNORI NON CONTANO PER IL LIMITE DEI 6 SIGNORI CROCIATI TOTALI.
SE L'OLTREMARE È STATO COLPITO DALLA **PESTE**, QUESTE NUOVE TRUPPE PIAZZATE DEVONO SUBIRNE GLI EFFETTI, TRANNE SE SALVATI GRAZIE AL “**MEDICO ARABO**”.

TESORO TEMPLARE

UNA VOLTA PER TURNO, ALMENO DUE SIGNORI TEMPLARI, ANCHE DI PIÙ GIOCATORI, PRESENTI NELLO STESSO VILLAGGIO, POSSONO PROVARE A NASCONDERE IL TESORO TEMPLARE. IL GIOCATORE TEMPLARE ATTIVO LANCIA 1D6 E CON 4+ IL TESORO RISULTERÀ NASCOSTO, PER IL RESTO DELLA PARTITA.

CI SI MUOVE LUNGO LE STRADE CHE COLLEGANO I VILLAGGI, 1 SPAZIO TRA UN VILLAGGIO E UN ALTRO. OGNI SIGNORE PUÒ MUOVERE DI 2 SPAZI, UNA SIGNORA CON IL TITOLO D'ARCO DI 3 SPAZI.

LE TRUPPE DA SOLE NON POSSONO MUOVERSI.

I SIGNORI POSSONO PORTARE TRUPPE CON SÉ, E POSSONO LASCIARLE QUANDO VOGLIONO, MA NON IN VILLAGGI NEMICI, DA SOLE. È POSSIBILE ATTRAVERSARE UN VILLAGGIO AVVERSARIO SE L'AVVERSARIO ACCONSENTE, ALTRIMENTI BISOGNA TORNARE DA DOVE SI È VENUTI OPPURE ENTARE NEL VILLAGGIO AVVERSARIO. SUCCESSIVAMENTE L'AVVERSARIO DECIDERÀ SE COMBATTERE O MENO. SE UN GIOCATORE MUOVE DOPO CHE TRUPPE AVVERSARIE SONO ENTRATE NEL SUO VILLAGGIO, IL GIOCATORE PUÒ USCIRE DAL PROPRIO VILLAGGIO SOLO DA STRADE DIVERSE DA QUELLA DA DOVE ARRIVANO LE TRUPPE AVVERSARIE, A MENO CHE L'AVVERSARIO NON ACCONSENTE, O SE VIENE USATA LA CARTA PASSAGGIO SEGRETO. UN SIGNORE E LE SUE TRUPPE NON POSSONO LASCIARE UNA FORTEZZA O UNA CITTÀ FORTIFICATA SOTTO ASSEDIO, TRANNE SE HA IL PERMESSO DEL GIOCATORE ASSEDIANTE O SE VIENE USATA LA CARTA PASSAGGIO SEGRETO.

- UN VILLAGGIO DIVIENE CONTROLLATO NON APPENA UN GIOCATORE LO OCCUPA CON UN SIGNORE E/O TRUPPE.
- SIGNORI AVVERSARI SENZA TRUPPE POSSONO OCCUPARE LO STESSO VILLAGGIO, MA IL PRIMO CHE ARRIVA LO CONTROLLA.
- UN SIGNORE SENZA TRUPPE PUÒ PRENDERE IL CONTROLLO DI UN VILLAGGIO MA PUÒ VENIR CATTURATO DA TRUPPE AVVERSARIE O PUÒ MORIRE SUBITO DURANTE UNA RIVOLTA.
- SE TRUPPE AVVERSARIE O ALLEATE OCCUPANO LO STESSO VILLAGGIO, IL PRIMO CHE ARRIVA LO CONTROLLA, I GIOCATORI CHE ARRIVANO DOPO PIAZZANO I LORO SEGNALE SULLA STRADA CHE CONDUCE AL VILLAGGIO AD INDICARE CHE NON LO CONTROLLANO. IL GIOCATORE CHE LO CONTROLLA PUÒ TRASFERIRE IL CONTROLLO AD UN ALTRO GIOCATORE CHE OCCUPI IL VILLAGGIO CON UN SIGNORE E/O TRUPPE.
- UNA VOLTA CHE UN TITOLO FEUDALE VIENE ACQUISTATO, IL FEUDO DIVIENE GOVERNATO, E TUTTI GLI EVENTUALI VILLAGGI NON OCCUPATI VENGONO CONSIDERATI CONTROLLATI DAL SIGNORE TITOLATO.

CAVALCATE

CON LE CAVALCATE UN GIOCATORE PUÒ:

- **USCIRE DA UNA FORTEZZA/CITTÀ FORTIFICATA SOTTO ASSEDIO**
 - **USCIRE DA UN VILLAGGIO ATTRAVERSO LA STRADA DA CUI È VENUTO L'AVVERSARIO**
 - **PASSARE ATTRAVERSO UN VILLAGGIO OCCUPATO DA UN AVVERSARIO**
- UNA CAVALCATA PUÒ ESSERE EFFETTUATA SOLO DA UN'ARMATA COMPOSTA DA SIGNORI E CAVALIERI, E DEVE AVERE MOVIMENTI DISPONIBILI PER CONTINUARE, EVENTUALMENTE, IL MOVIMENTO. SI TRATTA DI UNA BATTAGLIA CHE AVVIENE SUBITO, PRIMA DELLA NORMALE FASE 6. IL DIFENSORE CONTRO UNA CAVALCATA RICEVE UN BONUS DI +1 COLPO PER OGNI DADO DA BATTAGLIA LANCIATO. SE L'ARMATA CHE EFFETTUA LA CAVALCATA VINCE LA BATTAGLIA ED HA ALMENO UN SIGNORE IN VITA, IL GIOCATORE DEVE CONTINUARE IL MOVIMENTO, MA PUÒ LASCIARE UN CAVALIERE INDIETRO A CONTROLLARE IL VILLAGGIO DOVE È AVVENUTA LA CAVALCATA.

FASE 6 – BATTAGLIE

NOBILI TRATTI: CODARDO – CRUDELE – ASTUTO – CORAGGIOSO – LEALE – CONVINCENTE

IN ORDINE DI TURNO I GIOCATORI POSSONO INIZIARE IMMEDIATAMENTE UNA BATTAGLIA IN CIASCUN VILLAGGIO IN CUI SI TROVANO PROPRIE TRUPPE E TRUPPE AVVERSARIE. DIVERSAMENTE I GIOCATORI DICHIARANO UNA TREGUA, CHE PUÒ ESSERE ROTTA IN QUALSIASI MOMENTO. OGNI GIOCATORE RISOLVE TUTTE LE BATTAGLIE IN TUTTI I VILLAGGI CHE OCCUPA, E POI IL TURNO PASSA AL GIOCATORE SUCCESSIVO.

- TRUPPE SENZA UN SIGNORE POSSONO SOLTANTO DIFENDERSI.
- SE TRE O PIÙ GIOCATORI HANNO TRUPPE IN UN VILLAGGIO, POSSONO ESSERCI DELLE ALLEANZE COMBINANDO LE TRUPPE DEI GIOCATORI. IL GIOCATORE CON PIÙ PUNTI FORZA DECIDE QUALI DELLE PROPRIE TRUPPE VENGONO COLPITE E QUALE SIGNORE PRENDERE PRIGIONIERO. LE ALLEANZE POSSONO ESSERE ROTTE IN QUALSIASI MOMENTO.
- SE IN UN VILLAGGIO CI SONO SOLO SIGNORI AVVERSARI SENZA TRUPPE, NON AVVENGONO BATTAGLIE, E IL PRIMO CHE È ARRIVATO NEL VILLAGGIO NE MANTIENE IL CONTROLLO.

DURATA DELLA BATTAGLIA

LA BATTAGLIA TERMINA QUANDO:

- **UNA ARMATA È ELIMINATA**
- **UNA ARMATA SI ARRENDE**
- **TUTTI I GIOCATORI COINVOLTI DECIDONO DI DICHIARARE UNA TREGUA**
- **IN 3 TURNI CONSECUTIVI DI LANCIO DI DADI NON CI SONO PERDITE**

UN GIOCATORE CHE ATTACCA UNA FORTEZZA O CITTÀ FORTIFICATA PUÒ DECIDERE DA SOLO DI TERMINARE UNA BATTAGLIA. IL DIFENSORE PUÒ FORZARE IL CONTINUO DELLA BATTAGLIA SE DECIDE DI ABBANDONARE LA FORTEZZA O CITTÀ FORTIFICATA E DI COMBATTERE IN CAMPO APERTO.

FASI DELLA BATTAGLIA

FASE PRE-BATTAGLIA

PRIMA DI TUTTO GLI **ARCIERI** DI ENTRAMBI GLI SCHIERAMENTI ATTACCANO CONTEMPORANEAMENTE: 1 ARCIERE TIRA 1 DADO, E TUTTI GLI EVENTUALI ALTRI ARCIERI DELLO SCHIERAMENTO PRESENTI AGGIUNGONO CIASCUNO AL RISULTATO 1 COLPO BONUS. SUCCESSIVAMENTE OGNI GIOCATORE RISOLVE I COLPI SUBITI SCEGLIENDO QUALI DELLE PROPRIE TRUPPE SCARTARE, POI LA BATTAGLIA PUÒ INIZIARE.

OGNI PARTECIPANTE CONTA I PROPRI **PUNTI FORZA**:

- **1 PER OGNI FANTE**
- **3 PER OGNI CAVALIERE**
- **1 PER OGNI SIGNORE MASCHIO ANCHE NON TITOLATO**
- **1 PER OGNI SIGNORA TITOLATA**
- **1 PER OGNI ARCIERE**
- **1 PER OGNI MERCENARIO**
- **3 PER OGNI CAVALIERE TEUTONICO**

A SECONDA DEL PUNTEGGIO SI TIRA UN NUMERO VARIABILE DI **DADI DA BATTAGLIA**:

1-6	1 DADO
7-12	2 DADI
13+	3 DADI

SE È COINVOLTA UNA SIGNORA COL **TITOLO D'ARCO**, QUESTA AGGIUNGE AUTOMATICAMENTE **+1 DADO DA BATTAGLIA**.

PENALITÀ PER L'ATTACCANTE

-1 DADO SE IL DIFENSORE È IN UNA **FORTEZZA** (ANCHE SE TEUTONICA)

-2 DADI SE IL DIFENSORE È IN UNA **CITTÀ FORTIFICATA** (ANCHE SE TEUTONICA)

QUESTE PENALITÀ POSSONO ESSERE CANCELLATE SE L'ATTACCANTE UTILIZZA IN BATTAGLIA DELLE **MACCHINE D'ASSEDIO** (FINO A 2 DADI) O SE L'ATTACCANTE GIOCA UNA CARTA PASSAGGIO SEGRETO.

SUBIRE LE PERDITE

LE PERDITE SONO SIMULTANEE E OGNI GIOCATORE SCEGLIE QUALI DELLE PROPRIE UNITÀ RIMUOVERE, MA DEVE RIMUOVERE QUANTI PIÙ PUNTI FORZA POSSIBILE. SI CONTANO TUTTE LE **f** USCITE SUI DADI MA PER UCCIDERE I SIGNORI BISOGNA PRIMA ELIMINARE LE TRUPPE CHE LI SCORTANO. SE DEI SIGNORI RESTANO IN VITA SENZA TRUPPE AMICHE, VENGONO CATTURATI. **I SIGNORI HANNO 1 PUNTO VITA.**

PRIGIONIERI

QUANDO UN SIGNORE VIENE CATTURATO, GIRARE IL SEGNALINO SU DI UN LATO E LASCIARLO SUL TABELLONE, PIAZZARE POI UN SEGNALINO CATTURATO SULLA CARTA DEL SIGNORE, CHE CONTA SEMPRE PER IL LIMITE DI QUATTRO NOBILI. IL PRIGIONIERO PUÒ ESSERE MOSSO DAL GIOCATORE CHE LO HA RESO PRIGIONIERO INSIEME ALLE SUE TRUPPE. UN PRIGIONIERO RESTA TALE FINCHÈ OCCUPA LO STESSO SPAZIO DELLE TRUPPE O DEL SIGNORE DEL SUO CARCERIERE, E NON PUÒ ESSERE MAI UCCISO DAL SUO CARCERIERE A MENO CHE NON VENGA GIOCATO UNA CARTA ASSASSINIO. UN PRIGIONIERO PUÒ SCAPPARE USANDO UNA CARTA PASSAGGIO SEGRETO, E PUÒ ESSERE LIBERATO DAL SUO CARCERIERE QUANDO QUESTI VUOLE. UN PRIGIONIERO VIENE LIBERATO SE TUTTE LE TRUPPE DEL SUO CARCERIERE SONO UCCISE IN BATTAGLIA.

- UN PRIGIONIERO MANTIENE TUTTI I SUOI TITOLI E RENDITE, MA NON PUÒ VOTARE O ESSERE ELETTO.
- SE LA REGINA È PRIGIONIERA, NON PUÒ GIOCARE IL SEGNALINO PRINCIPE INCORONATO QUANDO UN NUOVO SIGNORE MASCHIO È GIOCATO DALLA SUA FAMIGLIA.

RISCATTO

IL RISCATTO È PARI A 2 MONETE + 2 MONETE PER OGNI TITOLO POSSEDUTO DAL PRIGIONIERO. PAGARE UN RISCATTO È OBBLIGATORIO SE SI HANNO LE MONETE DISPONIBILI, E ANCHE ACCETTARLO È OBBLIGATORIO. POSSONO COMUNQUE ESSERE DISCUSSE E ACCETTATE DELLE CONTROPROPOSTE. UN SIGNORE LIBERATO VIENE PIAZZATO SU UNA FORTEZZA O CITTÀ FORTIFICATA, SE NON NE HA SI PIAZZA IN UN QUALSIASI VILLAGGIO OCCUPATO DA UN ALTRO PROPRIO SIGNORE, OPPURE ANCORA IN UN QUALSIASI VILLAGGIO CHE IL GIOCATORE CONTROLLA, OPPURE IN UN VILLAGGIO VUOTO NON CONTROLLATO, OPPURE IN UN VILLAGGIO CONTROLLATO DA UN GIOCATORE ALLEATO.

FINE DI UNA BATTAGLIA

UNA BATTAGLIA PUÒ FINIRE PER VARI MOTIVI:

- DOPO UN GIRO DI LANCIO DI DADI, SE ENTRAMBI I CONTENDENTI HANNO ANCORA TRUPPE, UNO SCHIERAMENTO PUÒ DECIDERE DI ARRENDERSI, IN QUESTO CASO TUTTE LE SUE TRUPPE VENGONO RIMOSSE DALLA MAPPA E I SUOI SIGNORI RESI PRIGIONIERI.
- VIENE DICHIARATA UNA TREGUA, TUTTE LE TRUPPE COINVOLTE RESTANO DOVE SONO.
- SE UN GIOCATORE STA ATTACCANDO UNA FORTEZZA O CITTÀ FORTIFICATA PUÒ DECIDERE DA SOLO DI FAR TERMINARE UNA BATTAGLIA DOPO UN LANCIO DI DADI, MA L'ASSEDIO NON TERMINA. IL DIFENSORE PUÒ FORZARE IL PROSIEGUO DELLA BATTAGLIA SE ESCE A COMBATTERE IN CAMPO APERTO.
- SE RESTANO SOLO SIGNORE IN GIOCO, RESTANO DOVE SONO E LA BATTAGLIA TERMINA.
- SE IN 3 GIRI DI LANCI DI DADI NON CI SONO PERDITE, LA BATTAGLIA TERMINA E TUTTE LE TRUPPE RESTANO DOVE SONO.

ASSEDI E MACCHINE D'ASSEDIO

FASE PRE-BATTAGLIA DELL'ASSEDIO

- SE CI SONO ARCIERI SCHIERATI, PRIMA DELL'INIZIO DELL'ASSEDIO CONTRO UNA **FORTEZZA**, ALMENO 2 ARCIERI PRESENTI FANNO TIRARE 1 DADO DA BATTAGLIA; ARCIERI AGGIUNTIVI AGGIUNGO CIASCUNO +1 COLPO BONUS AL TIRO (ARCIERI ALLEATI POSSONO ATTACCARE INSIEME).
- SE CI SONO ARCIERI SCHIERATI, PRIMA DELL'INIZIO DELL'ASSEDIO CONTRO UNA **CITTÀ FORTIFICATA**, ALMENO 3 ARCIERI PRESENTI FANNO TIRARE 1 DADO DA BATTAGLIA; ARCIERI AGGIUNTIVI AGGIUNGO +1 COLPO BONUS AL TIRO (ARCIERI ALLEATI POSSONO ATTACCARE INSIEME).
- SE CI SONO ARCIERI **IN DIFESA IN UN ASSEDIO**, INVECE DI PROVARE A COLPIRE LE TRUPPE AVVERSARIE, POSSONO PROVARE A COLPIRE UN SIGNORE AVVERSARIO, MA NON POSSONO USARE UN PASSAGGIO SEGRETO. IL GIOCATORE IN DIFESA DICHIARA QUALE SIGNORE VUOLE COLPIRE E TIRA SOLAMENTE 1D6, A PRESCINDERE DA QUANTI ARCIERI ABBAIA IN GIOCO: SE ESCE 6, IL SIGNORE AVVERSARIO VIENE UCCISO E RIMOSSO DAL TABELLONE, E SE ERA L'ULTIMO SIGNORE AVVERSARIO PRESENTE IN BATTAGLIA, QUESTA NON INIZIA. DIVERSAMENTE INIZIA LA BATTAGLIA E GLI ARCIERI CONTANO SEMPRE 1 PUNTO FORZA.

FASE ASSEDIO

DOPO AVER COMPLETATO TUTTE LE SUE BATTAGLIE, UN GIOCATORE CHE HA ANCORA TRUPPE IN UN VILLAGGIO CON UNA FORTEZZA O CITTÀ FORTIFICATA AVVERSARIA OCCUPATA, PUÒ INIZIARE UN ASSEDIO, ED AGGIUNGE UN SEGNALINO MACCHINA D'ASSEDIO DA 1 DADO ALLE SUE TRUPPE. SE DURANTE IL TURNO SUCCESSIVO DECIDE DI CONTINUARE L'ASSEDIO, GIRA IL SEGNALINO MACCHINA D'ASSEDIO DAL LATO 2 DADI. SE PIÙ ALLEATI PARTECIPANO AD UN ASSEDIO, OGNUNO AGGIUNGE UN SEGNALINO MACCHINA D'ASSEDIO.

- UN VILLAGGIO SOTTO ASSEDIO RESTA SOTTO IL CONTROLLO DEL SIGNORE ASSEDIATO MA NON PRODUCE RENDITE, NEMMENO CON I MULINI.
- LE TRUPPE ASSEDIATE NON POSSONO USCIRE DAL VILLAGGIO, TRANNE SE USANO UNA CAVALCATA O LA CARTA PASSAGGIO SEGRETO.
- IL SIGNORE ASSEDIATO PUÒ MUOVERE TRUPPE AGGIUNTIVE NELLA FORTEZZA O CITTÀ FORTIFICATA DA UN VILLAGGIO ADIACENTE LIBERAMENTE, MA NON PUÒ AGGIUNGERE NUOVE TRUPPE, PUÒ INVECE AGGIUNGERE ALTRI SIGNORI.
- IL SIGNORE ASSEDIANTE PUÒ AGGIUNGERE NUOVE TRUPPE NEL VILLAGGIO, E PUÒ SACCHEGGIARE I MULINI DURANTE LA FASE DEL SACCHIEGGIO.
- IL GIOCATORE ASSEDIATO PUÒ INIZIARE SUBITO UNA NORMALE BATTAGLIA PERDENDO LA PROTEZIONE DELLA FORTEZZA O CITTÀ FORTIFICATA E LE RELATIVE PENALITÀ DELL'ATTACCANTE.
- IL GIOCATORE ASSEDIANTE PUÒ DECIDERE DI TERMINARE L'ASSEDIO QUANDO VUOLE, IN QUESTO CASO TUTTI I SEGNALINI MACCHINE D'ASSEDIO VENGONO RIMOSI.
- I SEGNALINI MACCHINE D'ASSEDIO DA 1 DADO RIMUOVONO 1 PENALITÀ PER L'ATTACCANTE, QUELLI DA 2 DADI RIMUOVONO 2 PENALITÀ.

SACCHIEGGI

QUANDO TUTTE LE BATTAGLIE SONO RISOLTE, I GIOCATORI IN ORDINE DI TURNO POSSONO SACCHIEGGIARE TUTTI I MULINI NEI VILLAGGI CHE CONTROLLANO O CHE STANNO ASSEDIANDO. I MULINI SACCHIEGGIATI VENGONO RIMOSI E FANNO GUADAGNARE AL GIOCATORE CHE SACCHIEGGA 1 MONETA PER MULINO.

FASE 7 – FINE DEL TURNO

- ✓ SE NELLA **FASE 1** È STATA ESEGUITA LA "CHIAMATA PER LA CROCIATA" E NELLA **FASE 5** LA CROCIATA È INIZIATA, SI GIOCA UNA DIVERSA **FASE 7**, CHIAMATA: **L'INVASIONE DELL'OLTREMARE**. (VEDI PAG. 10)
- ✓ DOPO OGNI TURNO **INVASIONE DELL'OLTREMARE** GIOCATO, LA **FASE 7** VIENE MODIFICATA ANCORA E SI GIOCA IL SECONDO TURNO DELLA CROCIATA: **LA VENDETTA DEL SALADINO**. (VEDI PAG.11)
- **IN ENTRAMBI I TURNI DI UNA CROCIATA SI GIOCA UNA FASE EXTRA: FASE 8 – FINE DEL TURNO.**

QUANDO UN TURNO FINISCE TUTTE LE CARTE DISASTRO RIMANENTI SULLA MAPPA VENGONO SCARTATE NELLA PILA DEGLI SCARTI **SORTE E DISASTRI**.

SI CONTROLLANO POI LE CONDIZIONI DI VITTORIA. OGNI GIOCATORE HA:

- 1 PV PER OGNI **TITOLO FEUDALE** CHE CONTROLLA
 - 1 PV SE CONTROLLA IL **RE**
 - 1 PV SE CONTROLLA IL **PAPA**
 - 1 PV SE CONTROLLA IL **GRAN MAESTRO DEI CAVALIERI TEUTONICI**
 - 1 PV SE CONTROLLA IL **GRAN MAESTRO TEMPLARE**
 - 1 PV PER OGNI **TITOLO DI UNO STATO OLTREMARE** CHE CONTROLLA SE NON C'È UN VINCITORE LA CARTA **PRIMO GIOCATORE** PASSA AL GIOCATORE ALLA SINISTRA DELL' ATTUALE PRIMO GIOCATORE E INIZIA UN ALTRO TURNO.
- **UN GIOCATORE VINCE DA SOLO SE HA 3 PV.**
 - **DUE GIOCATORI ALLEATI TRAMITE UN MATRIMONIO VINCONO CON 4 PV TOTALI.**
 - **SE SONO IN GIOCO LE CROCIATE I GIOCATORI ALLEATI VINCONO CON 5 PV TOTALI.**

SI PUÒ AVERE UNA SOLA ALLEANZA ALLA VOLTA. SE CI SONO MENO DI 4 GIOCATORI NON È POSSIBILE VINCERE CON UN ALLEATO, MA SOLO SINGOLARMENTE; È POSSIBILE COMUNQUE SEMPRE ALLEARSI.

PAREGGI: UNA VITTORIA IN SOLITARIO BATTE UNA VITTORIA DI GRUPPO. SE CI SONO PAREGGI SI ROMPONO CONSIDERANDO, IN ORDINE, CHI HA IL TITOLO DI RE, PAPA, REGINA REGENTE, CHI CONTROLLA PIÙ FEUDI, VESCOVATI E VILLAGGI.

REGOLE AGGIUNTIVE

DIPLOMAZIA

IN UN QUALSIASI MOMENTO DEL GIOCO UN GIOCATORE PUÒ SPENDERE UNO O PIÙ SEGNALINI DIPLOMAZIA PER:

- 1) RICEVERE FINO A 3 MONETE DA UN ALTRO GIOCATORE
- 2) RICEVERE UNA O PIÙ CARTE DA UN ALTRO GIOCATORE, INCLUSE LE CARTE SIGNORE E SORTE
- 3) INIZIARE UNA CONVERSAZIONE PRIVATA CON UNO O PIÙ GIOCATORI, E SCAMBIARSI MONETE E CARTE, RELIQUIE. DURATA MASSIMA 3 MINUTI.

CONTROLLARE

UN VILLAGGIO OCCUPATO DALLE TRUPPE E/O SIGNORI DI UN GIOCATORE È CONTROLLATO DA QUEL GIOCATORE. UN VILLAGGIO NON OCCUPATO SITUATO IN UN FEUDO GOVERNATO RISULTERÀ CONTROLLATO DAL GIOCATORE CHE GOVERNA IL FEUDO.

GOVERNARE

UN VESCOVATO CON UN VESCOVO ELETTO O UN FEUDO DEL QUALE SIA STATO ACQUISTATO IL TITOLO DA UN SIGNORE RISULTERÀ GOVERNATO. UN GIOCATORE RICEVE RENDITE DAI VILLAGGI NON OCCUPATI NEI FEUDI CHE CONTROLLA.

REGOLE OPZIONALI: RELIQUIE SACRE

ALL'INIZIO DELLA PARTITA PIAZZARE SEGRETAMENTE A CASO LE 5 RELIQUIE NEI VILLAGGI PRINCIPALI DEI 5 VESCOVATI.

IL PAPA, QUALSIASI CARDINALE, E IL VESCOVO DEL VESCOVATO DOVE SI TROVA LA RELIQUIA, POSSONO PRENDERE POSSESSO DELLA RELIQUIA SE SI TROVANO NEL VILLAGGIO CORRISPONDENTE. SE È OCCUPATO DA UN AVVERSARIO, QUESTI DEVE DARE IL PERMESSO DI FARLO. UNA VOLTA PRESA, LA RELIQUIA VIENE RIVELATA E SI MUOVE INSIEME AL SIGNORE CHE LA POSSIEDE.

- UN SIGNORE PUÒ VENDERE O REGALARE UNA RELIQUIA A CHIUNQUE, USANDO UN SEGNALINO DIPLOMAZIA.
- UNA RELIQUIA RIVELATA ABBANDONATA IN UN VILLAGGIO, PUÒ ESSERE CONTROLLATA DA EVENTUALI TRUPPE PRESENTI NEL VILLAGGIO (RESTATE SENZA IL LORO SIGNORE) O DA UN QUALSIASI ALTRO SIGNORE.
- IN UNA ALLENZA, SE TUTTI I SIGNORI DEL GIOCATORE CHE CONTROLLAVA UNA RELIQUIA MUOIONO, LA RELIQUIA PASSA AD UN ALTRO SIGNORE NELL'ALLEANZA.

IL SANTO GRAL: IN DIFESA, RIDUCE DI 1 TUTTI I COLPI MESSI A SEGNO SUI DADI DELL'ATTACCANTE.

GLI OCCHI DI SANTA ROSELINA: IL GIOCATORE CHE LA CONTROLLA PUÒ PROVARE A MUOVERE CARTE DISASTRO PIOGGIA PESANTE ALLA FINE DELLA FASE 2. SI TIRA UN DADO PER DETERMINARE IN QUALE VESCOVATO LA CARTA DEVE MUOVERSI: SE ESCE IL VESCOVATO ATTUALE O 6, LA CARTA NON SI SPOSTA. ALTRIMENTI, SI SPOSTA NEL VESCOVATO USCITO SUL DADO, MA SE CONTIENE GIÀ UNA CARTA PIOGGIA PESANTE, QUESTA VIENE SCARTATA.

IL DENTE DI SAN GERONZIO: PUÒ ESSERE USATO UNA SOLA VOLTA DURANTE LA PARTITA PER RESUSCITARE UN SIGNORE CHE È APPENA MORTO, IN QUALSIASI VILLAGGIO SI TROVI.

LA LANCIA SACRA: AGGIUNGE +1 AL TOTALE DEI COLPI MESSI A SEGNO DALL'ATTACCANTE IN BATTAGLIA. IL SIGNORE CHE CONTROLLA LA RELIQUIA DEVE ESSERE NELL'ARMATA ATTACCANTE.

LE OSSA DI SAN RADEGUND: PUÒ ESSERE USATA PER RIMUOVERE UNA O PIÙ CARTE DISASTRO CARESTIA ALLA FINE DELLA FASE 2, DA QUALSIASI VESCOVATO. TIRARE UN DADO PER OGNI CARTA CARTESTIA IN GIOCO, VIENE SCARTATA CON 4+.

REGOLE OPZIONALI: NEBBIA DI GUERRA

TUTTI I SEGNALINI TRUPPA VENGONO PIAZZATI A FACCIA IN GIÙ SULLA MAPPA, E RESTANO COPERTI FINCHÈ NON SI COMBATTE. QUANDO VENGONO ACQUISTATI UN GIOCATORE DEVE ANNUNCIARE QUALI ACQUISTA MA DEVE PIAZZARE LE TRUPPE SEGRETAMENTE.

REGOLE OPZIONALI: DIPLOMAZIA LIBERA

SI RIMUOVONO DAL GIOCO I SEGNALINI DIPLOMAZIA, E TUTTI GLI ACCORDI POSSONO ESSERE PRESI LIBERAMENTE.

CARTE

HEAVY RAIN (PIOGGIA PESANTE): NON È POSSIBILE MUOVERSI, COMBATTERE, ENTRARE E USCIRE NEL VESCOVATO COLPITO DALLA CARTA. PUÒ ESSERE CANCELLATA DALLA CARTA CLIMA FAVOREVOLE (ENTRAMBE SI SCARTANO), NON SI PUÒ GIOCARE UNA CARTA RACCOLTO ABBONDANTE. LE CARTE RIVOLTA E PASSAGGIO SEGRETO POSSONO ESSERE USATE.

FAMINE (CARESTIA): I MULINI NEL VESCOVATO NON PRODUCONO RENDITE. LA CARTA RACCOLTO ABBONDANTE CANCELLA LA CARTA CARESTIA ED ENTRAMBE SONO SCARTATE. NON È POSSIBILE GIOCARE UNA CARTA CLIMA FAVOREVOLE.

PLAGUE (PESTE): TUTTI I VILLAGGI NEL VESCOVATO SONO COLPITI DALLA PESTE. PER OGNI SIGNORE NEL VESCOVATO TIRARE 1D6, CON 1, 2 E 3 IL SIGNORE MUORE. TUTTE LE ARMATE NEL VESCOVATO PERDONO METÀ DELLE TRUPPE (ARROTONDATE PER DIFETTO) IN OGNI VILLAGGIO. DECIDE IL PROPRIETARIO. LE MACCHINE D'ASSEDIO NON VANNO RIMOSSE. OGNI SIGNORE CHE ENTRA IN UN VESCOVATO INFETTO DEVE TIRARE 1D6 (COME SOPRA), SE SOPRAVVIVE NON DEVE MAI PIÙ TIRARLO SE RIENTRA NELLO STESSO VESCOVATO O IN UN ALTRO VESCOVATO INFETTO. TRUPPE CHE ENTRANO IN UN VESCOVATO INFETTO VENGONO DIMEZZATE, ARROTONDANDO PER DIFETTO, QUELLE APPENA COMPRAE NELLA FASE ACQUISTI NON SUBISCONO PERDITE. NUOVI SIGNORI PIAZZATI NEL VESCOVATO INFETTO SONO IMMUNI. **SE È IN CORSO IL SECONDO TURNO DELLA CROCIATA LA VENDETTA DEL SALADINO QUESTA CARTA FUNZIONA DIVERSAMENTE COME DI SEGUITO DESCRITTO:** SE TIRANDO 1D6 ESCE 6, LA PESTE COLPISCE INVECE L'OLTREMARE. TUTTI I SIGNORI CROCIATI TIRANO 1D6 E RESTANO UCCISI COL RISULTATO DI 1, 2 E 3. IN OGNI OBIETTIVO, TUTTE LE ARMATE DI UN SIGNORE PERDONO METÀ DELLE TRUPPE (ARROTONDATE PER DIFETTO) E VENGONO RIMOSSE DAL TABELLONE. I GUERRIERI SARACENI SONO IMMUNI ALLA PESTE.

CARTE SIGNORE: SOLO DURANTE LA FASE 2. IL GIOCATORE PIAZZA LA CARTA SULLA SUA PLANCIA E IL RELATIVO TOKEN SU UNA FORTEZZA O CITTÀ FORTIFICATA CHE CONTROLLA, OPPURE IN UN VILLAGGIO OCCUPATO DA UN ALTRO SUO SIGNORE, OPPURE IN UN QUALSIASI VILLAGGIO OCCUPATO DAL GIOCATORE, OPPURE IN UN VILLAGGIO VUOTO NON CONTROLLATO, O IN UN VILLAGGIO CONTROLLATO DA UN GIOCATORE ALLEATO.

BOUNTIFUL HARVEST (RACCOLTO ABBONDANTE): PUÒ ESSERE GIOCATA SU UN VESCOVATO CHE NON ABBA LA CARTA PIOGGIA PESANTE, PER CANCELLARE UNA CARTA CARESTIA (ENTRAMBE LE CARTE SI SCARTANO), OPPURE PER AGGIUNGERE +1 ALLE RENDITE DI TUTTI I MULINI PRESENTI (VALE PER TUTTI).

GOOD WEATHER (CLIMA FAVOREVOLE): PUÒ ESSERE GIOCATA SU UN VESCOVATO CHE NON ABBA LA CARTA CARESTIA, PER CANCELLARE UNA CARTA PIOGGIA PESANTE (ENTRAMBE SI SCARTANO), OPPURE PER AGGIUNGERE +1 ALLE RENDITE DI TUTTI I MULINI PRESENTI (VALE PER TUTTI).

TASSE: POSSONO ESSERE GIOCATE SU FEUDI O VESCOVATI, ANCHE SE IL SIGNORE È CATTURATO, POI SI SCARTANO E SI PIAZZA SUL TABELLONE UN SEGNALE TASSA CORRISPONDENTE.

SU UN FEUDO PUÒ GIOCARLA:

- 1) UN SIGNORE FEUDALE SUL SUO PROPRIO FEUDO
- 2) IL RE SU UN QUALSIASI FEUDO NON GOVERNATO (NON SERVE CHE CONTROLLI I VILLAGGI)

DURANTE LA FASE DELLE RENDITE IL GIOCATORE RICEVE +2 MONETE PER OGNI VILLAGGIO DEL FEUDO, ANCHE SE CONTROLLATO DA UN ALTRO GIOCATORE.

SU UN VESCOVATO PUÒ GIOCARLA:

- 1) UN VESCOVO SUL SUO PROPRIO VESCOVATO
- 2) UN CARDINALE SU UN QUALSIASI VESCOVATO GOVERNATO
- 3) IL PAPA SU TUTTI I VESCOVATI GOVERNATI

DURANTE LA FASE RENDITE IL GIOCATORE GUADAGNA TUTTE LE RENDITE DATE DAI MULINI AL POSTO DEI GIOCATORI CHE LI CONTROLLANO. IL VESCOVO HA SEMPRE LA PRECEDENZA SU TUTTI, I CARDINALI SUL PAPA.

D'ARCO: QUESTA CARTA PUÒ ESSERE GIOCATA IN QUALSIASI MOMENTO SU UNA SIGNORA NON SPOSATA, ANCHE DI UN ALTRO GIOCATORE, E DA QUESTO MOMENTO IN POI NON SI PUÒ PIÙ SPOSARE E RICEVE LE SEGUENTI ABILITÀ:

- PUÒ MUOVERSI DI 3 SPAZI, INSIEME A TRUPPE, SIGNORI E PRIGIONIERI
- RICEVE 1 DADO AGGIUNTIVO DA LANCIARE DURANTE LE BATTAGLIE
- RICEVE +1 PUNTO FORZA IN BATTAGLIA COME LE SIGNORE TITOLATE.
 - SE MUORE, LA CARTA VIENE PIAZZATA NELLA PILA DEGLI SCARTI DELLE CARTE SIGNORE E IL SEGNALE RITORNA SUL TABELLONE.

CARDINALE: PUÒ ESSERE GIOCATA IN QUALSIASI MOMENTO SU UN VESCOVO CHE DIVIENE SUBITO CARDINALE. SE IL CARDINALE MUORE LA CARTA VA RIMESSA NELLA PILA DEGLI SCARTI DELLE CARTE SIGNORE, E IL SEGNALE BERRETTA TORNA AL SUO POSTO. SE IL PAPA È IN GIOCO PUÒ PORRE IL VETO ALLA NOMINA DI UN CARDINALE.

UPRISING (RIVOLTA): PUÒ ESSERE GIOCATA IN QUALSIASI MOMENTO SU UN VILLAGGIO CHE ABBA QUALSIASI TIPO DI TASSAZIONE GIOCATA O CHE SIA IN CARESTIA. NON È POSSIBILE GIOCARE LA CARTA RIVOLTA SE SI È ARTEFICI DELLA CAUSA CHE HA PROVOCATO LA RIVOLTA. NON APPENA LA CARTA È GIOCATA, TUTTE LE TRUPPE PRESENTI NEL VILLAGGIO SONO SUBITO ATTACCATE CON **1 DADO +1 COLPO BONUS** (MASSIMO 4 COLPI). SE CI SONO TRUPPE DI VARI GIOCATORI, IL GIOCATORE CHE HA GIOCATO LA CARTA RIVOLTA DECIDE QUALI TRUPPE VENGONO ATTACCATE PER PRIME. LE FORTEZZE E LE CITTÀ FORTIFICATE POSSONO ANCORA UTILIZZARE LE LORO PENALITÀ PER L'ATTACCANTE DURANTE LE RIVOLTE. UNA CARTA PASSAGGIO SEGRETO PUÒ ESSERE GIOCATA DA UN QUALSIASI GIOCATORE PER PERMETTERE ALLA RIVOLTA DI CANCELLARE LE PENALITÀ PER L'ATTACCANTE, MA SE NON VIENE TIRATO NESSUN DADO A CAUSA DELLE PENALITÀ, NON CI SARÀ IL +1 COLPO BONUS DELLA RIVOLTA.

SI POSSONO GIOCARE PIÙ CARTE RIVOLTA SU DI UN VILLAGGIO NELLO STESSO MOMENTO, ANCHE DA DIVERSI GIOCATORI (I BONUS SI SOMMANO).

SE LA RIVOLTA UCCIDE TUTTE LE TRUPPE IN UN VILLAGGIO:

- TUTTI I RESTANTI SIGNORI VENGONO UCCISI
- TUTTI I MULINI E LE FORTEZZE NEL VILLAGGIO VENGONO DISTRUTTI.

UNA VOLTA RISOLTA LA CARTA RIVOLTA VIENE SCARTATE NEL MAZZO DEGLI SCARTI SORTE E DISASTRI. VESCOVI E CARDINALI POSSONO PROVARE A SEDARE UNA RIVOLTA.

- È POSSIBILE GIOCARE RIVOLTE ANCHE CONTRO I **MERCENARI** PRESENTI NELLA RISERVA PERSONALE DI UN GIOCATORE, UTILIZZANDO LE NORMALI REGOLE.

ASSASSINATION (ASSASSINIO): PUÒ ESSERE GIOCATA IN QUALSIASI MOMENTO CONTRO UN SIGNORE, INCLUSO IL RE, LA REGINA E IL PAPA, MAI CONTRO SIGNORI DELLA PROPRIA FAMIGLIA. IL SIGNORE MUORE SE FA 3 O MENO CON IL LANCIO DI 1D6. (**ANCHE UN SIGNORE CROCIATO**). COMUNQUA VADA, IL GIOCATORE CHE HA GIOCATO LA CARTA ASSASSINIO DEVE SCEGLIERE UN PROPRIO SIGNORE E PIAZZARE SULLA SUA CARTA UN SEGNALE ASSASSINO DAL LATO COLTELLO INSANGUINATO.

JUSTICE (GIUSTIZIA): DA GIOCARE IN QUALSIASI MOMENTO CONTRO UN SIGNORE CON UN SEGNALE ASSASSINO, CHE VIENE SUBITO UCCISO, E SCARTATO. IL RE, LA REGINA REGENTE, IL PRINCIPE INCORONATO E IL PAPA SONO IMMUNI.

SECRET PASSAGE (PASSAGGIO SEGRETO): PUÒ AVERE EFFETTI DIVERSI A SECONDA DI QUANDO VIENE GIOCATA. UNA VOLTA RISOLTA VIENE SCARTATA NELLA PILA DEGLI SCARTI SORTE E DISASTRI.

a) GIOCATA DURANTE IL MOVIMENTO (3 scelte)

1. FUGGIRE DA UNA DA UNA FORTEZZA O CITTÀ FORTIFICATA ASSEDIATA PERMETTE ALLE TRUPPE CON UN SIGNORE DI SCAPPARE IN UN VILLAGGIO ADIACENTE, PORTANDO CON SÉ EVENTUALI PRIGIONIERI. NON RAPPRESENTA UNA MOSSA ADDIZIONALE.

2. MUOVERE CON LA CARTA PIOGGIA PESANTE PERMETTE AD UNA ARMATA, TRUPPE E SIGNORE NELLO STESSO VILLAGGIO, DI EFFETTUARE UN MOVIMENTO IN UN VESCOVATO COLPITO DA PIOGGIA PESANTE. SI PUÒ ENTRARE O USCIRE NEL VESCOVATO, MA NON RAPPRESENTA UN MOVIMENTO ADDIZIONALE.

3. EVITARE UNA BATTAGLIA TRUPPE E SIGNORE POSSONO LIBERAMENTE PASSARE ATTRAVERSO UN VILLAGGIO NEMICO OCCUPATO OPPURE USCIRE DA UN PROPRIO VILLAGGIO DALLA STESSA STRADA DA CUI PROVIENE L'ESERCITO INVASORE.

b) GIOCATA DURANTE UNA BATTAGLIA

ATTACCARE DAI TUNNEL

PERMETTE ALL'ATTACCANTE DI CANCELLARE LE PENALITÀ IN ATTACCO CONTRO LE FORTEZZE E LE CITTÀ FORTIFICATE.

c) GIOCATA DURANTE UNA QUALSIASI FASE (2 scelte)

1. SVENTARE UN ASSASSINO PERMETTE AD UN SIGNORE DI EVITARE UN ASSASSINO SUBITO DOPO CHE LA CARTA ASSASSINIO VIENE GIOCATA. POI ENTRAMBE LE CARTE VENGONO SCARTATE.

2. FUGGIRE PERMETTE AD UN PRIGIONIERO DI SCAPPARE SENZA PAGARE IL RISCATTO. UN SIGNORE LIBERATO VIENE PIAZZATO SU UNA FORTEZZA O CITTÀ FORTIFICATA, SE NON NE HA SI PIAZZA IN UN QUALSIASI VILLAGGIO OCCUPATO DA UN ALTRO PROPRIO SIGNORE, OPPURE ANCORA IN UN QUALSIASI VILLAGGIO CHE IL GIOCATORE CONTROLLA, OPPURE IN UN VILLAGGIO VUOTO NON CONTROLLATO, OPPURE IN UN VILLAGGIO CONTROLLATO DA UN GIOCATORE ALLEATO.

AMBUSH (IMBOSCATA): PUÒ ESSERE GIOCATA IN QUALSIASI MOMENTO DA UN GIOCATORE CHE HA ALMENO UNO DEI SUOI SIGNORI COINVOLTI IN UNA BATTAGLIA. AUTOMATICAMENTE CATTURA UN SIGNORE AVVERSARIO A SUA SCELTA PRESENTE IN BATTAGLIA. LE TRUPPE NON POSSONO ATTACCARE, SOLO DIFENDERSI, SE NON SONO GUIDATE DA UN SIGNORE.

ESPANSIONE N.1: POLITICA

(ATTENDENTI, NOBILI TRATTI)

ATTENDENTI

ALL'INIZIO DELLA PARTITA OGNI GIOCATORE PESCA UNA CARTA ATTENDENTE CHE SERVIRÀ LA FAMIGLIA DEL GIOCATORE PER TUTTA LA PARTITA. OGNI CARTA È DI SEGUITO DESCRITTA:

- **ARSÈNE – IL LADRO:** IN QUALSIASI MOMENTO DURANTE LA PARTITA PERMETTE DI RUBARE IL DENARO AD UN GIOCATORE. LA VITTIMA DEVE NASCONDERE TUTTE LE SUE MONETE NELLE SUE MANI, IN QUALSIASI COMBINAZIONE. IL LADRO SCEGLIE POI UNA DELLE DUE MANI E PRENDE EVENTUALMENTE IL DENARO PRESENTE. PUÒ AGIRE UNA SOLA VOLTA IN TUTTA LA PARTITA.
- **ESMÉRALDA – LA ZINGARA:** UNA VOLTA PER TURNO DURANTE LA FASE 2 PERMETTE DI SCARTARE UNA CARTA PESCATO, SE SI TRATTA DI UNA CARTA DEL MAZZO SIGNORI E SORTE (DORSO MARRONE E GRIGIO) PUÒ PRIMA VEDERLA E POI DECIDERE SE SCARTARLA; SE SI TRATTA DI UNA CARTA DISASTRO (DORSO NERO), PUÒ DECIDERE DI SCARTARLA E POI PUÒ VEDERLA.
- **GAUTHIER – L'ESATTORE:** DURANTE LA FASE 3 RICEVE 1 MONETA DALLA BANCA PER OGNI PONTE DIRETTAMENTE ADIACENTE AD UN VILLAGGIO CHE CONTROLLA (MASSIMO 5 MONETE). INOLTRE È IL PRIMO A GIOCARE ALL'INIZIO DEL GIOCO.
- **MATHILDE – LA SPIA:** UNA VOLTA PER TURNO, IN UN QUALSIASI MOMENTO, PERMETTE DI GUARDARE LA MANO DI UN ALTRO GIOCATORE, E DI SCAMBIARE UNA CARTA CON UNA PROPRIA. SE LO FA, LA SPIA NON PUÒ ESSERE PIÙ ATTIVATA DURANTE LA PARTITA. IL GIOCATORE CHE VIENE SPIATO, PUÒ GIOCARE EVENTUALMENTE LE SUE CARTE PRIMA CHE VENGA GUARDATE DALLA SPIA.
- **JAUFRE – IL MENESTRELLO:** DURANTE LA FASE 1 IL GIOCATORE CHE LO CONTROLLA RICEVE UN VOTO AGGIUNTIVO DURANTE L'ELEZIONE DEL RE SE LA SUA FAMIGLIA INCLUDE ALMENO UNA SIGNORA.
- **ANCELIN – LO STRATEGA:** ALL'INIZIO DELLA FASE 5, IL GIOCATORE CHE LO CONTROLLA PUÒ DECIDERE DI MUOVERE TUTTI I SUOI SIGNORI E TRUPPE PRIMA O DOPO CHE LO FACCIANO TUTTI GLI ALTRI GIOCATORI, O DI NON MUOVERSI AFFATTO. GLI ALTRI GIOCATORI SEGUONO IL NORMALE ORDINE DI TURNO.

NOBILI TRATTI

OGNI VOLTA CHE UN GIOCATORE METTE IN GIOCO DURANTE LA FASE 2 UN NUOVO SIGNORE, PESCA UNA CARTA DAL MAZZO NOBILI TRATTI, E PUÒ DECIDERE SE TENERLA COPERTA O SCOPERTA, FINCHÉ LA SUA ABILITÀ NON ENTRA IN GIOCO (IN QUESTO CASO LA DEVE SCOPRIRE OBBLIGATORIAMENTE). SE UN SIGNORE MUORE, LA CARTA VIENE SCARTATA NEL MAZZO DEGLI SCARTI CHE VERRÀ POI EVENTUALMENTE RIMESCOLATO PER CREARE UN NUOVO MAZZO DI PESCA. OGNI CARTA È DI SEGUITO DESCRITTA, RIPORTATA A SECONDA DELLA FASE IN CUI È POSSIBILE GIOCARLA:

FASE 1

- **IL BASTARDO:** NON PUÒ MAI SPOSARSI.
- **IL BRUTTO:** PER SPOSARSI, IL SIGNORE DEVE PAGARE 2 MONETE ALL'ALTRA FAMIGLIA.

FASE 2

- **IL BENEDETTO:** NON È MAI COLPITO DALLA PESTE, LE SUE TRUPPE SÌ.
- **IL MALEDETTO:** PER OGNI CARTA DISASTRO, TIRA 1 DADO DA BATTAGLIA IN AGGIUNTA AL 1D6 PER DETERMINARE QUALE VESCOVATO È COLPITO DAL DISASTRO. SE ESCE UN RISULTATO DI 2 COLPI, VIENE COLPITO AUTOMATICAMENTE IL VESCOVATO (O L'OLTREMARE, SE LE **CROCIATE** SONO IN GIOCO) DOVE È PRESENTE IL MALEDETTO.
- **LO SFORTUNATO:** NEL VESCOVATO IN CUI È PRESENTE NON È POSSIBILE GIOCARE LE CARTE RACCOLTO ABBONDANTE E CLIMA FAVOREVOLE.

FASE 3

- **IL CARISMATICO:** RICEVE 1 MONETA AGGIUNTIVA SE OCCUPA IL VILLAGGIO PRINCIPALE DI UN VESCOVATO.
- **LO STRAVAGANTE:** IL GIOCATORE CHE LO POSSIEDE RICEVE 2 MONETE IN MENO PER OGNI TITOLO CHE FA GUADAGNARE PV POSSEDUTO DALLO STRAVAGANTE.
- **IL TIRANNO:** RICEVE 2 MONETE AGGIUNTIVE DAL VILLAGGIO CHE OCCUPA. GLI ALTRI GIOCATORI POSSONO GIOCARE CONTRO IL TIRANNO E LE SUE TRUPPE UNA CARTA RIVOLTA IN QUALSIASI MOMENTO, GLI EFFETTI NON RICADONO SUL VILLAGGIO O SU SIGNORI E TRUPPE DI ALTRI GIOCATORI.

FASE 4

- **L'AMBIZIOSO:** PAGA 2 MONETE IN MENO PER ACQUISTARE PER SE STESSO TITOLI FEUDALI O IL TITOLO DI CARDINALE.

FASE 5

- **LA TEMPESTA:** PUÒ MUOVERE E COMBATTERE IN UN VESCOVATO COLPITO DA PIOGGIA PESANTE.
- **L'AGILE:** SI PUÒ MUOVERE DI 3 SPAZI SE È IN COMPAGNIA DI SOLI CAVALIERI.

FASE 6

- **IL CODARDO:** SE NON STA CON ALTRI SIGNORI, NON PUÒ INIZIARE BATTAGLIE. SE È ATTACCATO DA UN AVVERSARIO CON PIÙ PUNTI FORZA, SI ARRENDE IMMEDIATAMENTE, VIENE CATTURATO E TUTTE LE SUE TRUPPE SI RIMUOVONO DALLA MAPPA.
- **IL CRUDELE:** NON PRENDE MAI PRIGIONIERI. TUTTI I SIGNORI CATTURATI VENGONO SUBITO UCCISI.
- **L'ASTUTO:** HA SEMPRE CON SÉ UN SEGNALINO MACCHINA D'ASSEDIO DA 1 DADO. PUÒ SUBITO ATTACCARE UNA FORTEZZA O CITTÀ FORTIFICATA E, SENZA INIZIARE UN ASSEDIO, CANCELLA 1 PENALITÀ PER L'ATTACANTE.
- **IL CORAGGIOSO:** RICEVE +1 COLPO BONUS QUANDO È L'ATTACCANTE E TIRA ALMENO 1 DADO DA BATTAGLIA.
- **IL LEALE:** NON PUÒ MAI ATTACCARE TRUPPE ALLEATE (TRAMITE MATRIMONIO). PUÒ INVECE DIFENDERSI CONTRO QUALSIASI ALLEATO CHE LO ATTACCHI.
- **IL CONVINCENTE:** PRIMA CHE UNA BATTAGLIA INIZI, PUÒ CONVERTIRE UN FANTE AVVERSARIO IN UNO DEI PROPRI.

QUALSIASI FASE

- **IL RUBACUORI:** PUÒ ROMPERE PERMANENTEMENTE UN'ALLEANZA (MATRIMONIO) SE CATTURA UNO DEGLI SPOSI.
- **L'ORDINARIO:** NESSUNA ABILITÀ.
- **IL SANTO:** PUÒ PRENDERE UNA RELIQUIA DA UN VILLAGGIO CHE OCCUPA COME SE FOSSE UN CARDINALE.
- **L'OMBRA:** UNA VOLTA PER TURNO, PUÒ USARE L'ABILITÀ DI UNA CARTA PASSAGGIO SEGRETO, SENZA POSSEDERNE UNA. IN OGNI CASO, PUÒ ESSERE ACCOMPAGNATO DA UNA SOLA ALTRA UNITÀ.

ESPANSIONE N.2: CAVALIERI TEUTONICI

(GRAN MAESTRO DEI CAVALIERI TEUTONICI, ARCIVESCOVO, SIGNORI TEUTONICI, FORTIFICAZIONI TEUTONICHE, CAVALIERI TEUTONICI)

ESPANSIONE N.3: TEMPLARI

(GRAN MAESTRO DEI TEMPLARI, ARCIVESCOVO, EDITTO REALE, SIGNORI TEMPLARI, COMMANDERIE, TESORO TEMPLARE)

ESPANSIONE N.4: TATTICHE

(ARCIERI, BOMBARDIERI, GUARDIE REALI, MERCENARI)

ESPANSIONE N.5: CROCIATE

SE UNA CROCIATA È IN ATTO VERRANNO GIOCATI SEMPRE DUE TURNI CONSECUTIVI CON ALCUNE FASI MODIFICATE RISPETTO A QUELLE DEL TURNO REGOLARE. IL PRIMO TURNO È CHIAMATO *L'INVASIONE DELL'OLTREMARE*. IL SECONDO TURNO È CHIAMATO *LA VENDETTA DEL SALADINO*.

PRIMO TURNO DI UNA CROCIATA: “L'INVASIONE DELL'OLTREMARE”

FASE 5 – MOVIMENTO

PARTECIPARE ALLA CROCIATA

I SIGNORI CHE VOGLIONO PARTECIPARE ALLA CROCIATA POSSONO FARLO SOLO ORA (TRANNE I SIGNORI **TEMPLARI** E **TEUTONICI**).

- LE SIGNORE NON TITOLATE E IL PAPA NON POSSONO MAI PARTECIPARE.
- I SIGNORI BLOCCATI NEI VESCOVATI COLPITI DA **PIOGGIA PESANTE** NON POSSONO PARTECIPARE, A MENO CHE NON USINO LA CARTA **PASSAGGIO SEGRETO**.
- I SIGNORI CATTURATI O SOTTO ASSEDIO PER PARTECIPARE HANNO BISOGNO DEL PERMESSO DELL'ASSEDIANTE O DEL CARCERIERE, A MENO CHE NON USINO LA CARTA **PASSAGGIO SEGRETO**.
- I SIGNORI POSSONO PARTECIPARE ALLA CROCIATA ANCHE DOPO AVER MOSSO, E POSSONO PORTARE CON SÉ QUALSIASI TRUPPA CHE ACCOMPAGNANO IN QUEL MOMENTO. TUTTI I SEGNALINI SIGNORE E TRUPPE VENGONO TOLTI DALLA MAPPA E PIAZZATI SULLA SCHEDA DEL PROPRIETARIO.
- I SEGNALINI “CROCIATA IN ATTO” VENGONO PIAZZATI SULLA CARTA DEI SIGNORI PARTITI E SULLE LORO FORTEZZE E CITTÀ FORTIFICATE RICEVENDO LA “*PROTEZIONE DELLA CHIESA*”.
- POSSONO PARTECIPARE AD OGNI CROCIATA UN **MASSIMO DI 6 SIGNORI** (FRA TUTTI I GIOCATORI) E UN NUMERO ILLIMITATO DI TRUPPE.
- UN SIGNORE PARTITO PER LA CROCIATA NON PUÒ VOTARE NÉ ESSERE ELETTO IN NESSUNA ELEZIONE, INCASSA TUTTE LE SUE RENDITE DEL FEUDO, SI PUÒ SPOSARE E PUÒ EFFETTUARE TASSAZIONI.

RINNEGATI

OGNI SIGNORE CHE ATTACCA O ASSEDDIA UNA FORTEZZA O CITTÀ FORTIFICATA *PROTETTA DALLA CHIESA* DIVENTA UN RINNEGATO, E SULLA RELATIVA CARTA SIGNORE VIENE PIAZZATO UN SEGNALINO RINNEGATO. VIENE TRATTATO COME UNO SCOMUNICATO, NON PUÒ VOTARE NÉ ESSERE ELETTO E PERDE TUTTI I SUOI TITOLI ECCLESIASTICI. LO STATO DI RINNEGATO DURA FINO ALLA MORTE DEL SIGNORE, TRANNE SE VIENE ANNULLATO DAL PAPA.

FASE 7 – CROCIATE: L'INVASIONE DELL'OLTREMARE

DETERMINARE LA GERARCHIA

SI DETERMINA LA GERARCHIA DI TUTTI I SIGNORI PARTITI PER LA CROCIATA. L'ORDINE È IL SEGUENTE, DAL TITOLO PIÙ IMPORTANTE A QUELLO MENO IMPORTANTE:

RE (O REGINA REGGENTE) > REGINA > GRAN MAESTRO TEMPLARE > GRAN MAESTRO DEI CAVALIERI TEUTONICI > TITOLI DEGLI STATI OLTREMARE (GERUSALEMME > DI TUTTI GLI ALTRI) > DUCA > CONTE > BARONE > SIGNORI NON TITOLATI, INCLUSI VESCOVI, CARDINALI E D'ARCO.

IN CASO DI PAREGGIO, SI CONSIDERA CHI HA L'ARMATA CON LA MAGGIORE FORZA MILITARE, E POI ANCORA IL SIGNORE CHE HA IN FAMIGLIA IL TITOLO PIÙ IMPORTANTE.

PIAZZARE GLI OBIETTIVI DI OLTREMARE

SI PESCANO TANTI OBIETTIVI OLTREMARE QUANTI SONO I SIGNORI CHE PARTECIPANO ALLA CROCIATA. POI SI PIAZZANO SUL TRACCIATO DEGLI OBIETTIVI OLTREMARE DA DESTRA A SINISTRA IN SENSO CRESCENTE, RIFERENDOSI AL NUMERO D'ORDINE DI OGNI SEGNALINO.

SCEGLIERE GLI OBIETTIVI

OGNI SIGNORE, IN ORDINE DI GERARCHIA, SCEGLIE UN OBIETTIVO OLTREMARE E PIAZZA I PROPRI SEGNALINI SULLA MAPPA. È POSSIBILE ANCHE SCEGLIERE UN OBIETTIVO GIÀ SCELTO DA UN ALTRO GIOCATORE, IN QUESTO CASO I SEGNALINI SI PIAZZANO SOTTO QUELLI GIÀ PRESENTI. QUANDO PIÙ SIGNORI SONO PRESENTI SULLO STESSO OBIETTIVO, QUELLO CON LA GERARCHIA PIÙ ALTA È CONSIDERATO IL **LEADER**, CHE PRENDERÀ TUTTE LE DECISIONI RELATIVE A QUELL'OBIETTIVO.

BATTAGLIE NELLA CROCIATA

LE BATTAGLIE SONO RISOLTE PER OGNI OBIETTIVO, PARTENDO DA QUELLO PIÙ A DESTRA E PROSEGUENDO VERSO SINISTRA. OGNI LEADER DECIDE SE ATTACCARE L'OBIETTIVO O ASSEDIARLO. NEL CASO CI SIANO FORTIFICAZIONI O CITTÀ FORTIFICATE, È POSSIBILE SOLO L'ASSEDIO, E OGNI GIOCATORE PIAZZA UN SEGNALINO MACCHINA D'ASSEDIO INSIEME ALLE SUE TRUPPE. LA BATTAGLIA È RISOLTA CONTRO LE TRUPPE SARACENE MOSTRATE SULL'OBIETTIVO, SEGUENDO LE NORMALI REGOLE. IL LEADER PUÒ DECIDERE DOPO OGNI LANCIO DEI DADI SE INIZIARE UN ASSEDIO.

LE TRUPPE SARACENE HANNO 2 PUNTI FORZA E 2 PUNTI VITA.

- SE I CROCIATI VINCONO, PRENDONO POSSESSO DELL' EVENTUALE FORTEZZA O CITTÀ FORTIFICATA PRESENTE.
- SE L'OBIETTIVO RIMANE SOTTO ASSEDIO, I RINFORZI DEL SALADINO RAFFORZERANNO LE SUE DIFESE SE LO RAGGIUNGONO NEL TURNO SUCCESSIVO.

RICOMPENSE DELL'OBIETTIVO

SE L'OBIETTIVO È CONQUISTATO, IL LEADER DISTRIBUISCE LE RICOMPENSE A SUO PIACIMENTO TRA I SIGNORI PRESENTI SU QUELL'OBIETTIVO. CI SONO TRE TIPI DI RICOMPENSE:

- **BOTTINO DELLA CAROVANA**
VENGONO IMMEDIATAMENTE DISTRIBUITE LE MONETE AI SIGNORI CHE HANNO CONQUISTATO L'OBIETTIVO. OGNI OBIETTIVO DI QUESTO TIPO PUÒ ESSERE ATTACCATO ANCHE NEL SUCCESSIVO TURNO DELLA CROCIATA (*LA VENDETTA DEL SALADINO*), E SI DIFENDE ANCHE CON I RINFORZI SARACENI.
- **SACCHIEGGIO DELLA CITTÀ**
VENGONO IMMEDIATAMENTE DISTRIBUITE LE MONETE AI SIGNORI CHE HANNO CONQUISTATO L'OBIETTIVO.
- **TITOLO DI UNO STATO OLTREMARE**
VALE 1 PV E IL LEADER PUÒ DECIDERE DI ASSEGNARLO AD UN QUALSIASI SIGNORE ALLA FINE DEL SECONDO TURNO DELLA CROCIATA (*LA VENDETTA DEL SALADINO*), ANCHE AD UN SIGNORE IN FRANCIA CHE NON HA PARTECIPATO ALLA CROCIATA.
 - **IL TITOLO DI GERUSALEMME** PERMETTE ANCHE DI GUADAGNARE 1 MONETA EXTRA DURANTE LA FASE RENDITE PER OGNI VILLAGGIO CHE *TUTTI* I GIOCATORI CONTROLLANO.

OBIETTIVO “MEDICO ARABO”

NON AVVIENE NESSUNA BATTAGLIA PER QUESTO OBIETTIVO.

IL LEADER LO RECLAMA SUBITO E IL SEGNALINO CORRISPONDENTE VIENE PIAZZATO SULLA SUA CARTA SIGNORE. NON PUÒ MAI ESSERE SPOSTATO SU UN ALTRO SIGNORE E SE IL SUO PROPRIETARIO MUORE, IL SEGNALINO VIENE RIMOSSO IMMEDIATAMENTE DAL GIOCO.

- IL GIOCATORE CHE LO CONTROLLA PUÒ PREVENIRE LA MORTE DI UN *QUALSIASI* SIGNORE CROCIATO COLPITO DALLA *PESTE*, DA UN TENTATIVO DI *ASSASSINIO* O *MORTO IN BATTAGLIA*. INVECE DI MORIRE IL CROCIATO DIVIENE UN *PRIGIONIERO DEL SALADINO*.
- UNA VOLTA CHE IL CROCIATO RITORNA IN FRANCIA, IL SEGNALINO RESTA SULLA SUA CARTA SIGNORE, E PUÒ USARLO PER PREVENIRE LA MORTE DI ALCUNI O TUTTI I SUOI SIGNORI E/O TRUPPE *PRESENTI NEL SUO STESSO VILLAGGIO* A CAUSA DELLA *PESTE* O DI UN TENTATIVO DI *ASSASSINIO*.

SECONDO TURNO DI UNA CROCIATA:

“LA VENDETTA DEL SALADINO”

QUESTO TURNO VA GIOCATO DOPO OGNI TURNO *L'INVASIONE DELL'OLTREMARE*
CON LA SEGUENTE MODIFICA ALLA FASE 7

FASE 7 – CROCIATE: LA VENDETTA DEL SALADINO

PIAZZAMENTO DELLE TRUPPE SARACENE

IL **SALADINO** VIENE PIAZZATO SUL PRIMO OBIETTIVO OLTREMARE PARTENDO DA QUELLO PIÙ A DESTRA (IGNORANDO IL “MEDICO ARABO”) INSIEME A 4 **CAVALIERI SARACENI**, CHE HANNO LE STESSA CARATTERISTICHE DEI **CAVALIERI CROCIATI**. IL SALADINO RICEVE ANCHE I **RINFORZI** SPECIFICI DI OGNI OBIETTIVO.

BATTAGLIE NELLA CROCIATA

SE NEL PRECEDENTE TURNO *L'INVASIONE DELL'OLTREMARE* UN OBIETTIVO È STATO CONQUISTATO DAI CROCIATI, QUESTI POTRANNO ORA UTILIZZARE I BONUS DIFENSIVI DI EVENTUALI FORTEZZE O CITTÀ FORTIFICATE PRESENTI, TRANNE SE UN ALTRO GIOCATORE UTILIZZA UNA CARTA PASSAGGIO SEGRETO A FAVORE DEL SALADINO.

SE UN OBIETTIVO SI TROVA SOTTO ASSEDIO DA PARTE DEI CROCIATI, ALLORA IL SALADINO, I SUOI CAVALIERI E I SUOI EVENTUALI RINFORZI SI AGGIUNGONO ALLE DIFESE DELL'OBIETTIVO ASSEDIATO. I CROCIATI CHE STANNO ASSEDIANDO UN OBIETTIVO POSSONO DECIDERE SE ATTACCARE L'OBIETTIVO O RITIRARSI.

IL SALADINO RIESCE AD OCCUPARE CON SUCCESSO UN OBIETTIVO:

- SE L'OBIETTIVO È GIÀ LIBERO DA CROCIATI
- SE SCONFIGGE I CROCIATI PRESENTI
- SE I CROCIATI CHE STANNO ASSEDIANDO SI RITIRANO

IN QUESTO CASO, IL SALADINO E TUTTE LE SUE RIMANENTI TRUPPE (INCLUSI I RINFORZI E I DIFENSORI PRECEDENTI) SI SPOSTANO VERSO SINISTRA SUL SUCCESSIVO OBIETTIVO, E SI AGGIUNGONO ALLE EVENTUALI TRUPPE DIFENSIVE PRESENTI E AGLI EVENTUALI RINFORZI SARACENI SPECIFICI DI QUELL'OBIETTIVO.

SE ATTRAVERSA UN OBIETTIVO LIBERO DA CROCIATI, IL SALADINO PORTA CON SÉ I SOLI EVENTUALI RINFORZI SARACENI RELATIVI A QUELL'OBIETTIVO E CONTINUA A SPOSTARSI VERSO SINISTRA, FINCHÈ NON RAGGIUNGE L'ULTIMO OBIETTIVO SULLA SINISTRA. SE INVECE VIENE UCCISO O CATTURATO, SMETTE DI MUOVERSI E IL SUO SEGNALE RITORNA SUBITO AL PUNTO DI PARTENZA SULLA MAPPA, E I CROCIATI CHE STANNO ASSEDIANDO UN OBIETTIVO O OCCUPANDO UNA CARAVANA, POSSONO INIZIARE A COMBATTERE, GUADAGNANDO NEL CASO LE EVENTUALI RICOMPENSE.

(LE CARAVANE POSSONO ESSERE ATTACCATE IN ENTRAMBI I TURNI DELLA CROCIATA).

FINE DELLA CROCIATA

UNA VOLTA TERMINATE TUTTE LE BATTAGLIE:

- I CROCIATI E LE TRUPPE SUPERSTITI RITORNANO IN FRANCIA IN UNA PROPRIA FORTEZZA O CITTÀ FORTIFICATA. TUTTI I SEGNALE “CROCIATA ATTIVA” VENGONO SCARTATI. I SIGNORI PRIGIONIERI DEL SALADINO RESTANO IN CARCERE FINCHÈ NON VIENE PAGATO IL RISCATTO, E NON HANNO PIÙ LA PROTEZIONE DELLA CHIESA.
- IL SEGNALE “CHIAMATA PER LA CROCIATA” VIENE GIRATO SUL LATO “NON ATTIVO”.
- TUTTI GLI OBIETTIVI CONQUISTATI DAI CROCIATI VENGONO RIMOSI DAL GIOCO.
- I TITOLI DEGLI STATI OLTREMARE RESTANO COLLEGATI AL RISPETTIVO SIGNORE FINCHÈ QUESTI NON MUORE, IN QUESTO CASO VENGONO IMMEDIATAMENTE TRASFERITI AD UN ALTRO SIGNORE DELLA STESSA FAMIGLIA.

ASSASSINARE UN SIGNORE CROCIATO

È POSSIBILE ASSASSINARE UN SIGNORE CROCIATO:

- SE AVVIENE PRIMA CHE IL SIGNORE CROCIATO SIA STATO PIAZZATO SU UN OBIETTIVO, LE SUE TRUPPE VENGONO MESSE DA PARTE E RITORNANO IN FRANCIA ALLA FINE DELLA CROCIATA.
- SE IL SIGNORE CROCIATO SI ERA GIÀ PIAZZATO SU UN OBIETTIVO LE SUE TRUPPE RESTANO LÌ E POSSONO COMBATTERE INSIEME AD UN ALTRO SIGNORE DELLA STESSA FAMIGLIA, SE PRESENTE. ALTRIMENTI, POSSONO SOLO DIFENDERSI CONTRO I FUTURI ATTACCHI DEL SALADINO. SE LE TRUPPE SOPRAVVIVONO, RITORNANO IN FRANCIA SENZA RICOMPENSE E VENGONO PIAZZATE IN UNA FORTEZZA O CITTÀ FORTIFICATA DEL PROPRIETARIO.

PRIGIONIERI DEL SALADINO

IL SALADINO PUÒ CATTURARE I SIGNORI CROCIATI E PIAZZARLI NELLE PROPRIE PRIGIONI. SI UTILIZZANO LE NORMALI REGOLE PER I PRIGIONIERI:

- POSSONO SCAPPARE TRAMITE UN **PASSAGGIO SEGRETO**.
- POSSONO ESSERE LIBERATI SE VIENE PAGATO IL **RISCATTO** ALLA BANCA, IN UN QUALSIASI FUTURO TURNO.

UNA VOLTA LIBERATI RITORNANO IN FRANCIA E SONO PIAZZATI IN UNA FORTEZZA O CITTÀ FORTIFICATA DELLA LORO FAMIGLIA.