



Fare Affari

Uno Scenario per il Gioco da Tavolo "Kingsburg"

Le genti del regno sono assai disperate: ci sono pigri nobili e abili artigiani, orgogliosi soldati e umili popolani.

Un saggio governante sa quale gruppo favorire al momento giusto per ottenere il massimo vantaggio per la sua carriera.

Voi Siete i Miei Favoriti

All'inizio di ogni anno, ciascun giocatore (secondo l'ordine dei turni) sceglie uno dei gruppi elencati di seguito e piazza un segnalino del suo colore vicino a quel gruppo. Ciascun gruppo può essere scelto solo una volta. Al termine dell'anno, tutti i segnalini sono rimossi dalla scheda.

1. **Aristocrazia:** sei sempre il primo nell'ordine dei turni. Inoltre, se sei in parità per maggiore o minore numero di edifici durante le Fasi I, III o V, vinci sempre il pareggio.

2. **Clero:** in ciascuna stagione produttiva, se il tuo tiro definitivo (cioè dopo che hai impiegato qualsiasi effetto per modificarlo, come Statua o Cappella) è 9 o meno, ottieni 2 Punti Vittoria.

3. **Esercito:** durante l'Inverno, tira due dadi per determinare quanti soldati sono inviati dal Re; ottieni il valore del dado più alto, mentre tutti gli altri giocatori ottengono il valore del dado più basso.

4. **Società Segreta:** non appena effettui questa scelta, piazza un segnalino su un qualsiasi Consigliere. Nessun altro giocatore può influenzare quel Consigliere con qualsiasi mezzo (questa restrizione non si applica a te). Rimuovi il segnalino dalla plancia di gioco al termine dell'anno.

5. **Artigiani:** al termine di ciascuna stagione produttiva, se non hai alcuna risorsa (cioè 0 oro, legno e pietra), ottieni una risorsa di tua scelta dalla riserva generale.

6. **Artisti:** in ciascuna stagione produttiva, dopo che i dadi sono stati tirati, ma prima di determinare l'ordine dei turni, puoi ritirare uno dei tuoi dadi.

7. **Popolani:** in ciascuna stagione produttiva, se influenzi solo consiglieri del rigo inferiore (di valore 6 o inferiore), ottieni il doppio dell'aiuto da uno di essi a tua scelta.

8. **Banditi:** non appena effettui questa scelta, perdi 2 Punti Vittoria. In ciascuna stagione produttiva, dopo che i dadi sono stati piazzati ma prima che gli effetti dei Consiglieri siano stati risolti, ottieni il beneficio del Consigliere con il valore più basso che non è stato influenzato da nessun giocatore.