



ALL'OMBRA DELL'IMPERATORE

di Ralf Burkert

Traduzione: Sargon

Materiale di gioco

Tabellone

28 nobili

12 cavalieri

4 marcatori rotondi in cartoncino

12 tasselli città + 3 città Imperiali

4 contrassegni Talleri

1 marcatore del turno

1 tassello Imperatore

21 carte azione

41 carte Punti Vittoria

4 carte Voto

4 aiuti di gioco + 1 aiuto alla preparazione

1 regolamento

Il tabellone ha una tabella Talleri (il denaro), il trono dell'Imperatore con il percorso dei turni, 3 spazi per le carte Punti Vittoria e 7 province (di cui 3 religiose = arcivescovi e 4 laiche = duchi)

[Ndt: per comodità, i titoli di duca e di arcivescovo saranno raggruppati nel termine Sovrani]

Ogni giocatore sceglie un colore e prende il materiale di gioco corrispondente:

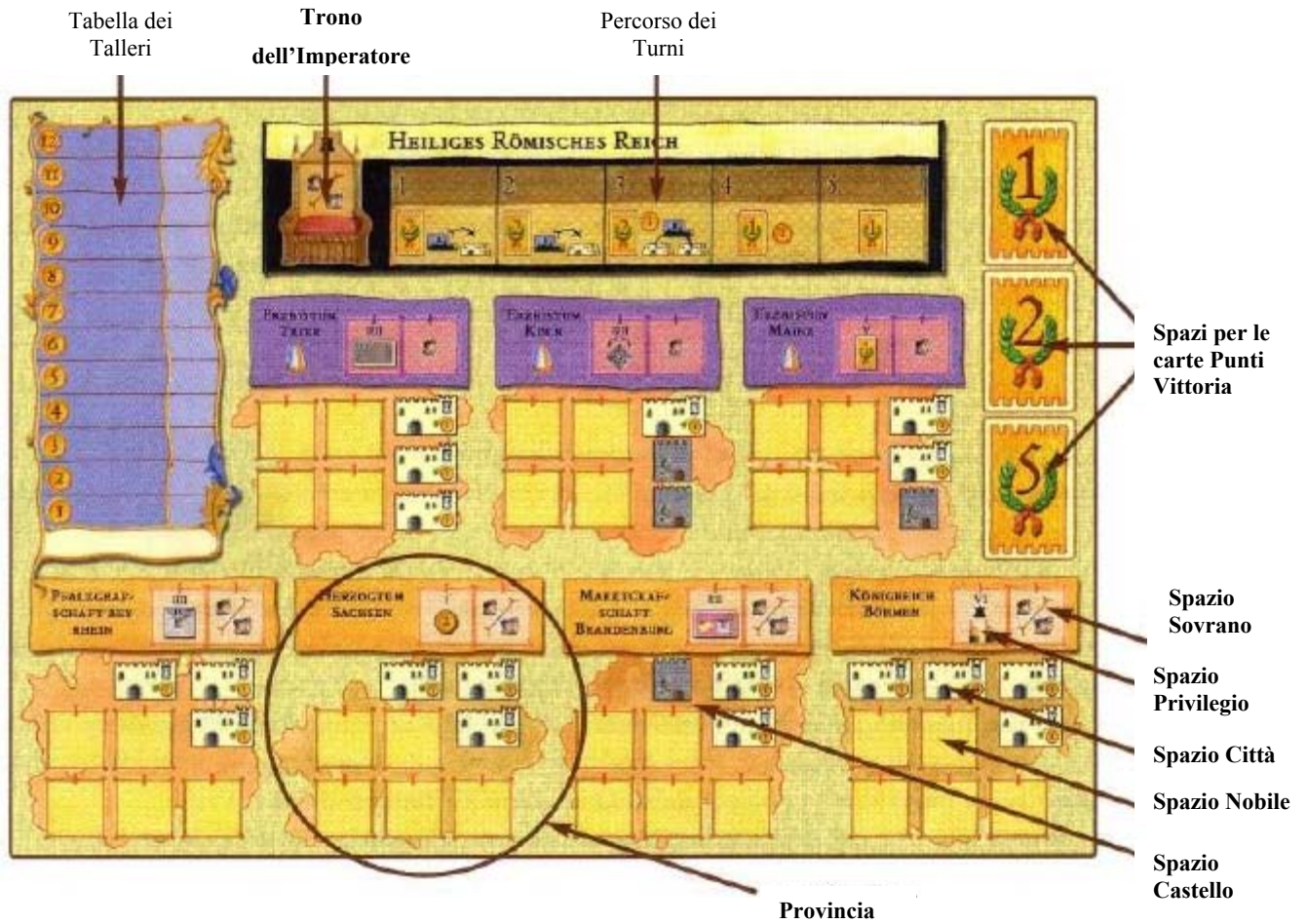
- 7 nobile: li tasselli rappresentano un barone su un lato e una coppia sull'altro. I quattro numeri 15, 25, 35 e 45 rappresentano l'età del nobile.
- 3 cavalieri
- 1 contrassegno Tallero
- 1 marcatore rotondo in cartoncino
- 1 carte Voto
- 1 aiuto di gioco

Si piazza sul tabellone:

- Il marcatore del turno sulla casella 1 del percorso dei turni.
- Le carte Punti Vittoria vengono separate e posizionate sul loro rispettivo spazio.

Si piazza vicino al tabellone:

- Il tassello Imperatore.
- I 3 tasselli città imperiale.
- L'aiuto alla preparazione.
- Le carte azione vengono ripartite in 13 mazzi. Un mazzo deve contenere solo carte azione uguali. La maggior parte dei mazzi sarà composto da 1 carta. L'illustrazione seguente mostra la preparazione per 4 giocatori. In 2 o 3 giocatori, non tutte le carte azione vengono utilizzate (vedere nei paragrafi appropriati).





3 x Medicina



2 x Trasloco



1 x Papa



1 x Esclusione



1 x Influenza Religiosa



1 x Don



1 x Diventare l'Imperatore



4 x i migrazione



3 x Costruttore di Città



1x Nomina Nobiliare



1 x Figlia di un Re Straniero



1 x Cavaliere



1 x Eminenza Grigia

Contesto

La Germania nel medio evo: i giocatori rappresentano delle nobili famiglie che rivendicano il trono dell'Imperatore. Guadagneranno carte Punti Vittoria durante la partita costruendo città o governando province. Il giocatore con più Punti Vittoria alla fine del gioco, sarà il vincitore.

Preparazione

Un giocatore viene designato primo giocatore. Diviene Imperatore e prende il tassello Imperatore. L'imperatore pone ora una città imperiale su uno spazio città a sua scelta.

Con l'aiuto alla preparazione, si piazzano ora i nobili sul tabellone di gioco. L'età corrente dei nobili è sempre indicata dal numero situato in alto nel tassello.

Si comincia dall'Imperatore, gli altri agiranno al proprio turno:

1. L'imperatore pone **un barone di 45 anni** sul trono dell'Imperatore. Tutti gli altri giocatori posizionano ora **un barone di 45 anni** su uno spazio **Sovrano** libero in una qualunque provincia (a scelta del giocatore che posiziona).
2. Tutti i giocatori posizionano **una copia di 35 anni** su uno spazio **Nobile** libero in una provincia a scelta.
3. Tutti i giocatori posizionano **un barone di 25 anni** su uno spazio **Nobile** libero in una provincia a scelta.
4. Tutti i giocatori posizionano **una copia di 15 anni** su uno spazio **Nobile** libero in una provincia a scelta.
5. Tutti i giocatori posizionano **un cavaliere** su uno spazio **Nobile** o **Castello** libero in una provincia a scelta.
6. Tutti i giocatori posizionano il loro contrassegno Talleri sulla **casella 7** nella parte blu scuro della tabella dei Talleri e posizionano il proprio marcatore rotondo sulla casella 7 nella parte blu chiaro della tabella dei Talleri.

Ogni giocatore ha ora 4 nobili e 1 cavaliere posizionati sul tabellone.

Le fasi I, II, III non si effettuano al primo turno.

Il primo turno di gioco inizia direttamente con la fase IV: Azioni.

Svolgimento dei turni di gioco

Il gioco si sviluppa in 5 turni di 8 fasi ciascuno.

Le fasi III e IV le incomincia l'imperatore, poi ogni giocatore gioca il suo turno in senso antiorario. Nelle altre fasi, l'ordine di gioco è senza importanza.

Fase 1: Rendite

Durante questa fase, i giocatori ricevono Talleri. La somma di denaro di ciascun giocatore è indicato dal suo contrassegno Talleri sulla tabella Talleri. Il marcatore rotondo viene piazzato sullo stesso livello del contrassegno Talleri.

Ogni giocatore riceve le proprie rendite:

- 6 Talleri di base.
- 1 Tallero per ogni città che il giocatore possiede (in pratica per ogni tassello città del proprio colore che è presente sul tabellone).
- 1 Tallero per ogni città che il giocatore controlla (in pratica per ogni tassello città di colore differente dal proprio che si trovi in una provincia in cui è Sovrano).

La provincia di Sassonia da 1 Tallero supplementare (privilegi del Sovrano di Sassonia).

Le città imperiali non danno alcun Tallero.

Un giocatore può avere massimo 12 Talleri di rendita in un turno, il surplus viene perso.

Fase 2: Invecchiamento

Durante questa fase, tutti i nobili (barone e coppie) in gioco **invecchiano di 10 anni**.

I nobili che hanno 45 anni prima dell'inizio di questa fase, raggiungo il loro limite di età, vengono ritirati dal gioco e riposti nella riserva del rispettivo giocatore.

Tutti gli altri nobili pretesi sul tabellone sono girati di 90° in senso orario (invecchiano di 10 anni).

Se il tassello dell'Imperatore raggiunge il limite di età, viene ritirato dal gioco, il giocatore che possiede il trono deve subito prendere uno dei suoi nobili (barone o copia) presenti sul tabellone (ma non può scegliere un Sovrano) e lo deve porre sul trono dell'Imperatore (l'età di questo ultimo nobile non viene aumentata in questo turno). Se il giocatore non ha alcun nobile disponibile sul tabellone, allora prende un barone di 45 anni dalla sua riserva.

Fase 3: Discendenza

Durante questa fase, le carte che i giocatori hanno ancora davanti a loro dal turno precedente sono conteggiate per determinare il sesso della discendenza. Incomincia l'Imperatore, poi in senso antiorario gli altri giocatori. Le carte rosa danno una figlia, le carte blu danno un maschio.

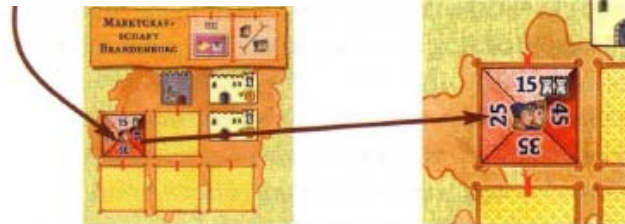
- Se un giocatore ha **più carte blu che rosa**, riceve un **figlio** maschio. Questo significa che prende dalla sua riserva un **barone di 15 anni** e lo posiziona su uno spazio **Nobile** libero a scelta. Se tutti gli spazi Nobili della provincia scelta sono occupati, allora il giocatore può togliere un proprio cavaliere (o uno avversario) e cambiarlo con il barone appena nato. Questo cavaliere ritorna nella riserva del giocatore proprietario. I cavalieri non possono essere tolti che dagli spazi Nobili, e quindi NON dagli spazi Castello.
- Se un giocatore **ha più carte rosa (o tante carte rosa quante blu)**, riceve una **figlia** femmina. Questo giocatore deve ora **trovare un marito per la figlia** tra i baroni degli altri giocatori e quindi chiede a un giocatore se accetta il matrimonio:
 1. Se questo **accetta**, il giocatore che ha proposto la figlia, riceve **1 Punto Vittoria** (una carta da 1 punto Vittoria). L'altro giocatore (quello che ha accettato) gira un suo barone per mostrare la coppia (l'età resta invariata).
 2. Se invece il giocatore **rifiuta**, allora la giovane entra in convento. Il giocatore a cui è nata questa figlia non ha la possibilità di chiedere ad un altro giocare se la vuole in sposa. Per indennizzo il giocatore riceve **1 Tallero** (il suo contrassegno Tallero viene avanzato di 1 nella tabella Talleri).

Se un giocatore non ha alcuna carta azione davanti a lui non avrà per quel turno discendenza.

*Il giocatore A ha tante
carte blu che rosa.
Riceve quindi una figlia.*



*Il giocatore A chiede a giocatore B
se il suo barone di Brandenburg
vuole sposarsi con sua figlia.*



*Il giocatore B accetta e gira il
suo tassello barone di
Brandenburg sul lato Coppia.*

*Il giocatore
riceve 1 Punto
Vittoria.*



Fase 4: Azioni

Durante questa fase, i giocatori hanno 3 possibilità :

1. Comprare carte azione,
2. Servirsi di un privilegio di una loro provincia
3. Posizionare o spostare un cavaliere.

Incomincia l'Imperatore, poi in senso antiorario gli altri giocatori. Un giocatore sceglie una delle tre azioni o passa. Per un giocatore che passa, la fase IV termina immediatamente. La fase quindi continua tra i giocatori che non hanno passato.

1- Comprare una carta Azione:

Il giocatore prende una carta e pone davanti a se scoperta. Il costo della carta viene scalato dal suo capitale tramite il contrassegno Talleri. Quindi il giocatore effettua l'azione o conserva la carta finché non potrà essere giocata nella fase appropriata. La fase in cui giocare la carta è indicata dal numero in alto a sinistra nella carta stessa.

2- Servirsi di un privilegio di una loro provincia:

Il giocatore può esercitare un privilegio di una sua provincia.

3- Posizionare o spostare un cavaliere:

Il giocatore spende 1 Tallero e posiziona un cavaliere della sua riserva su uno spazio Nobile libero o su uno spazio Castello libero a scelta.

Particolari della Fase IV:

- Quando tutte le carte azione sono state utilizzate, certe carte azione non sono più disponibili fino al turno successivo (eccezione : Privilegio del Sovrano di Trier).
- Se un giocatore non vuole o non può eseguire una certa carta azione, allora quel giocatore non potrà più eseguirla neanche se può pagarla.
- Se un giocatore sceglie la carta « Diventare Imperatore », allora la sua fase IV termina immediatamente.
- La carta azione Cavaliere resta sempre disponibile, nessun giocatore può prenderla e posarla davanti a se. Questa carta permette ai giocatori di ricordarsi che possono posizionare o spostare un cavaliere (azione 3).
- La carta azione « Eminenza Grigia » non può essere scelta che dal Sovrano di Brandenburg (vedere privilegio del Sovrano di Brandenburg).

Tutte le carte scelte sono conservate scoperte davanti ai giocatori che le hanno prese e vi resteranno fino alla fase III del turno successivo.

Quando un giocatore compra una carta azione, il suo marcatore rotondo resta al suo posto, non viene mosso. Serve per verificare se i giocatori hanno pagato le loro azioni.

Fase 5: Nuovi Sovrani

Durante questa fase, per ogni provincia, si verifica se ha luogo un cambio di potere e se avviene si determina chi è il successore.

Per ogni provincia, si calcola i punti di influenza di ciascun giocatore. I punti di influenza sono conteggiati, sommando i simboli torre che si trovano sui tasselli e sul tabellone:

- Cavalieri e Città = 1 punto influenza
- Baroni = 1 punto influenza
- Coppia = 2 punti influenza

Ogni città imperiale da 1 punto influenza all'Imperatore in carica.

Il giocatore con più punti influenza in una provincia prende il titolo di sovrano della provincia. Se c'è parità di punti influenza, l'Imperatore decide chi eleggere Sovrano.

Prima Possibilità:

Ha luogo un cambio di potere. Un nuovo giocatore diventa Sovrano, e quindi prende subito 2 Punti Vittoria.

Questo giocatore poi rimpiazza il Sovrano decaduto. Per far questo, prende uno dei suoi nobili in quella provincia e lo piazza sullo spazio Sovrano. In seguito, piazza il Sovrano decaduto in uno spazio Nobile libero della stessa provincia.

Il trono delle province di **Trier**, di **Mainz** e di **Koln** (= arcivescovati) non può essere occupato da una coppia, **solo singoli baroni**.

Seconda Possibilità:

Il giocatore che è Sovrano della provincia, rimane Sovrano di quella provincia.

Nessun tassello viene spostato o cambiato (eccezione: Privilegio di Mainz, vedere più avanti).

Se un giocatore ha sufficienti punti influenza per prendere il potere in una provincia, ma non ha alcun nobile (o nobile appropriato) in quella provincia, allora il trono della provincia **resta vacante**. Il Sovrano decaduto deve essere spostato in uno spazio Nobile libero della provincia. Se non ci sono spazi Nobili liberi, allora il giocatore può rimpiazzare un qualunque cavaliere che si trovi in quella provincia. Se non è possibile, il Sovrano decaduto ritorna nella riserva del giocatore. I 2 Punti Vittoria **non sono assegnati** e la provincia non darà voti per la prossima elezione del re.

Il rosso ha a Brandenburg una coppia (2 punti Influenza) e 1 cavaliere (1 punto di influenza).

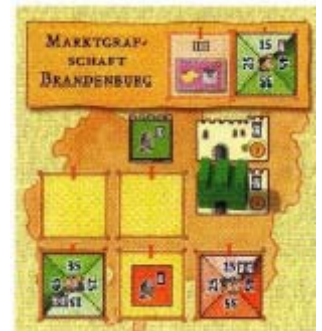
Il verde ha a Brandenburg un barone (1 punti di influenza), una coppia (2 punti di influenza) e 2 cavalieri (1 + 1 punto influenza).



Il verde ha quindi 5 punti, mentre il rosso che è l'attuale Sovrano di Brandenburg, ha solo 3 punti.

Ha luogo un cambio al potere. Il rosso viene tolto dalla posizione di Sovrano.

Il verde decide che il suo barone diventa Sovrano di Brandenburg e lo piazza nello spazio Sovrano. Il rosso ritira la sua coppia dallo spazio Sovrano e la posiziona in uno spazio Nobile libero della provincia.



Fase 6: Elezioni di un nuovo Imperatore

Durante questa fase, si sceglie un nuovo Imperatore. Questo avviene unicamente se qualche giocatore ha comprato la carta azione "Diventare Imperatore" durante la fase IV.

[Ndt : solo l'Imperatore in carica e il giocatore che ha provocato l'elezione comprando la carta appropriata possono essere eletti].

Tutti i giocatori prendono parte al voto. Il voto si svolge nel seguente modo:

- Si calcola per il numero di voti che ha ciascun giocatore e di cui potrà disporre durante la elezione. **Ogni provincia da 1 voto**,

la provincia di **Bohmen ne da 2**. Inoltre, le carte azioni seguenti possono modificare il numero di voti di cui dispongono i giocatori: "Papa", "Influenza Religiosa" e Esclusione".

- Ogni giocatore posiziona la sua carta Voto davanti a lui dalla parte « **Per l'Imperatore** » o dalla parte « **Contro l'Imperatore** » in funzione di quello che vuole votare. Le carte voto sono nascoste dalla mano in modo che il voto resti segreto. Ogni giocatore da sempre **la totalità dei propri voti** alla fazione che vota.
- **Gli unici che possono essere votati** sono l'Imperatore in carica "Per l'Imperatore" e il giocatore che ha dato vita all'elezione "Contro l'Imperatore".
- Non è possibile astenersi.
- L'Imperatore deve votare "Per l'Imperatore" e lo sfidante deve votare "Contro l'imperatore" (quindi queste carte Voto non vengono celate).
- Quando tutti i giocatori hanno fatto la loro scelta, le carte vengono rivelate e si effettua il conteggio dei voti e viene definito il vincitore.
- In caso di parità (o di più voti) vince l'Imperatore in carica.
- Se ci sono più voti per il nuovo candidato, questi vince, prende il tassello Imperatore e posiziona uno dei suoi nobili presenti sul tabellone di gioco (barone o coppia) sul trono dell'Imperatore. Non può prendere un Sovrano di una provincia. Se non ci sono nobili disponibili, allora il giocatore può prelevare uno dalla sua riserva, ma impostando l'età a 45 anni.
- L'Imperatore decaduto viene tolto dal trono e piazzato su uno spazio Nobili libero a scelta (può prendere il posto lasciato vacante dal nobile eletto Imperatore). Se non c'è spazio libero nella provincia scelta, può essere piazzato al posto di un qualunque cavaliere presente in quella provincia.

Tutti i giocatori che hanno votato per il vincitore guadagnano **1 Punto Vittoria**. Il vincitore dell'elezione non guadagna alcun Punto Vittoria!

Esempio elezione nuovo Imperatore:

L'imperatore è rosso. Il rosso è anche Sovrano di Trier (1 voto) e dispone della carta "Papa" davanti a lui (1 voto).

Verde ha la carta « Diventare Imperatore ». E' Sovrano di Bohmen (2 voti) e di Sassonia (1 voto).

Blu è Sovrano di Mainz (1 voto).

Giallo è Sovrano di Rhein (1 voto) e di Brandenburg (1 voto).

La provincia di Koln non ha Sovrano.

Il rosso, visto che è l'Imperatore, pone davanti a se la carta voto con il lato visibile "Per l'Imperatore". Il verde di contro, essendo lo sfidante, pone davanti a se la sua carta voto con il lato visibile "Contro l'imperatore". Blu e giallo scelgono segretamente invece a chi dare i loro voti.

Blu sceglie di votare per l'Imperatore, mentre il giallo sceglie di votare per il verde, lo sfidante. Il blu e il giallo scoprono le loro carte voto e la situazione è chiara: l'Imperatore ha 3 voti, mentre il verde ne ha 5. Il verde è il nuovo Imperatore, prende il tassello Imperatore, sceglie di prendere un barone dalla provincia di Bohmen e lo piazza sul trono dell'Imperatore. L'Imperatore decaduto viene piazzato dal proprio giocatore su uno spazio Nobile libero.

Per aver votato il vincitore dell'elezione, il giallo guadagna 1 Punto Vittoria.

Fase 7: Azioni dell'Imperatore

L'Imperatore in carica, effettua le azioni indicate nella casella del percorso dei turni, dove si trova il marcatore del turno.

1° Turno: 2 Punti Vittoria, posizionare 1 città imperiale.

2° Turno: 2 Punti Vittoria, posizionare 1 città imperiale.

3° Turno: 2 Punti Vittoria, 1 Tallero, posizionare 1 città imperiale.

4° Turno: 1 Punto Vittoria, 2 Talleri.

5° Turno: 1 Punto Vittoria.

Posizionare o spostare una città imperiale: l'Imperatore posiziona una città imperiale su uno spazi Città libero a scelta o sposta una città imperiale nel tabellone su un altro spazio Città libero a scelta.

Fase 8: Avanzamento del marcatore del Turno

Alla fine del turno, il marcatore del turno viene avanzato di una casella verso destra.

Fine del Gioco

Il gioco finisce immediatamente dopo la fase VII del quinto turno. Il vincitore è il giocatore che ha più Punti Vittoria.

Gioco a 2 giocatori

Per il gioco a 2 giocatori, ci sono regole particolari.

- Un ducato e un arcivescovato vengono eliminati prima di giocare. Ecco come:
 1. Si prendono le 3 carte azione “Medicina”. Sul retro di queste 3 carte vi sono indicati i 3 arcivescovadi. Le tre carte vengono mescolate e ne viene scelta una a caso.
 2. Si prendono le 4 carte azione « Immigrazione ». Sul retro di queste 4 carte vi sono indicati i 4 ducati. Le quattro carte vengono mescolate e ne viene scelta una a caso.
- Le due province così definite verranno eliminate del gioco, non vi si potrà posizionare nulle e non daranno alcun voto o privilegio.
- Tutte le carte azioni che hanno disegnato sul retro 3 o 4 teste, vengono ritirate.
- I giocatori possono ugualmente comprare carte azione anche se non vogliono o non possono comprare. Naturalmente devono pagarne il costo d’acquisto.

Per il resto il gioco si svolge come per il gioco a 4 giocatori.

Gioco a 3 giocatori

Per il gioco a 3 giocatori, ecco le regole particolari :

- Tutte le carte azione che sul retro hanno disegnato 4 teste, vengono ritirate.

Per il resto il gioco si svolge come per il gioco a 4 giocatori.

Carte Azione

Diventare Imperatore (costo = 0 Tallero; Numero = 1)

Il giocatore rivendica il trono dell'Imperatore. Provoca così una elezione di un Imperatore. Per il giocatore che ha preso questa carta, la fase IV termina immediatamente. Questa non può essere presa dall'Imperatore in carica.

Medicina (costo = 1 Tallero; Numero = 3 in 4 giocatori, 2 in tre giocatori, 1 in 2 giocatori)

Il giocatore deve ringiovanire (girandolo di 90° gradi in senso orario) di 10 anni uno dei suoi nobili (barone o coppia) o invecchiare di 10 anni un qualunque nobile (barone o coppia) presente sul tabellone di un altro giocatore (girando di 90° in senso antiorario il tassello). Un nobile che oltrepassa i 45 anni torna nella riserva del rispettivo giocatore.

Trasloco (costo = 1 Tallero; Numero = 2)

Un barone o una coppia spostano il loro domicilio in un'altra provincia. Il giocatore prende qualunque suo nobile posizionato su uno spazio Nobile (non un Sovrano o Imperatore) e lo sposta in un altro spazio Nobile libero in un'altra provincia. Se non c'è spazio libero appropriato nella nuova provincia, il giocatore può togliere un cavaliere di un altro giocatore. Questo cavaliere ritorna nella riserva del rispettivo giocatore.

Papa (costo = 1 Tallero; Numero = 1)

Il giocatore dispone di 1 voto in più durante l'elezione dell'imperatore. Questo voto non è legato ad alcuna provincia.

Influenza Religiosa (costo = 2 Talleri; Numero = 1)

Tutti i nobili e i cavalieri dello stesso colore del Sovrano di una provincia, danno 1 voto. Questa carta non può essere giocata che in una provincia religiosa (arcivescovado). Il giocatore decide prima dell'elezione dell'Imperatore su quale provincia giocarla.

Esclusione (costo = 1 Tallero; Numero = 1)

Una provincia laica (ducato) sarà esclusa durante l'elezione dell'Imperatore. Il giocatore che possiede questa carta deve decidere prima dell'elezione dell'Imperatore su quale ducato giocarla.

[se sia Influenza Religiosa che Esclusione devono essere giocate, allora si procede in ordine di gioco]

Don (costo = 2 Talers ; Numero = 1)

Il giocatore prende 1 Punto Vittoria.

Immigrazione (costo = 3 o 5 Talleri; Numero = 4 per 4 giocatori, 3 per 3 giocatori, 2 per 2 giocatori)

Il giocatore posiziona 1 barone per 3 Talleri o una coppia per 5 Talleri, con età 15 anni. Prende dalla sua riserva il tassello e lo posiziona su uno spazio Nobile libero in una provincia a scelta. Se nella provincia scelta non c'è uno spazio legale libero, il giocatore può togliere un cavaliere di un altro giocatore (o suo) che occupi uno spazio Nobile. Un cavaliere non può essere tolto da uno spazio Castello.

Costruzione di Città (costo = 4 Talleri; Numero = 3 per 4 giocatori, 2 per 3 giocatori, 1 per 2 giocatori)

Il giocatore posiziona un tassello Città su uno spazio Città libero di sua scelta. Quando costruisce la sua prima e la sua seconda Città, un giocatore prende 1 Punto Vittoria per ciascuna costruzione. Quando costruisce la sua terza Città, il giocatore prende 2 Punti Vittoria.

Nomina Nobiliare (costo = 2 Talleri; Numero = 1)

Il giocatore dà il titolo ad un cavaliere che sia in uno spazio Nobile. Il cavaliere viene sostituito da un barone di 15 anni preso dalla riserva personale del giocatore.

Figlia di un Re Straniero (costo = 2 Talleri; Numero = 1)

Il giocatore gira un barone singolo e lo trasforma in una coppia. L'età resta invariata.

Cavaliere (costo = 1 Tallero; Numero = 1)

Il giocatore posiziona un cavaliere dalla sua riserva su uno spazio Nobile libero di sua scelta, oppure sposta un cavaliere presente sul tabellone su uno spazio Nobile o Castello, verso un altro spazio Nobile o Castello libero. Un cavaliere non può mai rimpiazzare un altro cavaliere. Questa azione non è mai presa e posizionata davanti al giocatore che l'ha scelta. La carta serve solo a ricordare che i giocatori possono mettere un nuovo cavaliere o spostarne uno già presente sul tabellone.

Eminenza Grigi (costo = 0 Talleri; Numero = 1)

Questa carta non può essere presa che dal Sovrano della provincia di Brandenburg. Questa carta resta davanti al giocatore. All'inizio della fase V (Nuovi Sovrani), il giocatore può posizionare un barone di 45 anni preso dalla sua riserva: lo posiziona nello spazio Privilegio di una provincia a scelta. Il giocatore quindi dispone di un punto influenza in più in quella provincia. Durante la fase II (Invecchiamento) del turno successivo, quel barone verrà eliminato come tutti gli altri nobili che superano i 45 anni. Questo barone non può mai divenire Sovrano o Imperatore.

Privilegi dei Sovrani

Il privilegio di una provincia può essere esercitato solo dal giocatore che ne è Sovrano. Se il Sovrano è vacante, allora si conta che nessun giocatore ne ha il possesso, quindi il privilegio non può essere esercitato da nessuno.

Quando il privilegio di una provincia è stato esercitato, il tassello Sovrano viene spostato sullo spazio Privilegi della provincia. Questo permette di indicare con certezza se il privilegio è stato esercitato. All'inizio del nuovo turno, i tasselli Sovrano dovranno essere spostati nuovamente negli spazi Sovrano della provincia.

Arcivescovado di Trier

Il giocatore può, durante la fase IV, comprare una carta azione giocabile nella fase IV (ossia una carta che abbia un I nell'angolo superiore a sinistra), ma che non è più disponibile. Si conta che il giocatore abbia preso normalmente la carta (quindi deve pagarla).

Arcivescovado di Koln

Il giocatore può, durante la fase IV, ringiovanire di 10 anni un proprio nobile (barone o coppia) o invecchiare una nobile (barone o coppia) avversario. Azione Gratuita.

Arcivescovado di Mainz

Il giocatore riceve 1 Punto Vittoria durante la fase V.

Ducato di Rhein

Il giocatore può, durante la fase IV, posizionare un barone di 15 anni dalla sua riserva a su uno spazio Nobile libero a scelta. (Azione Gratuita) Si applicano tutte le regole sul piazzamento di un nuovo nobile.

Ducato di Sachsen

Il giocatore guadagna 1 Tallero durante la fase I.

Ducato di Brandenburg

IL giocatore può, durante la fase IV, prendere la carta Eminenza Grigia e applicarne gli affetti durante la fase V.

Ducato di Bohmen

Il giocatore dispone di 2 voti al posto di uno solo durante l'elezione dell'Imperatore nella fase VI.