

# FIEF 2.6

## Regole

(tradotte da Morsac)

### 1 Componenti

Ogni scatola di Fief 2 include:

- Un tabellone di gioco che rappresenta un regno medioevale
- 120 segnalini Soldato di sei differenti blasoni (20 per giocatore)
- 9 segnalini Guardie del Re
- 6 segnalini Guardie della Regina
- 7 segnalini Paesani in Rivolta
- 16 segnalini Signore (12 uomini e 4 donne), ognuno con una differente iniziale
- 1 segnalino Re
- 1 segnalino Regina
- 12 segnalini Castello
- 6 segnalini Città
- 12 segnalini Mulino
- 12 segnalini Tino
- 70 carte (57 carte a dorso blu e 13 carte a dorso rosso), fra cui la carta Primo Giocatore
- 60 banconote (10 da 1000 scudi, 20 da 500 scudi e 30 da 100 scudi)
- 2 schede riassuntive delle regole
- 3 dadi a 6 facce
- Un libro delle regole

Supplemento

- Una carta Papa
- 4 segnalini Reliquia con il nome della reliquia (uno è vuoto)
- 12 segnalini Catapulta
- 30 segnalini Cavallo

n.d.t: i segnalini del supplemento non sono compresi nel materiale base di Fief 2, ma in un articolo della rivista francese Casus Belli; il giocatore deve costruirseli da sé prima di poter giocare con le regole versione 2.6

### 2 Ambientazione

Fief 2 è un gioco da tre a sei giocatori che simula la lotta fra Signori in un piccolo regno medioevale. Il gioco si svolge in quello che potrebbe essere stato il Bordolese o la Borgogna del XII secolo. In quel periodo, Signori e Vescovi si spartiscono fra di loro il potere assoluto. Eleggono Re deboli che non possano mettere in pericolo i loro privilegi. Occorre aspettare il XIII secolo per vedere le monarchie Europee consolidare il loro potere sulla Chiesa e i Signori feudali. Da principio elettiva, la monarchia diventa rapidamente ereditaria e più tardi assoluta. E' l'intensa lotta per il potere politico e militare il tema del gioco.

Nel gioco ogni giocatore guida i destini di una famiglia nobile composta, in numero variabile, di uomini e donne, di nobili titolati, Vescovi e Cardinali. Per estendere i suoi domini e imporre un Re che serva i suoi interessi, ogni famiglia dispone di 3 risorse:

- una forza economica: le rendite delle tasse, dei mulini e dei tini
- una forza militare: dei Soldati
- una forza politica: le alleanze, le unioni matrimoniali e i voti per l'elezione del Papa e del Re

### 3 Il Regno

La mappa del gioco è divisa in 6 feudi e, allo stesso tempo, in 4 vescovati. I feudi sono identificati dai bordi colorati sul margine del tabellone, dove i vescovati hanno elencati i villaggi che li compongono. I feudi sono Baronie (tre villaggi), Contee (quattro villaggi) o Ducati (cinque villaggi)

### 4 Scopo del gioco

#### *Partita normale:*

Il gioco può essere vinto da un singolo giocatore o da due giocatori alleati. Per vincere da soli, la vostra famiglia deve comprendere il Re o la Regina e possedere 3 feudi. Per vincere in squadra, le due famiglie devono essere unite in matrimonio, comprendere il Re e la Regina e possedere 4 feudi. Alla fine di ogni turno, se una delle due condizioni sopra è soddisfatta, la partita finisce

#### *Partita ai punti*

Lo scopo di ogni giocatore è di rendere la sua famiglia la più potente del regno. Questo potere è conteggiato come segue:

Re, Duca	50 punti		Vescovo	20 punti
Conte	40 punti		Principe, Cardinale	10 punti
Regina, Barone	30 punti		Ogni 500 scudi	10 punti

I punti sono contati ogni 5 turni. La partita dura 10, 15, 20 o 25 turni (come determinato di comune accordo all'inizio). Alla fine della partita, chi ha il punteggio più alto vince.

#### *Partita a turni*

La partita si svolge in 12 turni. Il calcolo dei punti si fa alla fine di ogni turno di gioco. Se un Signore ha più titoli, si conta solo il titolo col valore di punti maggiore:

Re, Papa, Reggente	50 punti		2 feudi	30 punti
Principe, Cardinale, Regina	30 punti		3 feudi	50 punti
Barone, Conte, Duca, Vescovo	10 punti		4+ feudi	100 punti

### 5 Fine del gioco

Alla fine di ogni turno di gioco:

- Se un giocatore non ha più Soldati o Signori/Dame, è eliminato.
- Se un giocatore (o due giocatori uniti in matrimonio) raggiungono le condizioni di vittoria, sono dichiarati vincitori
- Se si arriva alla fine del numero di turni fissato all'inizio della partita, il gioco termina

### 6 All'inizio della partita

- Designate il Gran Tesoriere del Regno (GTR)
- Estrae e mescolate le 16 carte Signore (dorso blu)
- Ogni giocatore estrae una carta Signore e la pone scoperta davanti a lui
- Il GTR distribuisce ad ognuno il segnalino Signore (iniziale), 1 segnalino castello e 3 biglietti da 100 Scudi
- Lanciate ognuno 3 dadi
- Chi ha fatto il punteggio più alto sceglie il suo blasone e riceve 8 soldati (un segnalino da 3 e 5 segnalini da uno) dal GTR e la carta del Primo Giocatore (dorso rosso). Mette i suoi segnalini (castello, signore e soldati) sul villaggio che ha scelto
- Il secondo giocatore sceglie il suo blasone e il suo villaggio di partenza...
- Mescolate tutte le carte a dorso blu
- Il GTR distribuisce 3 carte a dorso blu ad ogni giocatore

## 7 Il turno di gioco

Ogni turno di gioco si compone di sei fasi:

1. le carte
2. le rendite
3. gli acquisti
4. gli spostamenti
5. i combattimenti
6. i negoziati

Ogni fase corrisponde ad un giro completo del tavolo (in senso orario). Quando la sesta fase termina, il primo giocatore passa la carta Primo Giocatore al suo vicino di sinistra prima dell'inizio del prossimo turno.

### 7.1 Le carte.

All'inizio di un nuovo turno di gioco il GTR distribuisce ai giocatori il numero di carte necessarie perché ciascuno abbia 3 carte in mano prima di cominciare la prima fase.

Quando viene il proprio turno, si possono giocare una, due o tre carte. Si possono anche scartare delle carte giudicate inutili. Una volta passato il proprio turno non è più possibile parare un attacco (salvo l'Assassinio).

In ogni caso, un giocatore che non abbia ancora giocato può giocare una carta per difendere un alleato. Le carte giocate ad ogni turno sono messe da parte (a faccia coperta) fino all'esaurimento del mazzo, poi saranno mescolate per essere riutilizzate.

Solo i giocatori che abbiano concluso un matrimonio fra di loro possono scambiarsi delle carte.

Un giocatore non può mai avere più di 4 Signori alla volta (Signori prigionieri compresi).

Occorre l'assenso del Papa per nominare un Vescovo o creare un nuovo Cardinale.

Non si può giocare una carta Decima se non si ha un Vescovo

Non si può giocare una carta Tassa se non si ha un Signore titolato (Barone, Conte o Duca)

Un altro giocatore non può giocare le carte Decima, Tassa e Signore al vostro posto (salvo in caso di matrimonio).

#### *Signore/Dama*

Gioca questa carta di fronte a te. Ricevi il segnalino corrispondente dal tesoriere e piazzalo in una delle tue Città o Castelli. Se non possiedi Città o Castelli, piazzalo, in ordine di preferenza in un Villaggio che occupi, in un Villaggio alleato o in un Villaggio libero. Quando il Signore/la Dama muore, la carta è restituita al Tesoriere insieme con il segnalino. I Soldati possono muoversi solo guidati da un Signore/Dama. Una famiglia non può avere più di 4 fra Signori e Dame in gioco contemporaneamente.

Ci sono 12 Signori e 4 Dame



#### *D'Arco*

Gioca questa carta sotto a quella di una Dama, in modo che solo "d'Arco" sia visibile sotto il nome della Dama. Perché si possa attribuirlo ad una Dama, questa deve essere nubile (o vedova) e non titolare di un feudo. La Dama d'Arco non può sposarsi ma può essere infeudata. I Soldati si muovono fino a tre spazi sotto al suo comando; inoltre vale 6 punti bonus in combattimento. Se la Dama d'Arco muore, la carta è restituita al Tesoriere. C'è una sola carta d'Arco

#### *Vescovo*

Gioca questa carta sotto quella di un Signore, cosicché sia visibile sulla destra solo il nome del vescovato. Un Signore può tenere un solo vescovato.

Un Signore Vescovo può giocare la carta Decima e può votare per eleggere il Re. I

Vescovi non possono sposarsi né diventare Re. Due Vescovi possono consacrare il Re.

Un Vescovo può diventare Cardinale. Un Vescovo può cercare di calmare una Rivolta Paesana. Se il Signore Vescovo muore, la carta è restituita al Tesoriere.

Ci sono 4 vescovati.





### *Decima*

Questa carta può essere giocata solo da un Vescovo nel suo vescovato.

Si può giocare solo una carta Decima per vescovato per turno.

Durante la fase delle Rendite, il vescovo riceve le rendite dei Mulini e dei Tini al posto del Signore a cui appartengono. La Decima è poi scartata. Se il Vescovo muore prima della fase delle Rendite, la Decima è scartata.

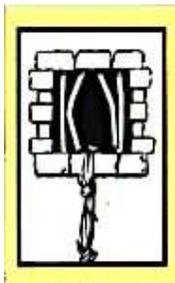
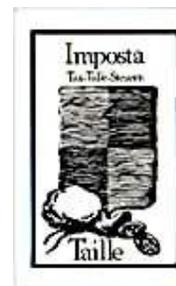
Ci sono 4 carte Decima

### *Imposta*

Questa carta può essere giocata solo da un Barone, Conte o Duca nel suo feudo. Si può giocare solo una carta Imposta per feudo per turno.

Durante la fase delle Rendite, il Signore del feudo riceve 200 scudi per Villaggio/Città nel feudo; L'Imposta è poi scartata. I Villaggi occupati da soldati nemici non pagano l'Imposta. Se il Signore muore prima della fase delle Rendite, l'Imposta è raccolta dall'erede, se ce n'è uno.

Ci sono 5 carte Imposta.



### *Evasione*

Questa carta permette ad un prigioniero (o ad un gruppo di prigionieri tenuti nello stesso posto) di Evadere.

I(l) prigioniero/i sono immediatamente mossi su un Villaggio a loro scelta dovunque sul tabellone; la carta è poi scartata.

La carta permette anche, in qualsiasi fase di gioco, di spostare uno o più Signori con un massimo di 3 Soldati per Signore come scorta, da un Villaggio ad un altro distante 3 mosse dalla partenza (utilizzando i sotterranei, i passaggi segreti e diverse complicità) per arrivare all'interno o all'esterno di un Castello, di una Città o di un Villaggio

Ci sono 2 carte Evasione

### *Peste*

Questa carta è giocata su di un feudo.

In tutto il feudo, muore la metà dei Soldati. Conta il numero di Soldati in ogni Villaggio e rimuovine la metà (arrotondando per difetto). Per ogni Signore/Dama nel feudo, tira un dado; se ottieni un punteggio di 4 o più sopravvive, con 3 o meno muore. La carta è poi scartata.

Ci sono 2 carte Peste



### *Assassino*

Questa carta uccide un Signore a scelta di chi la gioca; poi è scartata.

C'è solo una carta Assassino.

### *Giustizia*

Questa carta è la sola che può essere giocata al di fuori dell'ordine di gioco: si gioca immediatamente dopo che è stata giocata una carta Assassino, su un Signore/Dama del giocatore che ha assassinato. Questo Signore o Dama è giustiziato. Il Re e il Principe sono immuni alla carta Giustizia; la Regina lo è solo se è Reggente. C'è solo una carta Giustizia



### *Cattivo Tempo*

Questa carta è giocata su un feudo. Può essere giocata solo una carta Cattivo Tempo alla volta può essere attiva su uno stesso feudo. Impedisce ogni Movimento e Combattimento all'interno del feudo; i segnalini possono però entrare nel feudo (ma devono fermarsi immediatamente). La carta Cattivo Tempo rimane sul feudo finché non è cancellata da una carta Bel Tempo; entrambe le carte sono scartate. Ci sono tre carte Cattivo Tempo

### *Bel Tempo*

Questa carta cancella la carta Cattivo Tempo giocata su un feudo; entrambe le carte sono immediatamente scartate. Ci sono 6 carte Bel Tempo



### *Carestia*

Questa carta va giocata su un feudo. Solo una carta Carestia alla volta può essere attiva su uno stesso feudo. Cancella le rendite dei Mulini e dei Tini del feudo (incluse Tasse e Decime); rende anche il feudo esposto ad una Rivolta Paesana. La Carestia rimane sul feudo finché non è cancellata da una carta Buon Raccolto; entrambe le carte sono scartate. Ci sono 2 carte Carestia

### *Buon Raccolto*

Questa carta cancella la Carestia che affligge un feudo; entrambe le carte sono immediatamente scartate. Giocata in una zona dove non ci sono carte Carestia o Brutto Tempo, permette di raddoppiare le rendite dei Mulini e dei Tini situati in quella zona. La carta è poi scartata. Dopo essere stata giocata, la carta Super Buon Raccolto può essere annullata e rimpiazzata da una carta Carestia o Brutto Tempo. Ci sono 6 carte Buon Raccolto





### Rivolta Paesana

Questa carta può essere giocata solo su un feudo afflitto dalla Carestia. Ci può essere contemporaneamente sul tabellone solo una Rivolta Paesana. Chi gioca la carta sceglie un Villaggio nel feudo e tira tre dadi. Questo è il numero di Paesani Rivoltosi che compaiono. Se ci sono altri segnalini nel Villaggio si svolge immediatamente un Combattimento. Se i paesani vincono il Villaggio perde ogni Tino, Mulino e Castello che vi si fosse trovato. Se perdono, il Castello viene risparmiato.

Durante le fasi di Acquisto successive, ogni giocatore può comprare Paesani Rivoltosi (stesso prezzo dei Soldati) per aggiungerli alla rivolta.

Durante le successive fasi di Movimento, il giocatore che controlla la rivolta (quello che ha giocato la carta) può muovere i rivoltosi al massimo di due spazi. I rivoltosi possono muoversi anche al di fuori del loro feudo di partenza; non possono dividersi né allearsi con i Soldati di un giocatore.

Se i rivoltosi conquistano un altro villaggio, distruggono i suoi Mulini, Tini e Castelli come prima. Se i rivoltosi prendono una Città, il feudo apparterrà al Signore che li spazzerà via o al Vescovo che sederà la rivolta. Un Vescovo può cercare di calmare i Paesani Rivoltosi. Deve raggiungere il Villaggio occupato dai rivoltosi e parlare loro. Tirate un dado. Con un risultato di 4 o più, la rivolta è sedata, con 3 o meno il Vescovo è lapidato. Il Vescovo può aumentare le probabilità in suo favore dando denaro ai Paesani Rivoltosi. Per ogni 500 scudi che da loro, ha un +1 al tiro del dado (il che vuol dire che 1500 scudi garantiscono il successo). Il denaro va nel Tesoro.

La Rivolta Paesana è scartata quando l'ultimo Paesano Rivoltoso è eliminato.

Ci sono 4 carte Rivolta Paesana

## 7.2 le rendite:

Ci sono più fonti di rendita possibili in ogni turno:

Tino	100 scudi	Regina	300 scudi
Mulino	200 scudi	Reggente	800 scudi
Castello	100 scudi	Imposta	200 scudi per villaggio
Città	200 scudi	Decima (papale)	Rendite di tutti i villaggi del vescovato
Re	500 scudi	Negoziati	variabile

Le Città, i Castelli, i Mulini e i Tini non rendono denaro se il giocatore al quale appartengono non lascia almeno un segnalino Soldato nel Villaggio in cui si trovano. Quando il giocatore possiede il titolo di nobile di un feudo, solo la capitale ha bisogno di essere occupata per ottenere le rendite del feudo (Città, Castelli, Mulini, Tini e l'Imposta). Ogni giocatore può tenere segreto il suo denaro.

Quando un Signore è prigioniero, tutte le rendite del suo feudo sono congelate, fino alla sua liberazione. Ogni turno il GTR mette da parte le rendite delle sue Città, Castelli, Mulini e Tini. Questo denaro può servire a pagare il riscatto o essere reso al signore dopo la sua liberazione. In caso di morte, il denaro va all'erede.

## 7.3 Gli acquisti

### a. I segnalini militari

Si acquistano dei segnalini interi e non si possono scambiare i segnalini militari nel momento degli acquisti.

I prezzi di acquisto sono i seguenti:

1 Soldato	100 scudi
1 Cavallo	100 scudi
1 Catapulta	600 scudi
1 Paesano in Rivolta	100 scudi

Il segnalino Soldato è messo in una Città, in un Castello o vicino ad un Signore del giocatore. Si possono acquistare al massimo 6 segnalini Soldato per turno (più le Guardie)

Il Cavallo si mette sotto un segnalino Soldato (da 1 punto)

La Catapulta è messa in un Villaggio dove si trova un Signore

Il segnalino Paesano in Rivolta è messo a fianco degli altri segnalini Paesano.

### b. Gli edifici

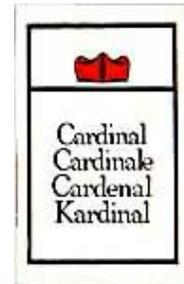
1 Tino	200 scudi
1 Mulino	300 scudi
1 Castello	1000 scudi

Questi segnalini sono messi su un Villaggio controllato dal giocatore. Non si possono mettere più di tre edifici Mulini e/o Tini per Villaggio. Non ci può essere che un solo Castello per Villaggio. E' impossibile costruire un Castello in un Villaggio di un feudo che non vi appartiene (il proprietario resta sempre il giocatore che occupa la capitale del feudo)

c. Titoli nobiliari

Cattedrale	Carta Cardinale	500 scudi
Baronia (3 villaggi)	Carta Barone	600 scudi
Contea (4 villaggi)	Carta Conte	800 scudi
Ducato (5 villaggi)	Carta Duca	1000 scudi

Una carta Cardinale può essere giocata solo su un Vescovo. Piazza la carta sotto quella del Vescovo in modo che sia visibile in alto il cappello cardinalizio. Un Cardinale può consacrare il Re da solo. Ci sono 3 carte Cardinale.



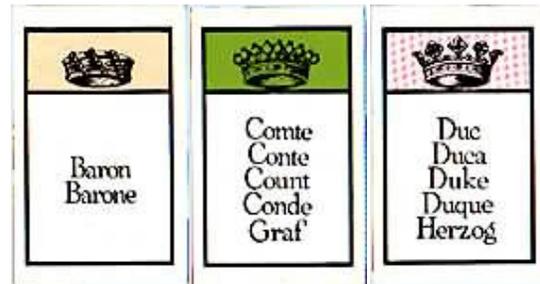
La famiglia deve occupare tutti i villaggi del feudo e avere almeno un Castello in quel feudo per di acquistare, una carta Barone, Conte o Duca, per un Signore o una Dama. Piazza la carta sotto quella del Signore/Dama, così che sporga in alto solo la corona. Inoltre sostituisci il Castello con una Città.

Un Signore/Dama, Vescovo, Cardinale, Re, Regina o Principe può detenere più titoli. Quando il Re è eletto solo i nobili titolati e i Vescovi possono votare (un solo voto per Signore/Dama, indipendentemente dal numero di titoli posseduti). Una volta titolato un Signore può essere eletto Re.

Può essere trasferito un titolo da un Signore ad un altro, se il primo Signore ne mantiene comunque uno superiore. Per esempio, un Conte-Barone può rinunciare al suo titolo di Barone ma non a quello di Conte.

Tutti i titoli nobiliari di una famiglia sono restituiti al Re (o alla Reggente) se la famiglia si estingue. Se non c'è un Re o una Reggente, la famiglia estinta mantiene i suoi titoli fino all'elezione di un nuovo Re o finché entra in gioco un erede (un nuovo signore della famiglia)

Ci sono due carte per titolo di Conte, Barone e Duca



d. I feudi

Ci sono tre condizioni per fare di una regione un feudo:

1. Tutti i Villaggi della regione devono essere occupati dai segnalini Soldato o Signore di uno stesso giocatore
2. Ci deve essere almeno un Castello nella regione
3. Bisogna acquistare dal GTR la carta nobiltà corrispondente alla regione

Quando le tre condizioni sono soddisfatte, il giocatore rimpiazza il segnalino Castello con quello della Città (migliore difesa e non può essere distrutta dai Paesani in Rivolta). La Città corrisponde alla capitale del feudo.

La perdita della Città significa la perdita di tutto il feudo

I vantaggi di un feudo

- I Villaggi di un feudo sono imprendibili (anche se non ci sono Soldati)
- Una Dama che è titolare di un feudo può intervenire nel combattimento e votare all'elezione del Re
- Un Signore titolare di un feudo può votare ed essere candidato al titolo di Re se non è Vescovo

L'inflazione dei prezzi (supplemento)

Turno di gioco	Equipaggiamento	Prezzo in scudi
Dal 1° al 5° turno	Soldato o guardia	100
	Tino	200
	Mulino	300
	Castello	1000
Dal 6° al 9° turno	Soldato o guardia	200
	Tino	300
	Mulino	400
	Castello	1500
Dal 10° turno in poi	Soldato o guardia	300
	Tino	300
	Mulino	400
	Castello	2000
In ogni turno	Cavallo	100
	Catapulta	600
	Paesano in rivolta	100
	Carta Cardinale	500
	Carta Barone	600
	Carta Conte	800
	Carta Duca	1000

e. I Cavalieri

I Soldati si trasformano in Cavalieri se si compra loro un Cavallo (1 Cavallo per ogni Soldato).

Potranno spostarsi di 3 caselle come i Signori e le Guardie.

I Soldati a Cavallo non possono essere bloccati su un Villaggio senza Castello o Città se non da una truppa di almeno 4 Soldati: altrimenti possono proseguire il loro cammino senza combattere

Il Cavallo muore con il suo Cavaliere.

f. Le Guardie

Non sono considerate come dei semplici Soldati, ma come delle truppe d'élite che possono spostarsi senza avere un Signore alla loro guida. Hanno tutte dei Cavalli (spostamento di 3). Alla scomparsa del Re, del Reggente o della Regina le Guardie restano sul tabellone e si difendono se sono attaccate. Non sono assegnate a nessun Signore fino al ritorno in gioco di un nuovo padrone (Re o Regina)

## 7.4 Gli spostamenti

Regole generali

Gli spostamenti devono rispettare le regole seguenti:

- I Signori e le Guardie possono spostarsi da soli (di 3 Villaggi per turno). I Signori e le Guardie sono sempre a Cavallo.
- I Soldati devono essere sempre accompagnati almeno da un Signore (salvo Paesani in Rivolta e Guardie Reali e della Regina). La distanza massima che può percorrere un segnalino a piedi è di 2 Villaggi. Con una Dama d'Arco o se sono a Cavallo la distanza è di 3 villaggi (senza contare il villaggio di partenza).
- Le Catapulte si spostano almeno con 4 Soldati (per Catapulta) e non possono fare che una tappa per turno di gioco, due se i Soldati sono a Cavallo. Possono essere distrutte dal loro proprietario nella sua fase di spostamento.
- I Prigionieri possono essere spostati come i Soldati, ma non combattono.
- I segnalini si muovono sempre partendo da un Villaggio e seguendo la strada che porta ad un altro Villaggio.
- I Soldati a Cavallo non possono essere fermati su un Villaggio senza Castello o Città se non da una truppa di almeno 4 Soldati, altrimenti possono proseguire il loro cammino senza combattere.
- E' possibile lasciare una parte o tutti i Soldati che accompagnano un Signore (spostamento sempre di due) nel primo villaggio attraversato.
- Un giocatore può impilare i suoi segnalini in modo da non rivelare il numero di Soldati che si sposta o presidia un Villaggio fino al momento del combattimento.

### *La Presa di un Villaggio*

Un Villaggio non occupato appartiene al primo giocatore che se ne impadronisce con un segnalino Soldato o Signore (a meno che questo villaggio faccia parte di un feudo). Dopo un combattimento, un Villaggio, un Castello o una Città appartengono al vincitore (vedere feudo).

### *Evacuazione e ritirata*

Il proprietario di un Villaggio può evacuarlo al suo turno di gioco (per evitare un combattimento o per cedere il Villaggio) con un Signore ma dovrà domandare il diritto di passaggio se vuole prendere la strada da cui è arrivato l'attaccante. In questo caso il nuovo arrivato diventa proprietario.

### *Autorizzazione al passaggio*

I segnalini di un giocatore avversario devono avere l'autorizzazione del proprietario per fermarsi o passare attraverso un Villaggio già occupato. In caso di rifiuto il giocatore rinuncia e ritorna indietro oppure attacca con tutti o con una parte dei suoi Soldati (se ha più Signori).

Se c'è un Castello o una Città in un Villaggio, l'autorizzazione di passaggio comporta due fasi:

1. entrare nel Castello o nella Città da una porta.
2. uscire da un'altra porta.

Ognuno ha il diritto di cambiare idea fra le due fasi. Un castellano può fare prigioniero un Signore e la sua scorta di sorpresa (con o senza battaglia). I due avversari beneficiano della protezione del Castello o della Città durante un combattimento all'interno delle mura.

## **7.5 I combattimenti**

- C'è combattimento quando due giocatori si trovano nello stesso Villaggio, qualunque siano state le intenzioni passate (fasi precedenti)
- Ogni combattimento si effettua in round successivi fino all'eliminazione completa di uno dei contendenti oppure finché uno non si arrende. Ogni round è organizzato così:
  1. I punti e i dadi  
I giocatori calcolano il totale delle loro forze (1 punto per Soldato o Guardia e 1 punto per Signore uomo o Dama d'Arco o Dama titolata). E determinano il numero di dadi da lanciare.

Da 1 a 6 punti	1 dado
Da 7 a 12 punti	2 dadi
Più di 13 punti	3 dadi

2. Mirare  
Un giocatore può scegliere di utilizzare un certo numero dei suoi dadi per mirare un Signore che si trova fuori da un Castello o da una Città per eliminarlo. Occorre fare un 6 al dado
3. Le Catapulte  
In un attacco contro un Castello o una Città, il giocatore moltiplica per due il risultato di un dado per ogni Catapulta che utilizza. Sceglie il dado prima di tirarlo.  
La Catapulta è distrutta quando i 4 Soldati che la servono sono eliminati. Può essere distrutta dal suo proprietario durante la fase di spostamento.
4. Il morale nel combattimento  
La presenza di un Signore (anche se non combatte) per comandare e motivare le truppe in battaglia è indispensabile. Si applica un malus di -2 per ogni lancio di dado se non ci sono Signori (uomini o dame) presenti con i Soldati (salvo le Guardie) all'inizio del combattimento
5. Numero di segnalini eliminati  
Ogni giocatore lancia i suoi dadi e somma i risultati. Poi consulta la tabella per sapere il numero dei nemici eliminati, contando le protezioni e i bonus
6. I morti  
Si tolgono dal gioco simultaneamente i morti, iniziando dai segnalini Soldato
7. La grazia e i prigionieri  
In un combattimento un giocatore può domandare la grazia per uno o più dei suoi Signori coinvolti. Se il giocatore avversario concede la grazia, il combattimento è interrotto e i Signori sono fatti

prigionieri. I Soldati che accompagnavano i signori catturati sono automaticamente eliminati. Le Dame non coronate non combattono. Alla fine del combattimento sono prese prigioniere dal vincitore

#### 8. Il saccheggio

I Mulini e i Tini non protetti possono essere distrutti (non è obbligatorio) dai Soldati che occupano il Villaggio, anche se non c'è stato combattimento: non daranno nessuna rendita

- I Prigionieri possono essere spostati nello stesso modo dei Soldati ma non combattono. Sono eliminati quando tutti i segnalini (che li accompagnano) muoiono in un combattimento. Un giocatore non può eliminarli volontariamente. Un Signore prigioniero non può votare per o essere eletto Re, non riscuote Imposte, Decime o l'appannaggio reale. Non può consacrare un Re (se Vescovo, Cardinale o Papa). Tutte le rendite dei suoi feudi sono congelate fino alla sua liberazione. Non si possono ritirare dei titoli a un Signore prigioniero.

Per riguadagnare la libertà occorre:

- a. pagare un riscatto
- b. o giocare la carta Evasione

Se riesce il giocatore può piazzare il suo Signore su un Villaggio a sua scelta

- Dopo un combattimento un Villaggio appartiene al vincitore e i Mulini e i Tini sono distrutti se è l'attaccante che vince
- La presa di una Città (capitale di un feudo) permette al vincitore di diventare proprietario di tutto il feudo. Prende il titolo di nobiltà al vecchio feudatario e lo attribuisce ad uno dei suoi Signori. I segnalini del vecchio proprietario ancora presenti sul territorio sono considerati come degli invasori!
- L'eredità di un feudo permette ad un giocatore di attribuire i titoli di proprietà di un Signore deceduto ad un altro Signore della sua famiglia.  
Quando un giocatore perde l'ultimo dei suoi Signori, due casi si presentano:
  1. Questo Signore/Dama non era sposato.  
Tutti i feudi ritornano al Re o alla Regina, che li attribuisce ad uno o più Ssignori a sua scelta. Se il trono è vacante il giocatore conserva titoli e feudi finché non ottiene una nuova carta Signore o finché non è eletto un Re.
  2. Questo Signore/Dama è sposato ad un Signore/Dama appartenente ad un altro giocatore.  
Allora quest'ultimo eredita tutti i feudi. Il passaggio ha luogo all'inizio della fase di negoziato. I segnalini del vecchio proprietario ancora presenti dei Villaggi, Castelli o Città del feudo (o dei feudi) sono tolti dal gioco. Il nuovo proprietario deve piazzare almeno un segnalino nella Città capitale di ogni feudo. Per fare questo ha la scelta fra l'acquisto dei segnalini dal GTR oppure può spostarne dai Villaggi che occupa. I Villaggi e i segnalini Soldato che non fanno parte di un feudo rimangono di proprietà del giocatore che ha perso tutti i suoi Signori.
- Le carte Signore e le carte Vescovo sono scartate dopo la morte (tranne che nel caso di reliquiario aperto). Le carte Papa, Cardinale, Re, Regina o Principe che appartenevano ai defunti sono riconsegnate al GTR. Le carte Barone, Conte o Duca sono assegnate all'erede del feudo.

## 7.6 I negoziati.

Durante questa fase di politica e di diplomazia si possono stringere delle alleanze, sposarsi ed eleggere il Re. Alleanze militari, doni o prestiti d'argento, tutto si può discutere e negoziare salvo lo scambio di carte finché non si è concluso un matrimonio per alleanza (e per procura, se necessario).

Le Reliquie possono essere cedute, scambiate o vendute.

### *Il Matrimonio*

I matrimoni si concludono fra il signore uomo di un giocatore e la dama di un altro giocatore e devono essere annunciati pubblicamente. Gli ecclesiastici non possono sposarsi. Ci possono essere più matrimoni fra due famiglie.

Un'alleanza tramite matrimonio permette:

- Di vincere insieme la partita quando le due famiglie possiedono insieme 4 feudi e i titoli di Re e Regina
- Di scambiarsi liberamente delle carte rispettando la regola delle 3 carte in mano
- Di dare un erede al Re (vedi carta Principe)
- Di lasciare tutti i feudi in eredità ad una delle due famiglie se l'altra si estingue

I vantaggi di un matrimonio svaniscono alla morte di uno degli sposi e l'alleanza è rotta una volta risolta l'eredità.

Un vedovo od una vedova possono risposarsi

#### *L'elezione del Papa*

L'elezione del Papa si fa sempre prima di quella del Re. E' eletto da un minimo di 3 Cardinali. Solo i Cardinali e i Vescovi sono eleggibili, non si presentano candidature. Il voto si svolge a scrutinio segreto dopo aver deliberato per qualche minuto. L'ecclesiastico che ottiene più voti (almeno 2) è eletto.

#### *L'elezione del Re*

Sono le grandi famiglie del reame e i grandi dignitari della chiesa che eleggono il futuro monarca. Per farsi eleggere un candidato al trono deve raccogliere il voto del maggior numero di signori titolari di un feudo e trovare degli ecclesiastici che lo vogliono consacrare re

- Il voto  
C'è un unico turno di scrutinio per turno di gioco. Sono eleggibili solo i Signori (uomini) titolari di un feudo e che non siano Vescovi. Ogni giocatore può presentare un candidato. Possono votare: i Vescovi, i Signori/Dame titolari di un feudo. Ogni Signore non ha che un voto, qualunque sia il numero dei suoi titoli. Un giocatore può astenersi dal voto. In caso di parità o se il numero di voti ottenuti dal vincitore è inferiore a 3, l'elezione è nulla e rimandata al turno successivo (variante: per l'elezione del Re basta la maggioranza semplice)
- La consacrazione  
Solo il Papa può consacrare il Re  
Il signore che ha ottenuto più voti deve raccogliere l'assenso di 2 Vescovi o di un Cardinale.  
Se il Re è già sposato al momento della consacrazione, la sua sposa diventa automaticamente Regina. Altrimenti dovrà pensare a sposarsi.  
Si rimpiazza il segnalino Signore con il segnalino Re sul tabellone e si aggiunge la Guardia Reale.  
Ad ogni turno di gioco (nella fase di Raccolta delle rendite), il Re riceve un appannaggio reale di 500 scudi e la Regina un appannaggio di 300 scudi.  
Il Re eredita i feudi di altri giocatori quando non ci sono altri eredi  
Per cambiare sovrano, occorre che quello vecchio muoia in combattimento, assassinato o di peste.
- Le Guardie Reali  
Ad ogni elezione il nuovo Re riceve 20 soldati che formano la sua Guardia Reale. Questi segnalini lo seguono in tutti i suoi spostamenti. Alla morte del re passano a suo figlio (appartengono alla Reggente, poi al futuro Re) o sono restituiti al GTR  
Le Guardie combattono come dei Soldati veterani. Possiedono ognuno un Cavallo. Si possono riacquistare le Guardie eliminate (100 scudi per punto)
- Le Guardie della Regina  
Una volta incoronata, ogni nuova Regina riceve 10 Soldati personali.  
Le Guardie combattono come dei Soldati veterani (con Cavalli). Si possono riacquistare le Guardie eliminate (100 scudi per punto)

#### *Il Principe ereditario*

Uno dei due giocatori che hanno il Re e la Regina (dopo essersi accordati) gioca una carta Signore uomo a lato del Re. Questo signore sarà il Principe, è l'inizio della monarchia ereditaria

#### *La reggenza*

Se il Re muore, la regina diventa Reggente. Ottiene immediatamente tutti i poteri del Re :

- Diritto di eredità
- Controllo delle guardie del Re
- Appannaggio di 500 scudi (quindi 800 in tutto)

La reggenza può avere due forme:

- 1 Se c'è un Principe ereditario, è consacrato automaticamente Re. E sua madre la Regina prende la testa del regno per 4 turni di gioco (il primo è quello in cui il Re è morto). Dopo di che diventa Re a pieno diritto e la Regina madre conserva il suo titolo e i suoi privilegi (appannaggio e Guardie) fino al momento in cui il nuovo Re si sposa.
- 2 Se non c'è un Principe ereditario, si procede ad una nuova elezione nella fase dei negoziati che segue la morte del Re. La Reggente ha un voto. La reggenza continua finché un nuovo Re non è eletto e consacrato. Dopo la consacrazione di un nuovo Re, l'ex-Reggente perde tutti i suoi poteri e restituisce il titolo di Regina al GTR

## 8 Il Papa

### *L'elezione del Papa*

E' il personaggio più importante del medio evo. L'elezione del Papa avviene sempre prima di quella del Re. E' eletto dai Cardinali che si riuniscono in conclave. Solo i Cardinali e i Vescovi sono eleggibili, non c'è presentazione delle candidature.

L'elezione avviene durante la fase dei negoziati se ci sono almeno 3 Cardinali in gioco. Il voto si fa a scrutinio segreto dopo aver deliberato qualche minuto.

Il Signore che ottiene almeno 2 voti è eletto.

### *I poteri*

- Il Papa nomina i Vescovi e i Cardinali  
Una volta che il Papa sia stato eletto, occorre l'accordo del Papa per nominare un Vescovo o fare un nuovo Cardinale. Se rifiuta la nomina, la carta Vescovo gli è consegnata.  
Alla morte di un Vescovo o di un Cardinale, il Papa recupera le carte Vescovo e Cardinale e le attribuisce ad un Signore di sua scelta (se quest'ultimo è d'accordo). Un Signore può essere fatto Cardinale anche se non è già Vescovo. Ma una volta Cardinale non potrà più sposarsi né essere eletto Re
- Una volta eletto, solo il Papa può consacrare il Re
- Se non c'è un Principe ereditario, il Papa può sciogliere un matrimonio reale (su richiesta di uno dei due sposi). Il Re non può più risposarsi e la Regina non è più Regina
- Il papa riceve la Decima papale su un qualsiasi vescovato, ponendo la carta Decima sul vescovato di sua scelta
- Non si può giocare la carta Giustizia sul Papa (come per il Re, la Regina e il Principe)
- Alla morte del Papa le carte Vescovo sono rimesse nel tallone e le carte Cardinale al GTR; si applicano di nuovo le regole normali che riguardano Vescovi e Cardinali.

## 9 Le Crociate

- La Crociata è proclamata da un Vescovo che si trova nella sua Cattedrale (Villaggio in giallo del vescovato) o dal Papa. Il Papa non può lanciare una nuova Crociata che ogni tre turni di gioco.
- Tutti i Signori che siano uomini e laici, presenti sul vescovato o in tutto il regno, nel caso di Crociata indetta dal Papa, partono immediatamente a liberare il sepolcro di Cristo. I segnalini Signore sono tolti dal tabellone e posati sulle carte corrispondenti.  
Se il Re prende la croce, la reggenza è assicurata dalla Regina o da un Signore uomo membro della famiglia del Re, o da un Signore (uomo o dama) titolato eletto a scrutinio segreto da tutti i Signori sul tabellone prima della partenza della Crociata. In caso di parità, il Re deve designare un Vescovo. Il Reggente ha tutti i poteri del Re fino al ritorno di quest'ultimo.
- Il ritorno dalla Crociata avviene nella fase dei negoziati.  
per ogni Signore si lancia un dado

Risultato	Conseguenze
1	Morto in guerra contro i saraceni
2	Prigioniero degli infedeli che reclamano un riscatto: signore                    500 scudi Barone o conte            1000 scudi Duca o principe            2000 scudi Re                            4000 scudi
3	Il Signore da sue nuove e invia 1d6 X 100 scudi presi agli infedeli
4	Il Signore rientra malato (girare la carta orizzontalmente). Ad ogni turno successivo, nella fase dei negoziati, tirare un dado: 1,2        muore 3,4,5,6 sopravvive e il suo esempio decuplica le forze dei Soldati che combattono al suo fianco. Aggiungere +3 ad ogni dado nei combattimenti in cui è coinvolto
5 o 6	Il Signore ritorna, tirate un dado: 1.        ritorna stanco

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. ritorna stanco e più ricco di 1d6 X 100 scudi</li> <li>3. ritorna con 10 Soldati a Cavallo</li> <li>4. ritorna con un feudo conquistato agli infedeli che gli rende 1000 scudi ogni turno</li> <li>5. ritorna Templare (+6 al combattimento). Può partire in Crociata quando vuole al suo turno di gioco durante qualunque fase</li> <li>6. ritorna, si fa monaco. Non può più sposarsi. Se era sposato ripudia sua moglie e annulla il matrimonio</li> </ol>
--	---

## 10 Le reliquie

Le Cattedrali dei capoluoghi dei vescovati di Blaye, Bourg, Sigy e Tournous contengono ciascuna un Reliquiario. Ma attenzione, uno di questi Reliquiari è vuoto. Solo il Vescovo titolare del vescovato può farsi affidare il Reliquiario recandosi nella Cattedrale. Il giocatore estrae a caso uno dei segnalini Reliquia ancora disponibili e lo mette sul tabellone con il Vescovo. Se viene estratto il segnalino Reliquia vuoto, questo viene restituito al GTR.

Perché il miracolo sia possibile occorre presentare la Reliquia (segnalino Signore e segnalino Reliquia nello stesso Villaggio) alla persona interessata. Se la Reliquia è all'interno di un Castello o di una Città, il Signore deve avere l'autorizzazione del proprietario per entrarvi

- Reliquia del Santo Graal  
Il santo Graal decuplica l'ardore dei Soldati in battaglia  
Il giocatore che lo possiede sceglie uno dei suoi dadi (prima di lanciarlo) per moltiplicare il risultato per tre
- Reliquia di Santa Radegonda  
Santa Radegonda rende feconde le mogli sterili.  
Il giocatore gira il mazzo di carte scartate e prende la prima carta Signore che trova. Se non ce ne sono, niente miracolo!
- Reliquia di San Saturnino  
San Saturnino risuscita i morti  
Si gira (faccia in giù) la carta Signore quando questo muore. Occorre allora presentare la Reliquia al morto nei 2 turni dopo la morte perché ritorni in vita. Un Signore morto al turno 3 può essere resuscitato fino al turno 5. I Signori morti in crociata non beneficiano degli effetti della Reliquia.