

# Espansione per Warrior Knights: Crown and Glory

## COMPONENTI

- 48 Carte Fato
- 44 Carte Tecnologia
- 20 Carte Evento
- 25 Carte Agenda
- 18 Carte Azione dei Baroni
- 7 Carte Azione Neutrali
- 10 Carte Missione
- 8 Carte Guarnigione
- 18 Carte Milizia Cittadina
- 6 Carte Armata del Re
- 12 Carte Mercenari
- 8 Segnalini Guarnigione
- 10 Segnalini Ribellione
- 19 Segnalini Conoscenza
- 1 Segnalino Presidente degli Studiosi
- 1 Segnalino Re

## ICONA DELL'ESPANSIONE



Tutte le carte di questa espansione sono marcate con questa icona sul fronte. Questo permette facilmente di separare le carte dell'espansione da quelle di *Warrior Knights*.

## COME USARE QUESTA ESPANSIONE

Benvenuti all'espansione per *Warrior Knights: Crown and Glory*! Questa espansione fornisce tre varianti per espandere la vostra esperienza di gioco in *Warrior Knights*: "Per la Gloria", "Missioni", e "Il Re". Prima di iniziare la partita, i giocatori dovrebbero raggiungere un accordo su quali varianti desiderano utilizzare. Tutte e tre le varianti sono compatibili l'una con l'altra.

## VARIANTE "PER LA GLORIA"

Delle tre varianti presenti in questa espansione, "Per la Gloria" è quella che espande maggiormente l'esperienza in *Warrior Knights*, aggiungendo al gioco nuove tipologie di truppa, nuove carte *Azione*, e sostituendo l'originale mazzo *Fato* con uno nuovo.

La variante "Per la Gloria" aggiunge anche un nuovo tipo di risorsa, la *Conoscenza*, che i giocatori possono utilizzare per l'acquisto di nuove e potenti carte *Tecnologia*.

## SETUP ADDIZIONALE

A causa delle numerose aggiunte presenti nella variante "Per la Gloria", i giocatori dovrebbero seguire i passi sotto elencati in aggiunta alle regole del Setup standard.

**1. Aggiungere le nuove carte Agenda e le nuove carte Evento:** Inclusive in questa espansione ci sono 25 nuove carte *Agenda* e 20 nuove carte *Evento*. Queste carte vanno mischiate insieme ai rispettivi mazzi del gioco base prima di cominciare la partita.

**2. Aggiungere le nuove carte Azione dei Baroni:** In questa espansione sono presenti tre nuove carte *Azione dei Baroni* (di due tipi) per ognuno dei sei Baroni. Ogni Barone riceve le nuove carte *Azione* del proprio colore aggiungendole alle carte *Azione* presenti in *Warrior Knights*.

**3. Aggiungere le nuove carte Azione Neutrali:** Questa espansione comprende sette nuove carte *Azione Neutrali*. Tre di queste sostituiscono quelle presenti nel gioco base mentre quattro sono aggiunte insieme alle altre. Prima di iniziare a giocare la variante *Per la Gloria*, rimuovere semplicemente le tre carte originali "*Tempi Incerti/Uncertain Times*", "*Radunare le Truppe/Muster Forces*", e "*Migliorare le Difese/Upgrade Defenses*" dal mazzo delle carte *Azione Neutrali*.

Aggiungere successivamente tutte e sette le nuove carte *Azione Neutrali* al mazzo originale.

**4. Aggiungere le nuove carte Mercenari:** Ci sono 12 nuove carte *Mercenari*. Queste carte vanno mischiate insieme alle altre carte *Mercenari* prima di cominciare la partita.

**5. Posizionare le nuove carte Truppa:** Mettere i nuovi mazzi "*Guarnigione*" e "*Milizia Cittadina*" in due pile separate a fianco del tabellone di gioco.

**6. Sostituire il mazzo Fato:** Sostituire il mazzo *Fato* originale con il nuovo mazzo *Fato* che ha il colore blu sul retro. Rimuovere semplicemente il vecchio mazzo *Fato* lasciandolo nella scatola.

**7. Preparare il mazzo Tecnologie:** Mischiare il mazzo delle carte *Tecnologia* e posizionarlo a fianco del tabellone di gioco. Pescare le prime tre carte in cima al mazzo e piazzarle a faccia in su vicino al mazzo delle carte *Tecnologia*. Queste saranno le carte disponibili che i giocatori potranno acquistare durante il gioco come spiegato nella sezione "*Acquistare Avanzamenti Tecnologici*".

**8. Assegnare il ruolo del *Presidente degli Studiosi*:** Scegliete casualmente un Barone, questi comincerà la partita con il segnalino *Presidente degli Studiosi*. All'inizio della partita il *Presidente degli Studiosi* dovrà essere un Barone diverso dal *Capo della Chiesa* e dal *Presidente dell'Assemblea*. Salta questo passo in una partita a due giocatori.

**9. Piazzare i segnalini addizionali:** Piazzare tutti i segnalini *Conoscenza*, *Ribellione*, e *Guarnigione* in modo da costituire le rispettive riserve a fianco del tabellone di gioco.

## MODIFICHE ALLE REGOLE

Quando si utilizza la variante *Per la Gloria* apportare le seguenti modifiche al regolamento:

**1. Razziare le Città all'inizio della partita:** Durante le partite con meno di 6 giocatori, un certo numero di città viene raziato in fase di setup iniziale. Invece di utilizzare a tal proposito il mazzo *Fato* come mostrato nel regolamento originale, pescare semplicemente il numero appropriato di carte *Milizia Cittadina* e raziare le corrispondenti città. Mettere poi le carte appena pescate nella scatola.

**2. Preparazione del mazzo Eventi:** Dopo aver mischiato il mazzo *Eventi* durante il setup iniziale, se la prima carta è un evento Rosso poni la carta al fondo del mazzo. Ripetere questo processo fino a quando la prima carta del mazzo *Eventi* non presenti un evento Verde o un evento Blu.

**3. Giocare con le nuove Carte Azione Neutrali:** Durante ogni fase di *Pianificazione* vengono piazzate casualmente **tre** (invece di due) carte *Azione Neutrali* in ognuna delle tre aree.

## NUOVE CARTE MERCENARI

Le dodici nuove carte *Mercenari* includono un *Leader* e un *Araldo* per ognuna delle sei nazionalità. Le nuove carte *Mercenari* seguono tutte le normali regole che governano i *Mercenari* oltre alle seguenti:

1. Ogni *Leader* e ciascun *Araldo* garantiscono al Nobile al quale sono stati assegnati una speciale abilità. Queste abilità sono considerate come se fossero stampate sulla carta del Nobile, e possono essere utilizzate in aggiunta alla sua abilità (anche quando esausto).

2. Ogni Nobile può ricevere al massimo un *Leader* e un *Araldo*.

3. *Leader* e *Araldi* **non** possono essere dati come *Mercenari* casuali con 50 di forza durante il setup iniziale.

## NUOVE TIPOLOGIE DI TRUPPA

Due nuove tipologie di truppa vengono fornite in questa variante, ognuna governata da speciali regole. Queste carte possono essere acquistate quando specificato da una delle carte Azione Neutrali (come spiegato di seguito).

### **Guarnigioni.**

Le *Guarnigioni* sono truppe speciali che possono essere assoldate attraverso l'uso della nuova carta Azione Neutrale "*Migliorare le Difese*" (che verrà discussa più avanti in questo regolamento). Le *Guarnigioni* sono speciali in quanto non vengono assegnate ad un Nobile una volta arruolate, ma vengono invece assegnate ad una città sotto il tuo controllo. Una volta assoldata, piazza una carta *Guarnigione* di fronte a te e metti un segnalino *Guarnigione* sulla città che hai scelto come assegnataria. La *Guarnigione* aggiunge 100 di forza alla città quando difende, ma questa non può mai attaccare o muoversi. Una volta terminate le otto carte *Guarnigione* nessun'altra potrà essere reclutata fino a quando non se ne renderà disponibile almeno una.

Ogni *Guarnigione* deve essere pagata durante la fase *Paga*. Per ogni *Guarnigione* non pagata, il suo possessore deve scartare la carta *Guarnigione* (che tornerà così disponibile nel mazzo) e rimuovere il segnalino corrispondente dalla città. Se un Barone perde il controllo di una città che contiene una *Guarnigione*, il segnalino corrispondente viene scartato insieme alla carta *Guarnigione*. Le carte *Guarnigione* scartate tornano sempre a disposizione nel mazzo corrispondente.

### **Milizie Cittadine.**

Le *Milizie Cittadine* sono truppe speciali che si possono ottenere solo attraverso l'uso della nuova carta Azione Neutrale "*Radunare le Truppe*" (che verrà discussa più avanti in questo regolamento). Le *Milizie Cittadine* seguono le stesse regole delle truppe di *Mercenari* con le seguenti differenze:

- Le *Milizie Cittadine* non vengono assoldate durante la fase speciale *Reclutamento dei Mercenari*, ma vengono invece reclutate nella specifica città del Regno. Ogni carta *Milizia Cittadina* specifica la città dove la milizia può essere reclutata ed include una mini-mappa dove è indicata la locazione della città. Le *Milizie Cittadine* possono essere reclutate da un Barone solo per quei Nobili presenti nelle città sotto il suo controllo quando la nuova carta Azione Neutrale "*Radunare le Truppe*" viene risolta. Questo viene descritto dettagliatamente nella sezione "**Nuove Carte Azione Neutrali**" più avanti nel regolamento. Una volta che una *Milizia Cittadina* è stata reclutata e assegnata ad un Nobile, essa si muoverà con il Nobile allo stesso modo delle truppe di *Mercenari*.
- Le *Milizie Cittadine* non vengono pagate durante la fase *Paga*. Tuttavia, se una **qualsiasi** delle truppe di *Mercenari* assegnate al Nobile diserta durante la fase *Paga*, allora **tutte** le *Milizie Cittadine* assegnate a quel Nobile devono essere scartate. Una volta scartate le *Milizie Cittadine* tornano nel mazzo corrispondente in modo da poter essere nuovamente reclutate in futuro.
- Quando un Nobile muore, tutte le *Milizie Cittadine* assegnate a quel Nobile devono essere scartate dopo aver risolto le perdite. E' quindi una buona idea scegliere prima le *Milizie Cittadine* e poi i *Mercenari* come perdite da scartare quando si risolve la morte di un Nobile.

## **CONOSCENZA, AVANZAMENTI TECNOLOGICI, E PRESIDENTE DEGLI STUDENTI**

Una nuova risorsa conosciuta come *Conoscenza* può essere acquisita usando la nuova carta Azione dei Baroni "*Acquisire Conoscenza*" (che verrà illustrata più avanti in questo regolamento). La *Conoscenza* è utilizzata per poter accedere alle carte *Tecnologia*, carte in grado di conferire potenti abilità.

### **Ottenere gli Avanzamenti Tecnologici.**

Quando si risolve la carta Azione "*Acquisire Conoscenza*", il suo possessore ha la possibilità di acquistare **una** (o più se egli è il **Presidente degli Studiosi**) delle tre carte *Tecnologia* disponibili pagando l'ammontare in segnalini *Conoscenza* indicato sul fondo della carta scelta/e. La carta acquistata viene posta di fronte al suo possessore a faccia in su e conservata per utilizzi futuri. Immediatamente dopo che una carta *Tecnologia* è stata acquistata, la prima carta del mazzo *Tecnologia* è pescata ed aggiunta a faccia in su alle altre due disponibili.

Un Barone non può mai possedere più di una copia dello stesso tipo di *Avanzamento Tecnologico*. In aggiunta, ogni Barone può possedere un **massimo di tre** carte *Tecnologia*. Se un Barone desidera acquisire

una ulteriore carta *Tecnologia* possedendone già tre, egli deve scartare una carta tra quelle in suo possesso (a sua scelta) in modo da rientrare nei limiti consentiti. Le carte *Tecnologia* scartate vanno sempre poste in fondo al mazzo degli *Avanzamenti Tecnologici*.

### **Utilizzare le carte Tecnologia.**

Le carte Tecnologia acquistate possono essere utilizzate (senza alcun costo) per una varietà di effetti speciali. Per esempio, alcune carte permettono al Nobile di muovere di uno spazio addizionale rispetto al normale movimento oppure di viaggiare più velocemente per mare. Ogni carta Tecnologia descrive quando può essere attivata. Qualora si desiderasse utilizzare la carta, il suo possessore comunica semplicemente che la sta attivando, ottiene il beneficio relativo e rende esausta la carta (se indicato nel testo).

Quando una carta Tecnologia viene resa esausta, essa è piazzata a faccia in giù e non potrà più essere utilizzata per il resto del round di gioco. Durante il punto 5- *Riattivare i Nobili* della fase *Amministrazione*, tutte le carte Tecnologia esauste vengono riattivate (girate a faccia in su) e sarà possibile utilizzarle nuovamente nei round successivi.

### **Utilizzare le carte Tecnologia in Battaglia.**

Diversi tipi di *Avanzamento Tecnologico* possono essere utilizzati in battaglia, ma ogni giocatore può utilizzare solo **una** carta *Tecnologia* durante una singola battaglia. Per esempio, un giocatore che possiede le carte *Tecnologia* "Polvere Nera" e "Spade forgiate con il Ferro" potrà utilizzare, durante una singola battaglia, solo una delle due carte.

L'uso di una carta Tecnologia durante una battaglia deve essere dichiarato immediatamente dopo aver pescato le carte Fato, ma prima di averle scartate o rivelate. Se entrambi i giocatori desiderano utilizzare una carta Tecnologia durante la battaglia, l'attaccante dovrà dichiarare per primo quale carta egli intende utilizzare e in ogni caso prima che il difensore dichiarerà la sua.

La carta Tecnologia usata in battaglia viene utilizzata in aggiunta a tutte le carte Fato a disposizione del Nobile e alle sue abilità.

### **SEGNALINO "PRESIDENTE DEGLI STUDIOSI".**

Dopo aver utilizzato la carta Azione "Acquisire Conoscenza" un Barone ha la possibilità, se in possesso di più segnalini *Conoscenza* rispetto agli altri giocatori, di diventare il *Presidente degli Studiosi*. In questo caso prende il segnalino corrispondente ed ottiene i seguenti benefici:

- può acquistare quante carte *Tecnologia* desidera quando utilizza la carta Azione "Acquisire Conoscenza", invece di una sola. Quando il *Presidente degli Studiosi* acquista più carte in questa maniera, una nuova carta *Tecnologia* deve essere pescata non appena ciascun *Avanzamento Tecnologico* viene acquistato.
- ci sono alcune carte Azione Neutrali che permettono al *Presidente degli Studiosi* di utilizzare speciali abilità (vedi "Carte Azione Neutrali" più avanti).

### **NUOVE CARTE AZIONE DEI BARONI.**

Le nuove carte Azione dei Baroni aumentano la mobilità dei Nobili e permettono l'accesso alla nuova risorsa conosciuta come *Conoscenza*. Esse sono utilizzate esattamente come le originali carte Azione, seguendo quindi le stesse regole sia per la risoluzione sia per la collocazione nelle tre aree specifiche (*Tassazione/Assemblea/Paga*). Le nuove carte Azione dei Baroni sono:

- **Marcia Forzata:** utilizzando questa carta il giocatore può riattivare immediatamente uno dei suoi Nobili esausti. Egli può inoltre riattivare qualsiasi altro Nobile, tra i suoi Nobili esausti, al costo di due corone per Nobile. Una volta risolta questa carta viene collocata nell'area Paga, dove potrebbe attivare la relativa fase speciale.
- **Aumentare Conoscenza (x2):** con questa carta il giocatore ottiene subito 1 *Conoscenza*. Se possiede più *Conoscenza* di qualsiasi altro Barone diventa il *Presidente degli Studiosi* prendendo il relativo segnalino. Successivamente il giocatore può acquistare carte *Tecnologia* come descritto nella sezione Ottenere gli Avanzamenti Tecnologici. Infine, il giocatore decide se collocare la carta nell'area *Tassazione* oppure nell'area *Assemblea*, rendendo possibile l'attivazione della relativa fase speciale.

### **NUOVE CARTE AZIONE NEUTRALI.**

Queste nuove carte funzionano esattamente come le carte Azione Neutrali originali e seguono le stesse regole presentate nel regolamento originale. Ognuna delle sette nuove carte è descritta nel dettaglio di seguito:

- **Ricerca (x2):** quando viene pescata la carta "Ricerca", il *Presidente degli Studiosi* può pagare 2 corone per pescare subito la prima carta del mazzo *Avanzamenti Tecnologici*. Se egli lo fa, può scegliere se scartare la carta oppure acquistarla al costo di una *Conoscenza* in meno rispetto al suo costo (costo minimo di 0).

- **Discussioni Importanti:** quando viene pescata "Discussioni Importanti" si pesca la prima carta del mazzo *Agenda* e la si posiziona a faccia in su insieme alle altre carte presenti nell' *Agenda* corrente. Questa carta *Agenda* sarà votata (insieme alle altre) durante la prossima assemblea. La carta "Discussioni Importanti" va in seguito collocata nell'area *Assemblea*, rendendo possibile l'attivazione della relativa fase speciale.

- **Reclutare Truppe:** una volta pescata questa carta occorre pescare la prima carta del mazzo *Mercenari* posizionandola a faccia in su insieme alle altre carte disponibili per il reclutamento. Successivamente, un segnalino *Perdite* viene piazzato sul primo spazio disponibile della tabella di reclutamento *Mercenari*. Questo spazio è ora considerato occupato (il che potrebbe dare immediatamente inizio alla fase speciale *Reclutamento Mercenari*) e i Baroni non possono mettere il loro segnalino Barone su uno spazio che contiene già il segnalino *Perdite*.

All'inizio della fase speciale *Reclutamento Mercenari*, rimuovere i segnalini perdite dalla tabella di reclutamento e procedere normalmente con la fase saltando, dove presenti, gli spazi rimasti vuoti. In questo modo la carta "Reclutare Truppe" rende più frequente il reclutamento per i Baroni.

- **Migliorare le Difese:** questa carta funziona allo stesso modo della carta originale, ma adesso fornisce in più ai Baroni la possibilità di arruolare una *Guarnigione* per **una** delle città in loro possesso (sprovvista di *Guarnigione*) al costo di 1 corona.

- **Radunare le truppe:** questa carta Azione Neutrale funziona allo stesso modo della carta con lo stesso nome del gioco originale, ma adesso fornisce anche l'opzione per i Baroni di reclutare un **qualsiasi numero** di *Milizie Cittadine* al costo di 2 corone ciascuna. Per poter fare questo tipo di reclutamento, un Barone deve controllare la città riportata sulla carta *Milizia Cittadina* e deve avere uno dei suoi Nobili in quella città. Il Barone cerca semplicemente tra le carte del mazzo *Milizia Cittadina* la città desiderata, ed assegna la *Milizia* ad uno dei suoi Nobili posizionato in quella città. Nel caso in cui la *Milizia Cittadina* della città sia già stata assegnata ad un altro Nobile, non sarà possibile in quella città arruolare altre *Milizie* fino a quando la carta non tornerà disponibile nel mazzo.

- **Tempi Incerti:** questa carta Azione Neutrale funziona allo stesso modo della carta con lo stesso nome del gioco originale, ma adesso permette anche al *Presidente degli Studiosi* di scartare una delle tre carte *Tecnologia* attualmente in gioco e di sostituirla con la prima carta del mazzo *Avanzamenti Tecnologici*.

**Nota importante:** dal momento che sono state aggiunte diverse carte Azione Neutrali, tre di queste dovranno essere aggiunte casualmente in ognuna delle tre aree riservate alla fase *Pianificazione* (invece di due).

## **NUOVO MAZZO FATO.**

Le nuove 48 carte Fato sostituiscono completamente il mazzo Fato originale. Dal momento che il nuovo mazzo Fato è composto da più carte rispetto al mazzo originale, ogni Barone può ora pescare un massimo di 20 carte Fato all'inizio di una singola battaglia. Il mazzo contiene inoltre tre nuovi risultati che sono descritti di seguito:

### **Nuovo Risultato per la Rivolta: Ribellione.**

Un nuovo tipo di Rivolta conosciuto come "Ribellione" appare su circa 1/5 delle nuove carte Fato. Quando questo risultato viene pescato durante il punto 3. Rivolte della fase Amministrazione, il possessore della città deve pagare due volte la rendita della città o un segnalino *Fede*. Se questo non accade, un segnalino *Ribellione* viene posto sulla città. Il segnalino *Ribellione* ha i seguenti effetti:

- una città in Ribellione non fornisce alcuna rendita durante la fase Tassazione e non conferisce alcun segnalino Influenza durante la fase Amministrazione.
- se, in una futura fase Amministrazione, una città in ribellione riceve un altro risultato "Ribellione", allora il secondo risultato viene trattato come un risultato "Rivolta!"
- il segnalino Ribellione viene rimosso nel caso in cui il Barone possessore della città vi posiziona uno dei suoi Nobili o una Guarnigione. La Ribellione viene rimossa anche nel caso in cui il Barone perde il controllo della città.

### **Nuovo Risultato di Combattimento: *Ritirata/Pesca 1 Carta Fato.***

Nel gioco originale, il giocatore poteva ritirarsi dalla battaglia solo se il suo avversario otteneva una vittoria parziale in un assalto o in una battaglia in campo aperto. Questo nuovo risultato di combattimento permette al difensore di ritirarsi volontariamente dallo scontro. Il giocatore potrebbe scegliere questa opzione qualora abbia la sensazione che l'avversario possa ottenere una vittoria piena.

Dopo che tutte le carte Fato sono state rivelate, l'attaccante e il difensore contano quanti risultati "Ritirata/Pesca 1 Carta Fato" posseggono. Se il difensore ha più risultati dell'attaccante allora ha la possibilità di ritirarsi volontariamente dalla battaglia (vedi più avanti). Se il difensore non possiede più risultati, oppure se egli non sceglie di ritirarsi, allora ognuno di questi risultati è trattato come "Pesca 1 Carta Fato" (seguendo le normali regole di Warrior Knights).

**Ritirata:** Se il difensore sceglie di ritirarsi, nessuna perdita viene subita e nessuno dei Mercenari diserta, il difensore muove semplicemente la sua armata in secondo le normali restrizioni per la ritirata. Se il difensore si ritira da un'area che contiene una delle sue città (o la sua Fortezza), allora l'attaccante ottiene immediatamente il controllo della città (o elimina la Fortezza) come se avesse vinto un assalto. Se una città neutrale pesca questo risultato, trattarlo come un risultato "Pesca 1 Carta Fato".

### **Nuovo Risultato per le Spedizioni: *Fondi Necessari.***

Questo nuovo tipo di risultato per le Spedizioni obbliga ogni Barone che ha investito dei fondi a prendere una delle seguenti decisioni:

- \_\_pagare 2 corone  
*oppure*
- perdere il suo investimento nella Spedizione (prendere tutte le monete del Barone che non intende rifinanziare la Spedizione e versarle nella riserva della tesoreria).

La carta è in seguito trattata come se fosse un risultato "Nessuna Notizia".

I risultati possibili per le Spedizioni sono, nell'ordine dal più positivo al più negativo, i seguenti:

- Successo della Spedizione (5x, 4x, 3x, 2x, 1x)
- Nessuna Notizia
- Fondi Necessari
- Flotta Dispersa

### **Variante "Missioni".**

Utilizzando questa variante, ogni giocatore pesca una carta Missione all'inizio del gioco subito prima di posizionare la Fortezza sul tabellone. Queste carte devono restare segrete e forniranno 2 Punti Influenza (in caso di Missione raggiunta) alla fine della partita, **dopo** aver terminato la riserva dei Punti Influenza.

### **Assegnare le carte Missione.**

Mischiare il mazzo Missioni e dare una carta ad ogni Barone. Le carte restanti vanno riposte nella scatola senza essere rivelate. Ogni Barone guarda la propria carta ma non può in alcun modo farla guardare agli altri giocatori. Se il giocatore rivela la sua carta Missione ad un altro giocatore durante il corso della partita egli perde la possibilità di raggiungere l'obiettivo, non guadagnando quindi i 2 Punti Influenza aggiuntivi.

### **Raggiungere l'obiettivo della carta Missione.**

Alla fine della partita, dopo aver conteggiato il proprio totale in Punti Influenza, tutti i giocatori rivelano la propria carta Missione. Iniziando dal Presidente dell'Assemblea, ogni giocatore verifica se le condizioni specificate nella carta Missione sono soddisfatte. In caso di obiettivo raggiunto, il giocatore riceve subito 2 Punti Influenza, in caso contrario la carta viene scartata senza ricevere alcun beneficio.

## **Variante "Il Re".**

Quando si utilizza questa variante, il giocatore è chiamato non solo a diventare Re, ma anche sfidato a rimanere Re contrastando tutte le resistenze avversarie. La variante è intesa per quei giocatori che desiderano giocare una partita leggermente più lunga a Warrior Knights.

### **Preparazione.**

All'inizio della partita mettere 8 segnalini Influenza per giocatore nella riserva dei Punti Influenza (invece di 10).

Piazzare il segnalino Re e le carte relative all'armata del Re a fianco del tabellone di gioco. Questi componenti non saranno necessari fino alla seconda parte della partita.

### **Giocare con la variante "Il Re".**

Quando la riserva dei Punti Influenza termina, il giocatore con il maggior numero di Punti Influenza diviene Re (risolvere con le regole originali le situazioni di pareggio) e riceve il segnalino corrispondente.

Tuttavia la partita non termina in questo momento, ma continua fino a quando un giocatore raggiunge i 16 Punti Influenza (vedi Vincere la Partita). Se si gioca anche con la variante Missioni nota che le carte Missione **non** sono rivelate nel momento in cui la riserva dei Punti Influenza termina.

### **Carte "Armata del Re".**

Quando un giocatore diviene il Re, egli ottiene subito un numero di carte "Armata del Re" pari al numero dei giocatori.

- Queste truppe sono subito assegnate alla Fortezza del Re e/o a qualunque Nobile presente alla sua Fortezza o in una città sotto il suo controllo.
- Queste truppe sono considerate truppe Regolari e, così come le truppe Regolari, non disertano ma devono essere pagate durante la fase Paga prima delle truppe di Mercenari.
- Le carte "Armata del Re" non sono mai scartate o perse a meno che un altro giocatore diventi il Re (vedi di seguito).

### **Influenza del Re.**

Il Re riceve 1 Punto Influenza addizionale durante il passaggio 2. Guadagnare Influenza della fase Amministrazione.

### **Usurare il Re.**

Se un giocatore vince un attacco contro la Fortezza del Re, egli ha usurpato il Re. In aggiunta ai normali benefici per aver eliminato una Fortezza avversaria, egli ottiene subito il segnalino Re e tutte le carte "Armata del Re" dal Barone usurpato, assegnandole secondo le normali regole di assegnazione truppe. L'usurpatore è ora considerato il nuovo Re (e riceve 1 Punto Influenza addizionale durante la fase Amministrazione).

### **Vincere la partita.**

La partita viene giocata fino a quando un singolo Barone ha totalizzato 16 Punti Influenza (risolvendo i pareggi normalmente). Siccome la riserva dei Punti Influenza è vuota, prendere quelli guadagnati successivamente dai segnalini non inseriti nella riserva iniziale. Non appena un Barone totalizza almeno 16 Punti Influenza alla fine del round di gioco, la partita termina. Se si sta giocando con la variante "Missioni" le carte verranno scoperte **ora**. Il Barone con il maggior numero di Punti Influenza vince.

Nota che un Barone non deve avere necessariamente il segnalino Re per poter vincere la partita.

Il Re infatti potrebbe essere il meno favorito a vincere dal momento che diviene il bersaglio di attacchi politici e militari da parte degli altri Baroni.

### **Durata della partita.**

Per disputare partite più lunghe con la variante "Il Re", impostare durante il setup 10 segnalini Influenza per giocatore e giocare fino a quando un Barone non accumula 20 Punti Influenza. Per giocare invece partite più brevi impostare 6 Punti Influenza per giocatore e terminare la partita non appena un Barone accumula 12 Punti Influenza.