



Overthrone
Traduzione a cura di
Soveliss



Overthrone – (Vive le Roi)

Un gioco rivoluzionario di intrighi e di ribellioni!

Versione tedesca rivista del gioco *Overthrone* sotto licenza di R&R Games, Inc.

Autori: Frank DiLorenzo & Stacey Merrill

Disegni: Michael Stewart, John Vetter,

Tradotto e rivisto da Henning Poehl

Traduzione francese: William Attia

Francia, diciassettesimo secolo. Sei a capo di una fazione che rivaleggia con le altre per il controllo del potere a corte. Le ribellioni sono nell'aria. Su chi puoi fare affidamento? Chi è il tuo alleato, il tuo amico? Sosterrai il re o piuttosto i rivoluzionari? È tempo di scegliere. Riunisci i tuoi alleati perché gli sconvolgimenti sono vicini.

Solo i più astuti e più forti trionferanno!

Scopo del gioco: Il vincitore è colui che realizza più punti al termine della partita

Giocatori: 3-6

Età: 12+

Durata: circa 60 minuti

Materiale di gioco

Carte di possesso:

- 21 province
- 19 ori con valori da 1 a 3

Carte personaggio:

- 19 moschettieri con valori da 1 a 7,
- 21 cortigiani con valori da 4 a 6,
- 8 portatori con valori da 4 a 6,

Carte speciali:

- 19 carte evento
- 6 nobili
- 1 re
- 6 carte riassuntive double-face delle regole

Attenzione: il re ed i nobili non sono delle carte personaggio.



Sommario

Scopo del gioco

In questo gioco, i giocatori, devono riunire al loro fianco dei personaggi importanti, influenti e controllare delle province per diventare i più influenti a corte. La potenza e l'influenza dei giocatori sono rappresentate dai punti che ogni giocatore segnerà a suo favore durante il gioco. Durante lo svolgimento della partita, l'essenziale dei punti proviene dalle province controllate durante una ribellione (province di cui si è giocata la carta durante a sé). Certe carte portatori e certe carte evento possono anche risultare utili per ottenere dei punti supplementari durante il gioco. Al termine dell'ultimo turno di gioco, avviene un ultimo conteggio, durante il quale si tiene conto di tutti i personaggi e di tutte le province sotto il proprio controllo. Vince la partita il giocatore che, sommando i punteggi dei vari turni di gioco, ottiene il maggior numero di punti.



Il gioco in breve

Ogni giocatore comincia il gioco con un nobile al suo fianco. Per guadagnare punti non è necessario controllare un nobile ma può rivelarsi molto utile (per esempio, perché i punti delle province aventi i colori del nobile che si controlla sono raddoppiati). Ad ogni turno, ogni giocatore gioca una carta scoperta sul tavolo. Questa carta potrà rimanere di proprietà del giocatore (vedremo tra poco come posizionarla) oppure verrà usata per ottenere altre carte. Ogni giocatore ha inoltre la possibilità di agire contro altri giocatori corrompendo dei personaggi con l'oro, attaccando delle province con i moschettieri o provocando duelli tra nobili. Ogni giocatore può provare a difendersi dagli attacchi avversari, controbattendo col proprio oro ai tentativi di corruzione nei confronti dei nobili, mandando i suoi propri moschettieri a difesa delle province e sperando che il suo nobile combatta meglio dell'avversario in un duello. In pratica si tratta di ottenere il maggior controllo possibile sul re. Infatti, il giocatore che controlla il re controlla il gioco. Alcuni si reputano felici se il re dà loro ascolto, altri preferiscono ribellarsi e fare prigioniero il re ed infine, altri ancora, tentano di attirarsi i favori del re tentando di liberarlo.

Preparazione del gioco

Sono necessari una matita ed un pezzo di carta che saranno utili al giocatore che verrà scelto per tenere il computo dei punti.

Dal gioco vengono messe da parte una provincia per colore, i sei nobili ed il re. I nobili vengono mescolati ed ogni giocatore sceglie uno a caso. Stessa procedura si effettui per le province. Ogni giocatore pone davanti a lui, scoperti, il suo nobile e la sua provincia. Queste carte rappresentano le basi della sua struttura di potere.

Il re è posto accanto al nobile di più alto rango; quelli con punteggio 6 sono quelli di rango maggiore. I nobili e le province restanti sono mescolati con le carte restanti.



Ogni giocatore riceve poi 7 carte che terrà in mano. Il resto delle carte è posto nel mezzo del tavolo: è il pozzo.

Il gioco

Lo svolgimento del gioco si sviluppa in 4 fasi.

Fase 1 – Svolgimento del turno

Ogni turno di gioco, ivi compreso il primo, comincia dal giocatore localizzato alla sinistra del re, e si sviluppa in senso orario. Ogni giocatore compie le seguenti azioni:

- A) Il giocatore prende la prima carta dal pozzo e l'aggiunge alla sua mano.
B) Il giocatore sceglie una delle seguenti azioni descritte qui di seguito:

- provocare un altro nobile in duello
- attaccare una provincia
- corrompere un personaggio
- non fare nulla

C) Il giocatore sceglie la carta da giocare dalla sua mano e la pone, scoperta, in mezzo al tavolo. Può trattarsi di una carta provincia, una carta nobile oppure una carta evento. Una volta che tutti i giocatori hanno compiuto le azioni precedenti, la fase 2 comincia.

Provocare un altro nobile in duello

Il giocatore sceglie il suo avversario e pone una carta coperta davanti a lui, tutte le carte sono autorizzate, salvo le carte evento. Il giocatore il cui il nobile è provocato in duello deve porre davanti ad esso una carta recante un numero; farà lo stesso anche il giocatore del nobile provocante. Le due carte vengono svelate simultaneamente, ed il nobile che ha al suo fianco la carta con il valore maggiore si aggiudica il duello. In caso di parità, i contendenti possono porre delle nuove carte a fianco dei loro nobili oppure decidere di terminare il duello senza vincitori né vinti. Nel caso in cui il nobile sfidato in duello non abbia delle carte recanti numeri, l'attaccante riprende la sua carta in mano. Il nobile sconfitto muore e la carta che lo rappresenta, viene scartata assieme alle carte che sono state utilizzate per risolvere il duello.

Attaccare una provincia

L'attaccante sceglie una provincia visibile controllata da un altro giocatore. Gioca poi dalla sua mano una o più carte moschettiere con cui vuole condurre l'attacco. Se la provincia attaccata è difesa dai moschettieri, gli attaccanti devono avere un valore totale superiore a quella dei difensori. Il giocatore la cui provincia risulta essere sotto attacco può, se lo desidera, aggiungere dei moschettieri dalla sua mano o dalla sua struttura. L'attaccante, può rispondere giocando altre carte che andranno a rinforzare il fronte d'attacco dei moschettieri. L'attacco prosegue fino a quando un giocatore non è più in possesso di carte moschettiere oppure non desidera più rinforzare la propria armata di moschettieri e si dichiara sconfitto. Il fronte che risulta essere in possesso di un totale maggiore rispetto a quello avversario vince il combattimento; in caso di parità il combattimento è vinto dal difensore. In caso di vittoria da parte dell'attaccante, egli prende la provincia conquistata e la pone all'interno della sua struttura. Ad eccezione delle carte giocate dal vincitore del duello durante l'ultimo rinforzo, tutte le altre carte moschettiere vengono scartate. Le carte rimanenti vanno piazzate a fianco della provincia conquistata a sua difesa. L'ultima



carta moschettiere giocata è quella che ha permesso di uccidere i moschettieri avversari quindi deve essere posta a difesa della carta appena conquistata.

Corrompere un personaggio

Un giocatore può tentare di convincere un personaggio, ma non un nobile, di lasciare la struttura di un altro giocatore per raggiungere la sua. Sceglie la carta e poi prende dalla sua mano una o più carte oro con cui prova a corrompere il personaggio. Se delle carte oro sono poste accanto al personaggio, il valore totale delle carte giocate per corrompere deve superare il valore di quelle accanto al personaggio. Il giocatore che controlla il personaggio può difendersi contro il tentativo di corruzione giocando delle carte oro della sua mano o della sua struttura, se non è posto a fianco di nessuno personaggio. L'attaccante può scegliere allora di aggiungere di nuovo dell'oro della sua mano, e così via. Se il tentativo di corruzione riesce, il personaggio lascia la struttura di origine e viene posto nella nuova struttura; in caso di parità, resta nella sua posizione attuale. Colui che offre più oro prende il controllo del personaggio (in caso di parità, il personaggio rimane nella posizione attuale). Se il tentativo di corruzione ha successo, il giocatore prende il controllo del personaggio e lo pone all'interno della sua struttura di potere. I portatori che cambiano struttura rimangono attivi e le loro abilità speciali vengono eseguite nella loro totalità. Ad eccezione delle ultime carte oro giocato dal vincitore, tutte le carte oro utilizzate prima dell'ultimo tentativo di corruzione vengono scartate. Le carte giocate per ultime restano accanto al personaggio. L'oro assegnato al personaggio non è altro che la borsa accettata per essere corrotto.

Fase 2 – divisione delle carte

Alla fine di ogni turno, le carte che si trovano in mezzo al tavolo vengono ripartite ed aggiunte alle strutture di potere dei giocatori.

La divisione si fa secondo le seguenti regole:

A) Gli eventi sono risolti nell'ordine nel quale sono stati giocati. Se restano ancora delle carte in mezzo al tavolo dopo la risoluzione, si passa alla fase B.

B) Le carte sono così suddivise: 1. Province – 2. Oro – 3. Moschettieri – 4. Cortigiani. In ogni gruppo, il giocatore che ha giocato la carta recante il valore più alto riceve tutte le carte del gruppo. In caso di parità, il giocatore che riceve le carte è colui che, all'interno della propria struttura di potere, i cortigiani (recanti l'emblema della casata del nobile controllato) che permettono di produrre il punteggio maggiore.

Esempio:

il giocatore A controlla il nobile con l'emblema verde ed ha nella propria struttura di potere un cortigiano, recante lo stesso emblema, di valore 4, uno di valore 5 ed uno di valore 6.

$$\rightarrow 4 + 5 + 6 = 15$$

il giocatore B controlla il nobile con l'emblema grigio ed ha nella propria struttura di potere un cortigiano, recante lo stesso emblema, di valore 5 ed uno di valore 6.

$$\rightarrow 5 + 6 = 11$$

Le carte vengono conquistate dal giocatore A. Nel caso in cui la parità permanga si passa alla fase C.



C) Ogni giocatore prende i nobili ed i portatori che ha giocato, se sono ancora disponibili. Le carte vengono prese ed aggiunte alla struttura di potere nell'ordine in cui sono state giocate. Le abilità speciali dei portatori che sono attivi (cioè posti all'interno di una struttura di potere) vengono risolte interamente, conformemente a ciò che è scritto sulle carte prima che il nobile ed il portatore siano presi e collocati nella struttura di potere del giocatore che l'ha giocato.

Fase 3 – conteggio

Se una o più carte ribellione sono state giocate durante la fase 2, si procede al conteggio delle province. Dopo il conteggio, ogni giocatore completa la sua mano a 7 carte. Per completare la propria mano i giocatori pescano a turno una carta alla volta fino a quando ognuno ha completato la propria dotazione.

Alla fine del gioco, si procede ad un conteggio speciale.

Se non sono state giocate carte ribellione, si passa alla fase 4.

Fase 4 – determinazione del nuovo giocatore di partenza

Se il re è libero, passa al giocatore a sinistra (in senso orario). Se è prigioniero (vedere lo svolgimento di una Ribellione), resta in possesso del giocatore del turno appena concluso. Il giocatore a sinistra di colui che controlla il re è il giocatore di partenza del turno successivo.

Fine del gioco

Quando il pozzo è vuoto, inizia l'ultimo giro. In questo caso non ha importanza che tutti i giocatori abbiano completato la propria dotazione di carte. I giocatori che non possiedono carte e non sono in grado di acquisirne non partecipano all'ultimo giro. Al termine dell'ultimo giro, il gioco si conclude e si procede al conteggio finale. Vince il giocatore che ha realizzato il maggior numero di punti.

Spiegazioni sul gioco

La costruzione della struttura del potere

Le carte che un giocatore ottiene durante il gioco, salvo menzione contraria (il solo caso sono quelle delle carte acquisite dalle capacità dei portatori), sono aggiunte subito alla sua struttura di potere, o verosimilmente giocate sul tavolo di fronte a sé.

Le province, i nobili, i portatori ed il re hanno sempre un posto riservato. L'oro può essere posto in una pila disponibile (il tesoro), senza disposizione particolare, od abbinato ad una carta di personaggio. I cortigiani sono disposti in una pila e nessuna carta oro è loro attribuita. I moschettieri possono essere posti in una pila disponibile (la caserma), senza disposizione particolare, oppure assegnati ad una carta provincia. Se delle carte oro sono destinate ad un moschettiere che non è posto a fianco di una provincia, questa carta di moschettiere è posta separatamente e non farà parte della pila. Le carte nelle pile devono sempre essere sfalsate leggermente, affinché ogni giocatore possa vedere ogni momento il valore (per i cortigiani, il colore, di ciascuna delle carte in gioco). L'assegnazione di una carta, oro o moschettiere, ad un'altro, personaggio o provincia, avviene ponendo la carta sotto a quella alla quale è stata assegnata.

Se un evento o l'azione di un portatore fa scartare una carta, le carte che sono assegnate possono essere poste nella pila libera corrispondente, tesoro o caserma, o assegnate ad una o più carte differenti.



Decreti

I decreti sono delle azioni che ogni giocatore può compiere in qualunque momento ma una sola volta per turno.

Decreto religioso

Un giocatore che controlla un cardinale o un vescovo può ordinare di liberare il re, se è prigioniero. Se il giocatore che lo trattiene prigioniero libera il re, questo si sposta conformemente alle regole normali, questo avviene alla fine di ogni turno, se non c'è ribellione, in senso orario. Se il giocatore che tiene prigioniero il re rifiuta di liberarlo, perde subito 15 punti. Se il giocatore che trattiene il re prigioniero controlla anche egli un cardinale o un vescovo, può ignorare il decreto senza penalità.

Se il decreto fallisce, solo altro un giocatore che controlla un cardinale o un vescovo possono pronunciarlo di nuovo. Ma se il re è liberato e preso il giocatore cui è stato sottratto il re può pronunciare nuovamente un decreto religioso

Decreto nobile

Durante il suo turno, un giocatore che non controlli nemmeno un nobile può rendere tale il cortigiano dal valore più alto che controlla. Questo è possibile solamente se il giocatore controlla il re, che sia prigioniero o in visita. In questo caso, il cortigiano sarà sostituito da un nobile preso dalla scarto al termine del turno.

I conteggi

Conteggi delle province

La condizione necessaria affinché un conteggio delle province abbia luogo è che al meno una carta Ribellione sia stata giocata durante il turno, a meno che non sia in atto l'ultimo turno. Il conteggio ha luogo anche se la ribellione non ha avuto effetti, è sufficiente che la carta ribellione sia stata giocata. Ogni giocatore fa la somma dei valori delle sue province. Se un giocatore controlla un nobile, o la regina, il valore delle province aventi lo stesso emblema è raddoppiato. Il numero di punti ottenuti è aggiunto al totale attuale di ogni giocatore.

Conteggio finale e determinazione del vincitore

Dopo la fine dell'ultimo giro, il gioco si conclude ed il conteggio finale ha luogo:

- tutte le carte nelle mani dei giocatori sono state scartate
- tutte le carte oro nelle strutture di potere dei giocatori, così come gli eventi contrassegnati da un esagono rosso, sono state scartate
- tutti i valori delle carte restante nelle strutture di potere sono conteggiati, raddoppiando il valore delle province aventi lo stesso colore del nobile controllato
- il giocatore che controlla il re ottiene 10 punti
- i punti del conteggio finale sono aggiunti a quelli segnati durante i precedenti turni di gioco
- il giocatore che alla fine del conteggio risulta avere più punti, vince la partita

Per un gioco più lungo ed interessante, si può fissare un limite, dell'ordine di 250-300 punti, e giocare in più turni e sommando i vari punteggi finché un giocatore non raggiunge il limite ed è dichiarato vincitore.



Significato delle carte

Carte di possesso

- **province**

Il potere di un giocatore si riflette nel numero di province che controlla. Durante una ribellione, si vede quali sono le province che controlla veramente, in quanto un conteggio delle province ha luogo dopo ogni ribellione.

- **oro**

L'oro è necessario per corrompere un personaggio o resistere ai tentativi di corruzione.

Carte dei personaggi

Attenzione: tutti i personaggi possono essere corrotti.

- **moschettieri**

I moschettieri sono necessari per difendere le tue province contro gli altri giocatori, ma anche per attaccare le province degli altri giocatori.

- **cortigiani**

I cortigiani non sono molto utili, ma possono rivelarsi importanti. In caso di parità tra due o più giocatori nel momento della divisione delle carte durante il giro, il giocatore che lo vince è quello il cui il valore totale dei cortigiani avente il colore del proprio nobile è maggiore. Inoltre, un giocatore che non controlla un nobile può nobilitare il suo cortigiano di valore più elevato alla presenza del re. I cortigiani hanno infine, anche un grande valore nel momento del conteggio finale.

- **portatori di carichi**

Il significato di queste carte è spiegato sulle carte stesse. Abituamente, la loro capacità speciale è attivata quando un giocatore ne prende il controllo (ivi compreso, dunque, quando sono poste nella struttura di potere di un giocatore per la prima volta).

Il generale, il tesoriere, il cartografo, il capitano della guardia e la regina permettono al giocatore che li controlla di prendere delle carte dagli altri giocatori. La regina, oltre alle sue capacità speciali, ha anche dei propri colori. Quando inizia la fase di conteggio, è considerata come un nobile, ergo raddoppia valore delle province recanti i suoi colori.

I vescovi ed il cardinale sono necessari per essere autorizzato a giocare delle carte evento speciali. Permettono inoltre di pronunciare dei decreti religiosi (non è necessario giocare una carta per un decreto).

Carte evento

Le carte *Orecchio del re*, *Scomunica*, *Bassa natalità* ed *Il boia* interrompono il gioco appena sono giocate. Sono contrassegnate da una S posta all'interno di un esagono rosso. Contrariamente alle altre carte di evento, possono essere giocate anche nei momenti particolari del turno e possono essere risolte subito. Le carte *Orecchio del re*, *Rumori*, *Banditi*, *Licenziamento*, *Eredità*, *Scomunica* e *Basso natalità* consentono di ottenere dei punti all'infuori dei normali conteggi e sono contrassegnate da una P posta all'interno in un cerchio verde. Le carte *Ricatto* e *Disordini non* necessitano di spiegazioni complementari. La carta *Ribellione* introduce un conteggio durante il gioco.



Ribellione

Una Ribellione (ci sono 6 carte di questo tipo nel gioco), è un tentativo di controllare il re, e con lui il turno di gioco. La ribellione ha luogo quando, durante un turno, una carta Ribellione (ed una sola) è stata giocata e se non si tratta dell'ultimo giro di gioco. Il giocatore che ha giocato la carta Ribellione riceve tutte le carte poste nel mezzo del tavolo, eccetto le altre carte evento. Le azioni dei portatori che sono stati attivati vengono risolte nell'ordine scelto del giocatore.

Se il re è libero, il giocatore che ha giocato la carta Ribellione ne prende il controllo, e pone la carta al rovescio, la testa del re rivolta verso lui, di fronte a sé stesso. Il re è oramai prigioniero del giocatore, e non potrà spostarsi più finché non viene liberato.

Se il re è prigioniero nel momento in cui una carta Ribellione viene giocata, egli è liberato dalla stessa. Il giocatore che lo tratteneva prigioniero deve rigirarlo con la testa rivolta verso il centro del tavolo, per dimostrare che è libero e che si sposta normalmente durante la fase 3. Se due carte Ribellione, o più, sono giocate durante un stesso giro, non accade niente, a meno che il re non sia prigioniero. Se il re è prigioniero, il solo effetto delle ribellioni molteplici è che il re è liberato. Il giocatore che controlla il re deve rigirarlo. Il giocatore che libera il re riceve 5 punti, se parecchi giocatori giocano una carta Ribellione nello stesso turno e liberano il re, ricevono tutti 5 punti.

Pertanto, ogni turno durante il quale siano state giocate una o più carte ribellione, è seguito da un conteggio. Eccezione: nessuno conteggio ha luogo dopo una ribellione se si tratta dell'ultimo giro, perché il conteggio finale ha luogo in quel momento.

L'orecchio del re

Quando questa carta viene giocata, resta in gioco fino alla fine della partita. Un giocatore può giocare questa carta su un nobile. La carta è associata al nobile ed il giocatore che controllano il nobile segnano 10 punti.

Se il nobile sul quale è stata giocata la carta muore, questa carta è posta nel mezzo del tavolo e tutti i giocatori che controllano un nobile possono tentare di prendere il controllo dell'orecchio del re. Per riuscire nell'intento devono giocare subito una carta coperta della loro mano sulla quale figura un numero (ad esempio una carta possesso o personaggio). Quando tutti i giocatori interessati, e che controllano un nobile, hanno scelto la loro carta e l'hanno posta sul tavolo, le carte vengono rivelate. Il giocatore che ha scelto la carta recante il valore più grande riceve l'orecchio del re e segna 10 punti. In caso di parità, tutti i giocatori devono giocare nuovamente una carta dalla loro mano se possono. Se un solo giocatore gioca una carta, riceve automaticamente l'orecchio del re.

Basso natalità e scomunica

Queste carte non possono essere giocate che da un giocatore che controlla nella sua struttura di potere un vescovo od un cardinale. Il giocatore che gioca la carta segna subito 10 punti. Il giocatore mirato dalla carta deve porla nella sua struttura di potere. Se controlla anch'egli un vescovo o un cardinale, può giocarla subito contro un altro giocatore e segnare anch'egli 10 punti. Queste carte, tuttavia, non possono essere giocate due volte contro lo stesso giocatore durante lo stesso turno.

Disordini

Questa carta incita la popolazione di un giocatore a rivoltarsi. Ogni carta di provincia, nella struttura di questo giocatore alla quale non è abbinata una carta di moschettiere, raggiunge la struttura di potere del giocatore che ha giocato la carta.

Per proteggere le sue province, il giocatore mirato può giocare delle carte di moschettieri della sua mano o può assegnare i moschettieri della sua caserma alle sue province.



Altre carte

Il re

Il re si sposta di giocatore in giocatore, se è libero. Il vantaggio portato dal re risiede nel fatto che il giocatore che lo controlla gioca per ultimo, e può vedere dunque ciò che gli altri giocatori hanno giocato prima di lui giocare le sue carte in funzione.

I nobili

Possono partecipare ai duelli contro altri nobili e raddoppiano il valore delle province che recano i loro colori (effetto molto importante per i conteggi). Il valore dei cortigiani che portano i loro colori è importante per ottenere eventualmente più carte nel momento in cui vengono effettuate le divisioni.

Traduzione delle carte

Eventi

L'orecchio del re (1)

Se controlli un nobile, puoi giocare in ogni momento questa carta affinché il re ti porga l'orecchio. Questa carta deve essere posta sotto la carta del tuo nobile; segna 10 punti per la tua influenza eccezionale. Se il tuo nobile muore, perdi l'orecchio del re, ma non i punti. L'orecchio del re è posto nel mezzo del tavolo ed i nobili restanti possono litigare per ottenere il favore del re.

Ribellione (6)

Vedere le regole. Viene dichiarato un conteggio. Tutti i giocatori completano la loro mano a 7 carte.

Banditi (1)

Prendi una carta di oro a scelta nella struttura di potere di uno dei tuoi avversari e ponila nella tua struttura. Segni un numero di punti pari al valore della carta.

Voci (1)

Prendi una carta di cortigiani a scelta nella struttura di potere di uno dei tuoi avversari e ponila nella tua struttura. Segni altrettanto di punti quanto è il valore della carta.

Disordini (2)

Questa carta incita la popolazione di un avversario alla rivolta. Ogni carta provincia nella struttura di potere avverso, se non è protetta da un moschettiere, raggiunge la tua propria struttura.

Eredità (1)

Prendi una carta provincia a tua scelta nella struttura di potere di uno dei tuoi avversari e ponila nella tua struttura. Segni un numero di punti pari al valore della carta.



Bassa natalità (1)

Puoi giocare ogni momento questa carta contro un avversario, se controlli un vescovo o un cardinale. Per questa rivelazione sul tuo avversario, guadagni dell'influenza. Segni subito 10 punti. Il giocatore che ha ricevuto la carta la deve conservare fino a quando potrà giocarla contro un altro.

Scomunica (1)

Puoi giocare questa carta in ogni momento contro un avversario se controlli un vescovo o un cardinale. Per questa azione contro il tuo avversario, guadagni dell'influenza. Segna subito 10 punti. Il giocatore che ha ricevuto la carta deve conservarla fino a quando potrà giocarla contro un altro.

Licenziamento (1)

Prendi una carta moschettiere dalla struttura di potere di uno dei tuoi avversari e ponila nella tua struttura. Segni un numero di punti pari al valore della carta.

Ricatto (2)

Pesca a caso una carta dalla mano del tuo avversario. Tienila in mano o aggiungila alla tua struttura di potere.

Il boia (2)

Puoi giocare questa carta in ogni momento contro un avversario, se controlli il re, libero, la regina, l'orecchio del re o il cardinale. Questa carta permette di mandare al patibolo, sulla pila degli scarti non importa su quale carta di personaggio della struttura di potere ricade la tua scelta. Le eventuali carte associate a questo personaggio vengono scartate.

Portatori di carichi

La regina

Quando questo personaggio è attivato, puoi chiedere il rimborso di un favore. Ogni giocatore deve darti un cortigiano, scelto a caso, della sua struttura di potere, che puoi prendere in mano o puoi aggiungere alla tua struttura di potere.

Il tesoriere

Quando questo personaggio è attivato, puoi chiedere dell'oro. Ogni giocatore deve darti una carta di oro, scelta a caso, della sua struttura di potere, che puoi prendere in mano o puoi aggiungere alla tua struttura di potere.

Il generale

Quando questo personaggio è attivato, puoi chiamare alle armi. Ogni giocatore deve darti una carta moschettiere, scelto a caso, della sua struttura di potere, che puoi prendere in mano o puoi aggiungere alla tua struttura di potere.

Il cartografo

Quando questo personaggio è attivato, ottieni il controllo delle diverse province. Ogni giocatore deve darti una carta di provincia, scelta a caso, della sua struttura di potere, che puoi prendere in mano o puoi aggiungere alla tua struttura di potere.

Il capitano della guardia



Overthrone

Traduzione a cura di
Soveliss



Quando questo personaggio è attivato, puoi arrestare un personaggio che è stato scartato precedentemente. Se dell'oro è associato a questo personaggio, puoi prenderlo in mano o puoi aggiungerlo alla tua struttura di potere.

Il cardinale

Quando questo personaggio è nella tua struttura di potere, puoi giocare le carte *Bassa natalità*, *Scomunica* ed *Il Boia*. Puoi pronunciare anche un decreto religioso.

Il vescovo (2)

Quando questo personaggio è nella tua struttura di potere, puoi giocare le carte *Bassa natalità* e *Scomunica*. Puoi pronunciare anche un decreto religioso.

Il re

Il giocatore che controlla il re alla fine della partita segna un bonus di 10 punti. Durante il gioco, il re non può essere corrotto, né scartato.



Traduzione curata da **Soveliss**
Versione 1.0
Febbraio 2006

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere la regole di gioco, realizzato senza fini di lucro da La Tana dei Goblin

www.goblins.net

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.