



Alleanze Mutevoli

Uno Scenario per il Gioco da Tavolo "Kingsburg"

I Consiglieri reali tramano continuamente fra loro, creando fragili alleanze che crescono o crollano mentre le situazioni mutano e le loro necessità cambiano. Scegliere di chi fidarsi e chi non può essere ignorato è un'abilità fondamentale per un governatore.

Dichiarazione di Lealtà

All'inizio di ogni anno, ogni giocatore (in ordine di turno) piazza uno dei suoi segnalini su un qualsiasi Consigliere di sua scelta. Ciascun Consigliere può avere i segnalini di più di un giocatore. Questi segnalini non vengono rimossi, e restano sulla plancia per il resto del gioco.

Amici o Nemici?

Ogni qual volta un giocatore influenza un Consigliere che non ha segnalini del suo colore, ognuno degli altri giocatori ottiene 1 Punto Vittoria per ciascuno dei suoi segnalini che ha piazzato sul Consigliere.

In una partita a due giocatori, questo bonus viene attivato anche dai dadi non posseduti da alcun giocatore che vengono tirati all'inizio di ogni stagione produttiva.

Sussurri di Sfiducia

Al termine del terzo anno, ciascun giocatore (in ordine di turno) rimuove un segnalino da qualsiasi Consigliere che appartiene al giocatore seduto alla sua sinistra. Con 4 o 5 giocatori, questo si verifica anche al termine del quarto anno.