

WARRIOR KNIGHTS QUICK REFERENCE

v.1.0 by The Goblin 2006, La Tana dei Goblin www.goblins.net

DEFINIZIONI

NG: Numero dei Giocatori nella partita.

PdA: Presidente dell'Assemblea, primo giocatore, decide l'ordine di voto delle Carte Agenda in Assemblea e risolve i pareggi dei voti.

CdC: Capo della Chiesa: decide chi è bersaglio di eventi favorevoli o sfavorevoli pagando punti Fede.

TURNO DI GIOCO

- **Pianificazione.** Ognuno sceglie 6 Carte Azione divise in 3 pile, ciascuna pila va mescolata con 2 Carte Azione Neutrale a caso. Un giocatore può mettere meno di 2 carte per pila, ma non di più.
- **Azioni.** Il PdA rivela la prima Carta Azione della prima pila, che viene risolta e allocata alle Fasi Speciali. Quindi si procede con la carta successiva e si va avanti così, passando da una pila all'altra finché tutte e tre sono esaurite prima di passare alla Fase di Gestione.
Se l'allocazione di una Carta Azione attiva una Fase Speciale, questa va risolta immediatamente interrompendo temporaneamente il normale corso del gioco, che riprende subito dopo.
- **Gestione.** Si fanno sei passi, nell'ordine riportato:
 1. **Verifica condizioni di vittoria:** se un giocatore controlla più della metà delle città non saccheggiate vince e il gioco termina.
 2. **Guadagnare Prestigio:** ognuno riceve 1 Prestigio per ogni città non assediata che controlla, purché abbia la Fortezza in gioco; se la riserva del Prestigio si esaurisce, la partita termina dopo questa Fase di Gestione e vince chi ha più Punti Prestigio.
 3. **Rivalte:** ognuno pesca 1 Carta Fato per ogni città controllata dove non ha un Nobile, con "Revolt" la città torna subito neutrale a meno che non paghi 1 Fede o il doppio della sua rendita in Corone.
 4. **Arrivi movimenti via mare:** i nobili arrivati via mare vengono spostati dal simbolo di Porto alla regione corrispondente.
 5. **Ritirare Nobili Esauriti:** tutti i Nobili tornano dal lato non esaurito.
 6. **Rientro Nobili fuori mappa:** trasferimento di truppe fra Nobili fuori mappa, o dalla Fortezza, rientro obbligatorio per Nobili con truppe.

VITTORIA

Controllare più della metà delle città non saccheggiate del regno, o avere più punti Prestigio di tutti alla fine del turno in cui si esaurisce la riserva.

CARTE AZIONE DEI BARONI

- **Levy Taxes.** Guadagna 1 Corona per ogni regione con un suo Nobile (regno o oltremare ma non simbolo di porto). Allocazione: Taxation (giallo).
- **Draft Soldiers.** Mette una Stemma gratis nella Tabella dei Mercenari su spazio con numero non maggiore di NG. Allocazione: "Wages" (rosso).
- **Rally Support.** Guadagna 2 voti e se ne ha più degli altri diventa PdA. Allocazione: "Assembly" (blu).
- **Serve the Church.** Guadagna 1 punto Fede e se ne ha più degli altri diventa CdC. Allocazione: a scelta.
- **Mobilize Forces.** Il Barone può muovere uno o più Nobili non esauriti in una regione scelta e/o iniziarvi una battaglia. Allocazione: "Wages" (rosso) se movimento, "Assembly" (blu) se battaglia, o una delle due a scelta se entrambi. Dopo movimento e/o battaglia i Nobili sono sempre esauriti.
Movimento via terra 1 regione o 3 regioni se tutto su strada. Per attraversare città o Nobili altrui occorre consenso. Chi muove può ricevere truppe da Nobili non esauriti o dalla Fortezza durante il movimento.
Movimento via mare da regione con porto a qualsiasi simbolo di porto in mappa (nella fase di Gestione andrà dal porto alla regione).
- **Versatile Strategy.** Il Barone guadagna 2 Corone, OPPURE 2 Voti, OPPURE muove un Nobile non esaurito, OPPURE inizia una battaglia in una regione, OPPURE aggiunge uno Stemma nella Tabella dei Mercenari (pagando quanto riportato). Allocazione: torna in mano.

CARTE AZIONE NEUTRALI

- **Important Event.** Se evento blu, non importa chi la pesca. Se è rossa (negativa) il CdC la pesca lui o paga 1 Fede per scegliere chi la pesca. Se è verde (positiva) il CdC sceglie chi la pesca o paga 1 Fede per pescarla lui.
- **Fund Expeditions.** Il PdC decide se iniziare una nuova spedizione e quale, mette segnalino e iniziando da lui ognuno può finanziare fino a 5 Corone. Poi il CdC decide se benedire la spedizione con 1 punto Fede. Infine le altre spedizioni vengono avanzate e per quelle nello spazio "3" si pesca 1 Carta Fato (2 se benedette) per la risoluzione.
- **Upgrade Defenses.** Inizia il PdC, ognuno può riparare (2 Corone per Segnalino Breccia rimosso) o fortificare una sola città (4 Corone).
- **Muster Troops.** Inizia il PdC, ognuno può rimuovere Perdite da un esercito al costo di 2 Corone per segnalino rimosso.
- **Uncertain Times.** Rimescolare il mazzo delle Carte Fato.

FASI SPECIALI

Interrompono il turno normale di gioco. Dopo la risoluzione, restituire ai proprietari le carte assegnate alle aree corrispondenti.

- **Taxation.** Si attiva appena sono allocate 2xNG carte all'area gialla.
Ognuno riceve la rendita delle città controllate (città fortificate danno 1 Corona in più) e delle Concessioni possedute.
- **Wages.** Si attiva appena sono allocate 2xNG carte all'area rossa.
Si pagano per prime le Truppe Regolari che comunque non disertano, poi si pagano le Truppe Mercenarie che si desidera (se si può). I mercenari non pagati disertano e si rimescolano nel mazzo.
- **Assembly.** Si attiva appena sono allocate 2xNG carte all'area blu.
Ogni presente riceve 1 Voto + 1 Voto per ogni città controllata del regno, se serve si elegge un PdA vicario e si votano prima le Mozioni Private, poi le altre Carte Agenda nell'ordine definito dal PdA.
Ognuno tiene in mano segretamente i Voti usati che si rivelano contemporaneamente esprimendo la preferenza (sì/no a un Barone). Tutti i voti usati si scartano, il PdA risolve i pareggi come vuole. Alla fine pescare 3 nuove Carte Agenda per la prossima Assemblea.
 - **Private Motion.** Sempre votate prima delle altre in Assemblea e proposte da un Barone scelto con una Carta Fato per: 1) rimuovere un bando, 2) scartare una Legge, Carica o Ufficio, 3) rimandare l'Assemblea, 4) votare una Carta Agenda dalla pila degli scarti.
 - **Motion.** Si votano e si risolvono, quindi si scartano.
 - **Law.** Leggi, se approvate restano in gioco finché non sono rimosse.
 - **Charge.** Cariche date ai Baroni, massimo 3 ciascuno (o si scarta una precedente), danno abilità speciali.
 - **Office.** Uffici dati a un Barone che deve assegnarli a un Nobile, massimo 1 per Nobile (o si scarta precedente).
- **Bando dall'Assemblea.** Un Barone è bandito dall'Assemblea se rifiuta una Motion, Charge o Office appena approvati (non revoca), o una Legge in vigore quando dovrebbe rispettarla. Finché bandito non partecipa alle Assemblee e può essere reintegrato solo con una Private Motion apposita proposta da altri. Se il PdA viene bandito, il ruolo passa a chi ha più Prestigio dopo di lui.
- **Mercenary Draft.** Si attiva appena ci sono NG+1 Stemmi in Tabella Mercenari.
Si procede in ordine di Stemmi da sinistra verso destra, ognuno sceglie la Truppa Mercenaria da reclutare e la paga scartando il suo Stemma. Chi ha più Stemmi può reclutare più truppe della stessa nazionalità scartando uno Stemma per ciascuna e pagandole tutte. Si può rinunciare a reclutare ma si scarta comunque lo Stemma.
Le truppe reclutate devono immediatamente essere assegnate a un Nobile che si trova nella Fortezza o in una città controllata, o alla Fortezza, o a un Nobile fuori mappa. Al termine si scartano i mercenari rimasti e se ne pescano nuovi NG+1 per la prossima volta.

BATTAGLIE, ASSALTI, ASSEDI

Battaglie in campo aperto

1. Scegliere i Nobili Comandanti (solo lui dà +200 e abilità, altri Nobili ininfluenti).
2. Pescare 1 Carta Fato per ogni 100 punti di esercito (compresa +200 del Nobile Comandante, -100 per ogni Perdita), massimo 10 carte.
3. Scartare 2 carte per il Nobile Comandante usato.
4. Rivelare le Carte Fato e pescare eventuali carte addizionali (anche oltre le 10).
5. Ciascuno calcola i suoi "Deal 100 Casualties" e leva i "Prevent 100 Casualties" dell'avversario (inclusa abilità del Nobile Comandante se di questo tipo), se totale positivo si infliggono quelle perdite e ognuno le assegna ai suoi eserciti (prima l'attaccante). Con perdite maggiori o uguali al valore dell'esercito il Nobile muore.
6. Se entrambi hanno ancora Nobili vivi, si fa la differenza dei risultati Victory:
 - 0: non succede nulla
 - +1: Vittoria Parziale, il perdente deve ritirarsi
 - +2: Vittoria Totale, morte di tutti i Nobili del perdente

Ritirata. Mai volontaria, solo come esito di battaglia. Per ogni Nobile in ritirata pescare 1 Carta Fato per nazionalità di una truppa che diserta. Poi movimento in regione adiacente senza città o Nobili avversari (altrimenti esauriti e in Fortezza e se questa è fuori mappa o sotto assedio sono morti). Nobili in ritirata da oltremare muoiono automaticamente.

Assalto a una città. Come battaglia in campo aperto, si considera il valore della città, fortificazione e relativi Segnalini Breccia. Ogni perdita può essere data alla città come Breccia, se azzerata si perde la fortificazione. La città è conquistata se tutti i difensori muoiono e viene azzerata oppure con una vittoria parziale o una totale.

Assedio di una città. Possibile solo se le forze dell'attaccante sono maggiori di quelle del difensore, abilità dei Nobili escluse. Se l'assedio è tenuto per due turni anche non consecutivi, la città cade e tutti i difensori sono uccisi.

Saccheggio di una città. Dopo averla conquistata si può saccheggiare invece di prendere il controllo. Rimuovere città di plastica e guadagnare 3 volte la sua rendita.

Fortezze. Come le città si attaccano in Assalto o Assedio, ma il difensore non ha mai un Nobile Comandante e si conquistano solo per azzeramento e eliminazione di tutte le truppe. Il vincitore ottiene metà Corone del perdente e una sua città, mentre il perdente non guadagna Prestigio nella Fase di Gestione seguente, nella quale riposiziona in mappa la sua Fortezza.

MORTE DEI NOBILI

Controllare se una truppa diserta pescando una Carta Fato per la nazionalità. Quindi scartare i segnalini di perdite e per ognuno 100 punti di mercenari (mai le Truppe Regolari). Eliminare eventuale Office assegnato e mettere fuori mappa il Nobile con eventuali truppe superstiti che rientrerà come erede.

NEGOZIATI

Possibili in qualsiasi momento, ma mai vincolanti. Si può pagare un altro per avere favori ma non si possono scambiare segnalini, truppe, cariche o uffici.

Lato 1

Lato 2



La Tana
dei Goblin

<http://www.goblins.net>