



Anno 1049. La tua casata lotta per ottenere prestigio ed influenza in una società medievale. Riuscirai nell'impresa?

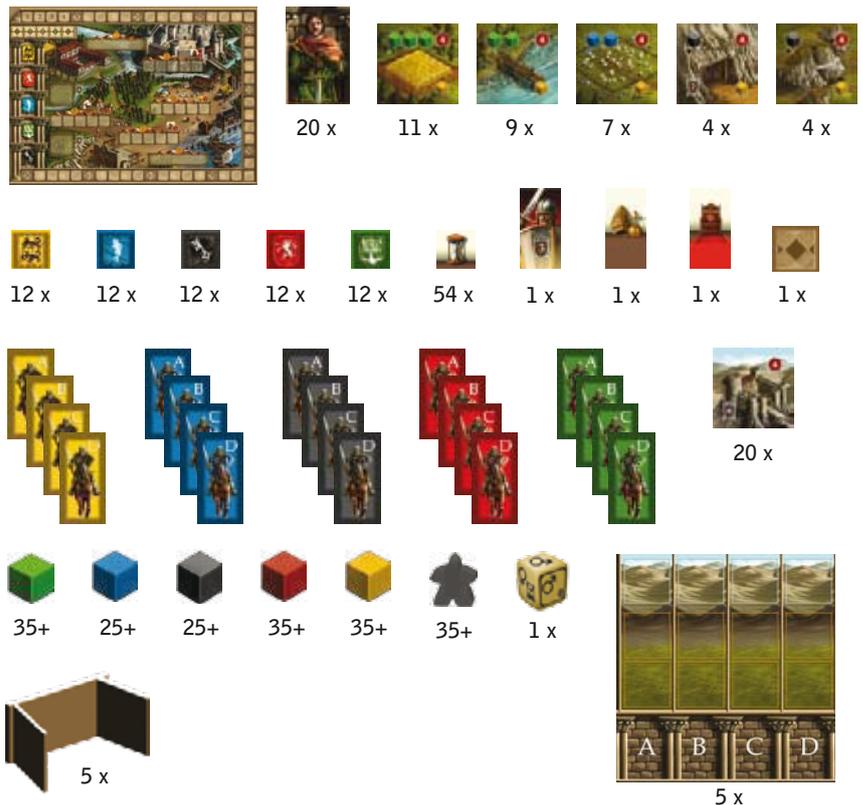
In MIL (1049) potrai coltivare i tuoi feudi per raccogliere le risorse, reclutare soldati e creare la tua discendenza. Ma questo è soltanto l'inizio della tua dinastia! Se disponi di un erede maschio, puoi farlo sposare con la figlia di un altro giocatore: quella con la dote più alta, ovviamente! Un punto chiave del gioco è tenere a mente che durante il gioco i tuoi cavalieri moriranno o si ritireranno dalla carriera militare: saranno i figli che hanno generato a prendere il loro posto. Conoscere le entrate e le uscite all'interno della corte ti aiuterà a guadagnare influenza e vassalli, mentre nella zona del mercato sarà possibile scambiare le risorse e reclutare la forza lavoro necessaria per costruire il proprio castello. Che ne dici di andare in battaglia per conquistare nuove terre o aiutare la curia nella costruzione del Duomo? La badessa del monastero vi benedice con la sua influenza, mentre gli echi delle Crociate risuonano in una terra lontana con canti di gloria ed onore. Ci sono tante strade che portano alla vittoria.. ma tu quale sceglierai?

NOTA STORICA

Ci siamo presi la libertà di usare MIL, inteso come numeri romani, per rappresentare il 1049 (per amore di pronuncia). Il nome corretto sarebbe MXLIX.

COMPONENTISTICA

- plancia di gioco
- 20 tessere cavaliere
- 35 tessere feudo
- 60 segnalini casata (12 per colore)
- 54 segnalini tempo
- 1 segnalino Soldati del Re
- 1 segnalino Arcivescovo
- 1 segnalino Giocatore Iniziale
- 1 indicatore del turno
- 20 segnalini cavaliere (4 per colore)
- 20 tessere castello
- 23 basi
- cubetti:
 - verde: cibo
 - blu: tessuto
 - nero: metallo
 - rosso: influenza / donna nubile
 - giallo: oro
- oltre 35 soldati
- 1 dado
- 5 plance di gioco individuali
- 5 schermi (uno per colore)



SOMMARIO DEL TURNO

Ogni turno si divide in 5 fasi:

1) Azioni:

- Raccolta
- Reclutare di un soldato
- Crescita della casata
- Piazzare un cavaliere in una Sfera di Influenza
- Passare

2) Tributi

3) Fase Politica

4) Sfere di Influenza

- Monastero
- Corte
- Mercato
- Guerra
- Curia
- Crociate

5) Inverno



Nota: MIL non è un gioco difficile, tuttavia durante la prima partita la quantità di azioni e le relative interazioni possono risultare complesse ed aumentare il tempo di gioco.

Per questo motivo, si consiglia di non giocare la prima partita in 5 giocatori.

I

Ogni giocatore riceve una plancia di gioco individuale e piazza una tessera cavaliere senza erede nello spazio A ed una tessera cavaliere con erede nello spazio B. Ogni tessera riceve i rispettivi segnalini (come indicato in figura). Nella colonna A posiziona 2 soldati, 1 castello ed un campo di cereali. Nella colonna B posiziona 1 soldato ed un campo di cereali.

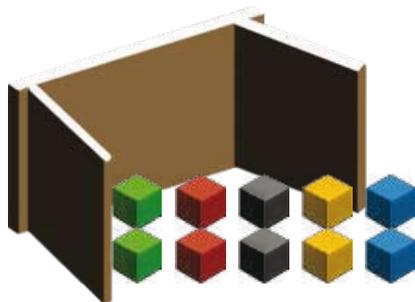
Nota: nelle partite successive, i giocatori possono cambiare i feudi iniziali, tuttavia noi raccomandiamo la scelta di un campo di cereali e di un fiume pescoso.



II

Ogni giocatore riceve i segnalini cavaliere rimasti, i propri segnalini casata ed uno schermo, posizionando dietro di esso due cubetti di ogni risorsa. Durante la partita, le risorse non sono visibili agli altri giocatori.

Il resto delle risorse va posizionato a fianco della plancia di gioco.



IV

Ogni giocatore posiziona 3 donne nubi (cubetti rossi) ed 1 Privilegio (segnalino famiglia) nella propria zona di lignaggio.

III

Posiziona un segnalino di ogni casata sul tracciato dei punti e l'indicatore del turno nel primo spazio del tracciato dei turni. Quando guadagni  sposta il tuo segnalino sul tracciato dei punti.



Z
O
N
A

D
I

L
I
G
N
A
G
G
I
O

V

Nella prima partita si utilizza un numero di tessere feudo pari al numero di giocatori per ogni tipo di risorsa prodotta (cibo, tessuto, metallo). Le tessere vanno mescolate e divise equamente (se possibile) in pile disposte negli appositi spazi. Se una pila è più numerosa dell'altra, posizionarla nello spazio avente valore di difesa 6.

NOTA: Ci sono 2 tipi di feudi che producono cibo (cereali e pesce) e 2 tipi di feudi che producono metallo (miniere e cave). I giocatori sono liberi di scegliere la quantità di tessere da utilizzare.

NOTA: Nelle partite successive i giocatori sono liberi di utilizzare qualsiasi tipo e quantità di feudi. Tuttavia si consiglia di inserire un numero di feudi con produzione di cibo almeno pari al numero di giocatori (la riduzione della quantità di cibo disponibile rende la partita molto più impegnativa).



VI

Posiziona in ogni sfera di influenza un numero di segnalini tempo identico al numero dei giocatori (in una partita a due giocatori, utilizza 3 segnalini tempo per ogni sfera).

Gli spazi rimasti vuoti non verranno utilizzati durante il gioco.

Posiziona i segnalini Giocatore Iniziale, Soldati del Re ed Arcivescovo vicino alla plancia di gioco.

Scegli il primo giocatore in modo casuale ed inizia a giocare.

1) AZIONI

Partendo dal giocatore iniziale, ogni giocatore esegue un'azione fino a quando la fase si conclude. Il giocatore attivo, per eseguire un'azione, deve specificare quale dei suoi cavalieri desidera giocare (a meno che il giocatore non scelga di passare).

La fase delle azioni dura un numero non determinato di round e termina non appena uno di questi requisiti viene soddisfatto:

- Tutti i cavalieri sono stati collocati nelle Sfere di Influenza.
- Tutti gli spazi nelle Sfere di Influenza sono occupati da cavalieri o segnalini tempo neri.

A) RACCOLTA :

- Prendere le risorse indicate sulla tessera feudo e capovolgerla.
- Una volta che la tessera feudo è stata capovolta, prendere un segnalino tempo di colore bianco dalle Sfere di Influenza e piazzarlo sulla tessera cavaliere che ha eseguito l'azione.

B) RECLUTARE UN SOLDATO :

- Pagare 1 tessuto ed 1 metallo. Se il cavaliere controlla 5 o più soldati, si deve pagare anche 1 influenza.
- Prendere un soldato dalla riserva e porlo di fronte al cavaliere che ha svolto l'azione.
- Dopo aver posizionato il nuovo soldato, prendere un segnalino tempo di colore bianco dalle Sfere di Influenza e posizionarlo sulla tessera cavaliere che ha eseguito questa azione.

C) CRESCITA DELLA CASATA :

Tira il dado e **scegli** uno dei risultati ottenuti:



 Clessidra: Si ottiene un segnalino bianco tempo da una qualsiasi Sfera d Influenza e si posiziona sulla tessera cavaliere che ha eseguito l'azione.

 Femmina: Si posiziona una donna nubile (cubo rosso) nella propria zona di lignaggio.

 Maschio: Scegliere una delle seguenti azioni:

- Se il cavaliere che ha eseguito questa azione **non ha** un erede, il neonato sarà il suo erede: capovolgere la tessera del cavaliere. Se il padre possiede un feudo o un castello, ci sarà un matrimonio (vedi Matrimoni).
- Se il cavaliere che ha eseguito questa azione **ha già** un erede, una nuova tessera cavaliere viene collocata nella plancia individuale (con segnalino cavaliere annesso), accanto ai cavalieri già disponibili. Da questo momento in poi, egli sarà trattato come qualsiasi altro cavaliere in gioco.

Se si sceglie una Femmina o una Clessidra è possibile continuare a ri-tirare il dado (si deve sempre accettare ogni risultato ottenuto). L'azione termina quando si ottiene un Maschio.

NOTE: Una casata può avere massimo 4 cavalieri. Invece di tirare un dado, il giocatore può avere subito un erede maschio illegittimo. Perché questo avvenga, si deve scartare un Privilegio oppure pagare 1 Oro.

IL TEMPO PASSA

Se non ci sono segnalini tempo bianchi nelle Sfere di Influenza, i giocatori non possono Raccogliere, Reclutare Soldati o Crescere la Casata (azioni A, B, C).

D) PIAZZARE UN CAVALIERE IN UNA SFERA DI INFLUENZA :

Ogni sfera di Influenza ha lo stesso numero di spazi disponibili, in base al numero dei giocatori. Le uniche eccezioni sono il Monastero e le Crociate, dove non ci sono limiti di posto. All'inizio di ogni turno, tutti gli spazi sono occupati da segnalini tempo bianchi che che saranno rimossi durante il turno. Un segnalino cavaliere può essere collocato in uno spazio vuoto, senza alcun costo. Se lo spazio è occupato da un segnalino tempo, il giocatore dovrà pagare 1 Oro alla riserva (oppure scartando un Privilegio -vedi pagina 9-).

Un giocatore che posiziona un cavaliere in una Sfera di Influenza non potrà svolgere le azioni A, B o C con uno qualsiasi dei suoi cavalieri per tutto il resto del turno in corso.

E) PASSARE :

Capovolgere un segnalino tempo bianco sul suo lato nero oppure mettere un segnalino tempo sul suo lato nero sopra un qualsiasi spazio rimasto disponibile sulle Sfere di Influenza.

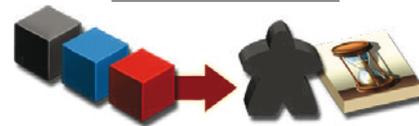
NOTA: E' possibile svolgere questa operazione in un qualsiasi round del gioco, non solo negli ultimi.

IV



Quando si effettua la raccolta su questo feudo, ricevi 3 Cibi, capovolgi la tessera (mostrando il lato non produttivo) e ricevi un segnalino tempo bianco dalla plancia di gioco.

I piccoli cerchi sui feudi mostrano le risorse prodotte o, sul lato opposto, i tributi.



Un cavaliere con 5 soldati paga 1 metallo, 1 tessuto ed 1 influenza per reclutare un soldato. Il giocatore prende un segnalino tempo bianco dalla plancia di gioco.



Quando nasce una femmina, aumenti la tua famiglia di donne nubili di uno.



Un cavaliere senza erede ottiene un figlio. Capovolgere la tessera: se il cavaliere possiede feudi o un castello verrà organizzato un matrimonio.



Il cavaliere B ottiene un figlio. Disponendo già di un erede, il nuovo cavaliere viene posizionato sullo spazio C.



Il rosso gioca il cavaliere A nel 2° spazio senza pagare nulla. il giallo posiziona il cavaliere C nel 1° spazio pagando 1 Oro o 1 Privilegio. Il verde piazza il cavaliere D nel 3° spazio per 1 Oro o 1 Privilegio. Il segnalino tempo sotto il cavaliere verde non può più essere utilizzato nel turno.

MATRIMONI



Durante il Medioevo tutti i cavalieri di alto rango erano sposati. I cavalieri di partenza sono già sposati. I cavalieri delle generazioni successive 1) che non sono eredi e 2) l'erede di un cavaliere senza feudi e senza castello vengono automaticamente sposati con una donna "anonima". Questo non ha alcun effetto nel gioco. Tuttavia, quando nasce l'erede di un cavaliere con feudi e/o castello, il giocatore attivo organizza una festa e lo fa sposare con la figlia del giocatore che offre la dote migliore.

Tutti i giocatori, compreso il giocatore attivo, nascondono una serie di risorse nella mano. Tutte le offerte si rivelano nello stesso istante e si confrontano l'un l'altra. Se due o più giocatori offrono la stessa quantità di cubetti, dovranno confrontare la qualità delle risorse in questo ordine: Oro, Influenza, Metallo, Tessuto e Cibo.



Possono accadere le seguenti cose:

- Se il giocatore che ha fatto l'offerta più alta non è il giocatore attivo:
 - Dà i cubetti della sua offerta al giocatore attivo, che si prende la metà dell'offerta (arrotondata per eccesso) e scarta il resto.
 - Il resto dei giocatori tengono le loro rispettive offerte.
 - Il giocatore con la dote maggiore rimuove una donna nubile dalla suo lignaggio ed ottiene 2 .
- Se il giocatore che ha fatto l'offerta più alta è il giocatore attivo:
 - Mette la sua offerta nella riserva e rimuove una donna nubile dal suo spazio lignaggio: il suo erede è stato sposato con una lontana parente, così come la donna nubile viene rimossa dal relativo spazio lignaggio.
- Se c'è un pareggio, l'erede si innamora e sposa una "donna anonima" e tutti i giocatori tengono le loro offerte.



Nota: Se il giocatore con l'offerta più alta non ha alcuna donna nubile nello spazio lignaggio, paga comunque la dote ma non ottiene alcun .

INVECCHIARE

Quando un giocatore effettua il raccolto, recluta un soldato e sceglie una clessidra durante la Crescita della Casata, ottiene un segnalino tempo bianco. Questi segnalini rappresentano il passare del tempo. Un cavaliere muore quando riceve il quarto segnalino tempo.



MORTE

Un cavaliere muore quando riceve un segnalino tempo bianco per la quarta volta o quando muore di stenti durante l'inverno (accade se non possiede un castello o feudi).

Quando un cavaliere muore, i segnalini tempo vengono restituiti alla riserva.

- Se il cavaliere defunto ha un erede, egli prende il possesso dei beni del padre e mantiene i legami di vassallaggio. La tessera cavaliere viene capovolta.
- Se il cavaliere non ha eredi, la sua casata perde 4 .
- Se possiede feudi, castelli o soldati, questi vengono ereditati da un lontano parente. La tessera cavaliere ed i vincoli di vassallaggio vengono mantenuti.
- Se non ha proprietà, rimuovere la relativa tessera ed il segnalino dal gioco. Tuttavia, lo spazio può essere nuovamente riempito grazie ad una nuova azione di Crescita della Casata. Se era un vassallo, i legami di vassallaggio vengono rimossi ed il segnalino casata viene restituito al proprietario.



FEUDI

Ogni cavaliere può possedere al massimo 2 feudi. Se un giocatore conquista un feudo ma non ha spazio disponibile tra i suoi cavalieri e vassalli per poterlo posizionare, sarà costretto a scartarlo.

2) TRIBUTI

Ogni giocatore riceve le risorse indicate nella parte in basso a destra del suo feudo ed ogni feudo garantisce al suo Signore 1 cibo. Tutto il cibo ricevuto in questa fase proviene dalla riserva. Una volta che tutti i tributi sono stati reclamati, i giocatori capovolgono **tutte** le loro tessere feudo.

3) FASE POLITICA

Il giocatore con il maggior numero di cavalieri in ogni Sfera di Influenza (Corte, Mercato, Guerra e Curia) riceve alcuni benefici dati dai personaggi più influenti di ogni categoria. Se c'è un pareggio all'interno di una Sfera, il giocatore con il cavaliere più a sinistra sarà colui che otterrà quel beneficio.

- Corte: Il vincitore riceve il segnalino Giocatore Iniziale, 1 Influenza e 2 .
- Mercato: Il vincitore riceve 1 Oro ed 1 .
- Guerra: Il vincitore riceve i Soldati del Re (che possono essere posizionati di fronte ad **ogni** cavaliere) ed 1 . I Soldati del Re funzionano esattamente come qualsiasi altro soldato all'interno del gioco ed hanno lo stesso valore.
- Curia: Il vincitore ottiene i favori dell'Arcivescovo (che può essere posizionato davanti a **ogni** cavaliere) e 2 . L'Arcivescovo garantisce la Tregua di Dio, cioè l'immunità a vassallaggi e guerre per il cavaliere davanti a cui è posizionato.

4) SFERE DI INFLUENZA

Le azioni con più di uno spazio vengono risolte da sinistra verso destra.

I MONASTERO

Ogni cavaliere nel monastero deve eseguire le seguenti azioni:

- **PRENDERE IL VELO:** Rimuovere una donna nubile dallo spazio lignaggio. E' possibile scartare 2 Privilegi per rimuovere un'altra donna. L'azione è ripetibile quante volte lo si desidera, pagando sempre 2 Privilegi per ogni donna.

II CORTE

Ogni cavaliere nella Corte può eseguire una delle seguenti azioni:

- OTTENERE 2 INFLUENZE.
- **CERCARE DI TRASFORMARE IN VASSALLO UN CAVALIERE DI UN ALTRO GIOCATORE (bersaglio)** solo se i seguenti requisiti vengono soddisfatti:
 - Il bersaglio non è un vassallo.
 - Il cavaliere attivo non è vassallo della casata del bersaglio.
 - Il cavaliere attivo possiede più soldati rispetto al numero di elementi (soldati, feudi e castelli sommati tra loro) che il bersaglio possiede.
 - Il bersaglio non è protetto dall'Arcivescovo.

Il bersaglio ha la possibilità di fare un offerta pubblica in Oro e/o Influenza per evitare il vassallaggio. Il cavaliere attivo può:

- Prendere la metà dell'importo offerto (arrotondato per eccesso) e scartare il resto. Il bersaglio riceve 2  grazie alla sua resistenza.
- Rifiutare l'offerta ed effettuare un rialzo: il cavaliere effettua un'offerta superiore in qualità e/o quantità (il numero di cubetti Oro offerti in precedenza non può diminuire). Il bersaglio **deve** accettare l'importo offerto e scartarne la metà (arrotondata per eccesso). **Il tentativo di vassallaggio è andato a buon fine.**
- Offrire un feudo: se il cavaliere attivo non è un vassallo e il bersaglio possiede meno di 2 feudi, il cavaliere può offrire una delle sue terre come feudo. Anche in questo caso **il tentativo di vassallaggio è andato a buon fine.**

Se il tentativo di vassallaggio è andato a buon fine, il cavaliere bersaglio diventa un vassallo del giocatore attivo che a tutti gli effetti diviene il suo Signore.

- Il nuovo Signore posiziona un proprio segnalino casata sulla tessera del suo vassallo e guadagna 2  (guadagna anche 4  per ogni feudo sotto il controllo del bersaglio prima del vassallaggio).
- Il nuovo vassallo guadagna 4  se ha ricevuto un feudo.



Il giocatore riceve il tributo mostrato sul feudo del campo di cereali e capovolge la tessera.

Se il cavaliere che possiede il feudo è un vassallo, il suo Signore ottiene 1 cibo dalla riserva.



Il rosso detiene la maggioranza della Sfera



Tramite l'azione del Monastero il giocatore rimuove una delle sue donne nubili. Pagando 4 Privilegi può rimuovere 3 donne nubili invece di una sola.



Il cavaliere di sinistra può effettuare un tentativo di vassallaggio sul cavaliere di destra.

Egli controlla più soldati (5) rispetto al numero di elementi difensivi (4) dell'avversario.

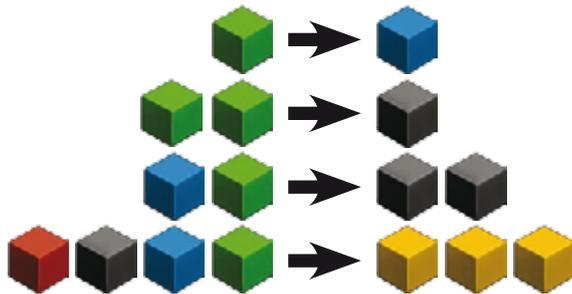


Questo cavaliere è divenuto un vassallo del giocatore rosso. Il cavaliere in questione non sarà più in grado di attaccare o di effettuare tentativi di vassallaggio nei confronti di un qualsiasi cavaliere rosso.

III MERCATO

Ogni cavaliere all'interno del Mercato può svolgere una delle seguenti azioni:

- **COMMERCIARE:** E' possibile scambiare fino a 4 delle seguenti risorse con questo tasso di scambio:



Nota: nella stessa azione non è possibile scambiare i cubetti appena ottenuti mediante gli scambi.

- **COSTRUIRE UN CASTELLO:** Il giocatore attivo indice un'asta per la costruzione di un castello. I giocatori possono offrire tutti i tipi di risorse, ad eccezione dell'Influenza. L'offerta minima valida è di 1 Cibo, 1 Tessuto ed 1 Metallo, tuttavia il giocatore attivo può aggiungere risorse a piacimento. Il numero risultante di cubi sarà l'offerta di partenza. Procedendo in ordine di turno, i giocatori possono passare o soddisfare i requisiti dell'offerta precedente ed aumentarne la quantità e/o la qualità (senza alterare l'offerta di partenza). Una volta che tutti i giocatori hanno fatto la loro offerta, il turno torna al giocatore attivo che può fare un'ultima offerta prima della conclusione dell'asta. Il giocatore che ha fatto l'offerta più alta paga le risorse e guadagna 4 . Egli ottiene anche un castello che può essere posizionato di fronte ad uno dei propri cavalieri o ad un vassallo che non ne ha uno. I giocatori che non hanno vinto l'asta recuperano le loro offerte.



Nota: Se il giocatore attivo non vince l'asta, può scegliere di eseguire l'azione di Commercio.

Nota: Un giocatore che non ha spazio libero per un castello non può partecipare all'asta.

IV GUERRA

Ogni cavaliere in guerra è in grado di eseguire una delle seguenti azioni:

- **ATTACCARE UNA TERRA LIBERA.**

Il giocatore può scegliere un territorio sulla cima di una delle due pile. Una terra libera viene conquistata quando la forza del cavaliere che attacca è superiore alla forza difensiva del territorio che viene attaccato (difesa indicata sul tabellone più la difesa intrinseca del territorio). Se il cavaliere riesce nella conquista, può aggiungere il feudo davanti ad uno qualsiasi dei propri cavalieri o vassalli (può anche decidere di scartare la tessera).

La forza del giocatore attivo è di 3 per ogni suo soldato più 1 per ogni cibo (mercenari) e/o influenza (alleati) che decide di pagare.

- **ATTACCARE IL FEUDO DI UN ALTRO GIOCATORE.**

Per attaccare un giocatore avversario si devono soddisfare i seguenti requisiti:

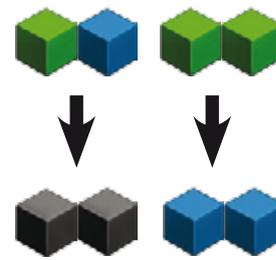
- Un vassallo non può attaccare la casata o i vassalli del suo Signore.
- La casata di un Signore non può attaccare i propri vassalli.
- Non è possibile attaccare un cavaliere senza feudi.
- Non è possibile attaccare un cavaliere che gode della protezione dell'Arcivescovo
- Il giocatore attaccante deve pagare un valore di Influenza uguale al numero di donne nubi presenti nella zona di lignaggio del giocatore bersaglio.

L'attaccante può attaccare un qualsiasi feudo, ma deve specificare quale.

L'attacco viene risolto secondo le seguenti regole:

- Se l'attaccante o il difensore è un vassallo, il suo Signore può decidere di prendere parte alla guerra.
- Tutti i giocatori coinvolti nel combattimento devono decidere quanto Cibo e/o Influenza utilizzare durante la guerra e nascondere nelle proprie mani.
- Tutti i giocatori rivelano i loro cubi contemporaneamente e sommano tali valori a quelli di attacco e difesa.

Un giocatore decide di scambiare 4 risorse in questo modo:



Il giocatore attivo prova a costruire un castello. La sua offerta iniziale è:



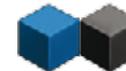
Il giocatore 2 offre lo stesso e aggiunge delle risorse rilanciando l'offerta del giocatore iniziale:



Segue un rilancio del giocatore 3, oltre all'offerta di base aggiunge un rilancio migliore in qualità rispetto a quello del giocatore 2:



Il giocatore attivo rilancia l'ultima offerta aggiungendo i seguenti cubetti alla sua offerta iniziale.



Essendo il miglior offerente, il giocatore attivo costruisce il castello.

Questo territorio ha una difesa di 8. Per poterlo conquistare, un cavaliere con 2 soldati dovrà scartare 3 cubetti di Cibo e/o Influenza.



Prima di tentare un attacco contro un cavaliere giallo, il giocatore attaccante dovrà pagare 1 Influenza.



Attaccante:



Difensore:



Quando attaccato, un cavaliere può usufruire dei modificatori difensivi forniti dai propri feudi. Questo valore viene contato per ogni feudo controllato dal cavaliere. Il gruppo avente il maggior numero di punti forza viene dichiarato vincitore (in caso di parità, il difensore vince sempre). Terminato il combattimento, i giocatori coinvolti devono scartare i cubetti che hanno utilizzato.

Se vince il difensore, l'attaccante si ritira senza conseguenze.

Se vince l'attaccante, il feudo viene conquistato e posizionato di fronte ad uno dei propri cavalieri o vassalli. E' possibile scartare il feudo ottenuto.

Nota: Se il vincitore ha battuto il giocatore con più , ottiene 2 aggiuntivi.

Nota: Se l'attaccante ha chiesto l'aiuto del proprio Signore, sarà il Signore a decidere quale sarà il cavaliere o vassallo a ricevere il feudo appena conquistato.

V CURIA



In questa fase **tutti i giocatori**, compresi quelli senza cavalieri nella Curia, donano soldi alla Chiesa per costruire la Cattedrale.

Tutti i giocatori offrono una certa quantità d'Oro nascondendola nella mano e rivelandola simultaneamente.

Il giocatore o i giocatori che hanno effettuato l'offerta più alta ricevono 6 e scartano il loro Oro. I giocatori restanti scelgono se riprendere la loro offerta senza fare nulla o scartarla per ottenere un numero di uguali a 6 meno la differenza tra la propria offerta e quella più alta. Il giocatore o i giocatori che hanno fatto l'offerta più bassa guadagneranno 2 in meno.

Nota: Se tutti i giocatori fanno la stessa offerta, guadagnano tutti 6 e scartano il loro Oro.

Nota: Un'offerta di 0 Oro è sempre quella più bassa e non può guadagnare o perdere .

Una volta risolto, ogni cavaliere nella Curia svolgerà una delle seguenti azioni:

- OTTENERE 1 PRIVILEGIO: Piazzare un segnalino casata nella propria zona di lignaggio.
- TRASFORMARE UNA DONNA NUBILE IN UNA BADESSA: Rimuovere una donna dallo spazio lignaggio e convertire il relativo cubo in Influenza.

VI CROCIATE

Ogni cavaliere impegnato in una Crociata riceve 1 Influenza ed è protetto contro l'inverno.

5) INVERNO



Tira un dado. Se il risultato è , significa che c'è stato un inverno così terribilmente rigido da rendere quasi impossibile il rifornimento di cibo. Ogni cavaliere senza feudi e senza alcun castello muore. Gli unici a salvarsi sono i cavalieri impegnati nelle Crociate.

Il Re ricompensa sempre coloro che lo aiutano nella difesa del regno. Tutte le casate con almeno 1 soldato o un castello di fronte ad ognuno dei loro cavalieri ricevono 1 Privilegio. Raccogliere tutti i segnalini cavaliere dalla plancia di gioco e riempire nuovamente tutti gli spazi con i segnalini tempo di colore bianco (sempre in base al numero dei giocatori).

L'Arcivescovo ed i Soldati del Re tornano nei loro spazi. Infine, avanzare di uno spazio l'indicatore dei turni. Il giocatore con il segnalino Giocatore Iniziale inizierà il turno di gioco successivo.

Dopo aver pagato l'influenza necessaria, il cavaliere di sinistra attacca il feudo del cavaliere di destra. Entrambe le parti hanno una forza iniziale di 12, 4 soldati a sinistra e 2 soldati ed un castello a destra.



Dopo aver rivelato il Cibo e l'Influenza, il giocatore di sinistra aggiunge 4 alla forza, mentre il giocatore di sinistra soltanto 2. Alla fine della guerra, il cavaliere di sinistra vince e conquista il feudo.

Il giocatore giallo ottiene un Privilegio e aggiunge un altro segnalino casata nella sua zona di lignaggio.



Il giocatore giallo converte una donna nubile in una badessa grazie all'azione della Curia.



LIGNAGGIO

I cubetti nella zona di lignaggio rappresentano le donne nubili della casata. Esse, durante il gioco, rappresentano sia vantaggi che svantaggi:

- Possono essere sposate con l'erede di un cavaliere di un'altra casata.
- Possono essere elette badesse di un monastero e far guadagnare influenza.
- Offrono una protezione per la casata nel caso in cui si subisca un attacco. Maggiori sono i cubetti nel lignaggio, maggiore è l'influenza necessaria per poter effettuare un attacco.

Di contro, ogni donna nubile che rimane nella zona di lignaggio alla fine del gioco conta come punti negativi. Pertanto, è necessario trovare il modo per cambiare il loro stato sociale:

- Trovar loro un marito.
- Mandarle in un monastero scortate da un cavaliere al fine di far prendere loro il velo.
- Aiutarle nel loro cammino per diventare badesse, con l'aiuto di un cavaliere nella Curia.



VASSALLI



Ogni giocatore è considerato il Signore dei suoi vassalli. I vassalli sono sempre cavalieri di un'altro giocatore ed il vassallaggio è espresso tramite la presenza di segnalino della casata del Signore sulla tessera del cavaliere.

Un Signore può avere più di un vassallo, ma un vassallo può avere solo un Signore. I legami di vassallaggio vengono ereditati.



I vantaggi del vassallaggio sono molti. Il vassallo migliora la difesa dei suoi feudi. Inoltre il Signore ottiene:

- 2  per ogni tentativo di vassallaggio andato a buon fine.
- 4  per ogni feudo sotto il controllo del vassallo.
- Durante la fase dei tributi, il Signore riceve il pagamento degli alimenti proveniente dai feudi dei suoi vassalli.
- Un vassallo non può mai attaccare la casata del suo Signore o effettuare tentativi di vassallaggio sui suoi cavalieri. I cavalieri del Signore non possono mai attaccare un proprio vassallo, tuttavia possono sempre attaccare un qualsiasi membro della famiglia di un suo vassallo.
- In guerra, un Signore può aiutare i suoi vassalli con cibo e/o influenza. Tuttavia un vassallo non può assistere il suo Signore in questo modo. Questa regola si applica anche agli attacchi intrapresi da un proprio vassallo.
- Una volta stabilito, un rapporto di vassallaggio non può mai essere interrotto. Questo accadrà solo se un cavaliere muore senza eredi, feudi, castello e soldati. Se ciò accadesse, restituire il segnalino casata al Signore suo proprietario.

GUADAGNARE E PERDERE

Ogni volta che un cavaliere riceve un feudo, la sua casata ottiene 4 . Se si tratta di un vassallo, anche la famiglia del suo Signore riceve 4 . Ogni volta che un cavaliere perde un feudo, la sua casata perde 4 . Se si tratta di un vassallo, anche la casata del suo Signore perde 4 .

PRIVILEGI



Ogni segnalino casata presente nella zona di lignaggio rappresenta un Privilegio. I Privilegi si guadagnano grazie all'azione di un cavaliere nella Curia o alla fine della fase invernale in cui il Re dà un privilegio alle casate che lo aiutano a difendere il regno.



Può essere utilizzato per inserire un cavaliere in una Sfera di Influenza senza dover pagare Oro, per permettere a più di una donna di prendere il velo nella stessa azione o per riconoscere un figlio illegittimo.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce al termine del quinto turno.
Il punteggio finale viene modificato in base a:

- +  →  Al giocatore o ai giocatori con il maggior numero di Tessuto e Metallo sommati insieme.
- +  →  Al giocatore o ai giocatori con il maggior numero di Influenza.
- +  →  Al giocatore o ai giocatori con il maggior numero di privilegi.
-  →  Ogni 2 Ori.
-  →  -2  per ogni donna nubile rimasta nella zona di lignaggio. Diversamente, il giocatore o i giocatori con il maggior numero di donne nubili ricevono -3  per ogni donna rimasta.
- 

Il giocatore con il maggior numero di  è il vincitore. In caso di pareggio, il numero di castelli, feudi e vassalli (in questo ordine) decreterà il vincitore.

2 GIOCATORI

Utilizzare lo stesso setup di gioco utilizzando le seguenti modifiche:

- Utilizzare lo stesso numero di segnalini tempo di colore bianco di una partita a 3 giocatori.
- Quando qualcuno decide di passare durante la fase delle azioni è possibile posizionare un segnalino casata in uno spazio vuoto o con un segnalino tempo di colore bianco. Il segnalino casata funziona come un segnalino tempo nero.
- Durante la fase politica, quando si decidono le maggioranze, i segnalini casata contano come un cavaliere della stessa casata. Questa regola è valida solo se c'è almeno un cavaliere di quella stessa casata all'interno della Sfera di Influenza.

REGOLE AVANZATE

SOLO PER PARTITE CON 3-5 GIOCATORI

IL TEMPO E' DENARO:

Utilizza il retro della plancia. I segnalini tempo di colore nero stampati sul primo spazio delle Sfere di Influenza sono coperti dai segnalini tempo bianchi. I segnalini stampati hanno la stessa funzione dei segnalini normalmente utilizzati.

IL PAPA INDICE LE CROCIATE:

Un cavaliere nelle crociate (ed il suo Signore) non può guadagnare né perdere  quando ottiene o perde un feudo.

Nota: un feudo conquistato da un cavaliere in crociata non darà  se assegnato ad uno dei propri vassalli.

IL RE RECLAMA:

Quando si conquista un feudo da altri giocatori, è possibile donarlo a Re. Si guadagnano 3  e si scarta il feudo.

RINGRAZIAMENTI

Designer: Firmino Martínez

Edizione: Pol Cors

Grafica e Illustrazioni: Pedro Soto

Regole: Maite Madinabeitia

Revisione: Alan Edwards e David Estall

Traduzione in Italiano: Francesco Tamagnone

Revisione Traduzione: Alberto Vendramini


homoludicus

(c) 2011 HomoLudicus Juegos, S.L.

Grazie ai beta-tester José Luis Gama, Miguel Angel Ucha, Ignacio Abal, Jorge Abel, Jose Angel Garcia, José Alberto Rodríguez y Angel Sousa.
Ed anche tutti i giocatori di Tierra de Nadie, Zona Lúdica, Festival de Córdoba, Leiria Con y Hominidos: Fernando Liste, Pili Rivero, Andrés Montero, Enrique Montero, Jose Angel Sacarrera, Gonzalo Pazos, Eloy Muñoz, Manuel Suffo y Mari Angeles, Julio Giménez, Antonio Becerra, David Jiménez, Carlos Guerrero, Juan Silva, José Martínez, Xavi Carrascosa, Miguel Garcia, Pili Pérez, Luis Alberto Fernández, Juan Diego Fito, Pedro Garcia, Angel Agueras, Francisco José González, Meritxeli Casas, Genís Morera, Tania Álvarez, Guillermo Ortiz, José David Cazorla, Fran Moli, Cristian Cano, Iván Jimenez, Juan Miguel Soler, Selema, Jorge Valenzuela, Nerea Puime.
Special mention to: Francisco Ronco, Francisco Javier Ruiz, José Merlo, Daniel Becerra, Esteban Fernández, Henrique Egea, Pablo Barreiro, Mariano Ianneli, Jesús Torres e Paulo Soledade.

X

Domanda: Come funzionano i segnalini tempo di colore nero quando si passa? E' possibile posizionarci sopra un cavaliere oppure bloccano lo spazio?

Risposta: Un cavaliere può essere posizionato su un qualsiasi segnalino tempo, bianco o nero, al costo di 1 Oro o 1 Privilegio.

Domanda: Quando un cavaliere muore ed i feudi vengono ereditati da un lontano parente, la tessera cavaliere rimane in gioco? (si considera come se si trattasse del lontano parente in questione).

Risposta: Esatto.

Domanda: Il giocatore A posiziona il suo primo cavaliere in una Sfera di Influenza sopra un segnalino tempo e paga 1 Oro o un Privilegio. Il giocatore B decide di Raccogliere e prende il segnalino tempo posizionato sotto il cavaliere che il giocatore A ha piazzato in precedenza.. è possibile?

Risposta: No, i segnalini tempo coperti da un cavaliere si considerano eliminati (si consiglia di capovolgerli sul loro lato di colore nero).

Domanda: Nel gioco avanzato si utilizza il lato della plancia con i segnalini tempo nero nelle Sfere di Influenza.. significa che si deve pagare 1 Oro / Privilegio in ogni caso?

Risposta: Sì, ma ricorda: durante il setup di ogni fase invernale si riempiono nuovamente tutti gli spazi con i segnalini tempo bianchi. Stessa cosa per gli spazi con segnalini tempo nero.

Domanda: E' possibile svolgere più raccolti su uno stesso feudo durante durante la medesima fase delle Azioni?

Risposta: Certamente, ogni raccolto comporta un'aggiunta di un segnalino tempo bianco sul cavaliere che ha svolto l'azione. E' possibile arrivare alla fase dei Tributi con feudi girati sia sul lato produttivo che su quello non produttivo.

Domanda: Cosa comporta ottenere il risultato femmina/clessidra durante la crescita della famiglia?

Risposta: Si aggiunge un cubetto rosso (femmina) o clessidra in base al risultato ottenuto, poi si può optare per rilanciare il dado. E' possibile ripetere l'operazione più volte, fino a quando non si ottiene un maschio. Restano tuttavia alcuni vincoli: 1) Un cavaliere muore quando riceve il quarto segnalino tempo. 2) La fase delle azioni termina se si esauriscono i segnalini tempo bianchi. E' importante ricordare che accumulare troppe femmine (cubetti rossi) nella linea di lignaggio può arrecare diversi malus.

Domanda: E' possibile attaccare e conquistare il castello di un altro giocatore?

Risposta: No, a differenza dei feudi, i castelli non possono essere ne attaccati ne conquistati.

Domanda: Quali sono le differenze tra le Sfera di Influenza 1 e 6 rispetto a quelle da 2 a 5?

Risposta: Sulla plancia di gioco ci sono 6 Sfere di Influenza, ma i segnalini tempo si posizionano solo su quelle numerate da 2 a 5. Inoltre, sulle Sfere di Influenza 1 e 6 è possibile posizionare un numero qualsiasi di cavalieri. Infine, le Sfere 1 e 6 si risolvono simultaneamente per tutti i giocatori. Le Sfere da 2 a 5 si risolvono andando da sinistra verso destra.

Domanda: In quali occasioni i feudi vengono capovolti?

Risposta: Durante la raccolta - vengono girati i feudi sui quali viene effettuata la raccolta. Durante i tributi - tutti i feudi vengono girati.

Domanda: Posso scegliere di avere un erede illegittimo prima o durante il tiro del dado per la Crescita della Famiglia?

Risposta: In entrambi i casi. E' possibile ottenere un erede illegittimo senza ricorrere al lancio del dado. In alternativa si può interrompere l'azione di Crescita della Famiglia in un qualsiasi momento dopo aver lanciato il dado un numero qualsiasi di volte. (ad esempio, è possibile avere un erede illegittimo dopo aver ottenuto la seconda femmina con il secondo lancio consecutivo del dado).