

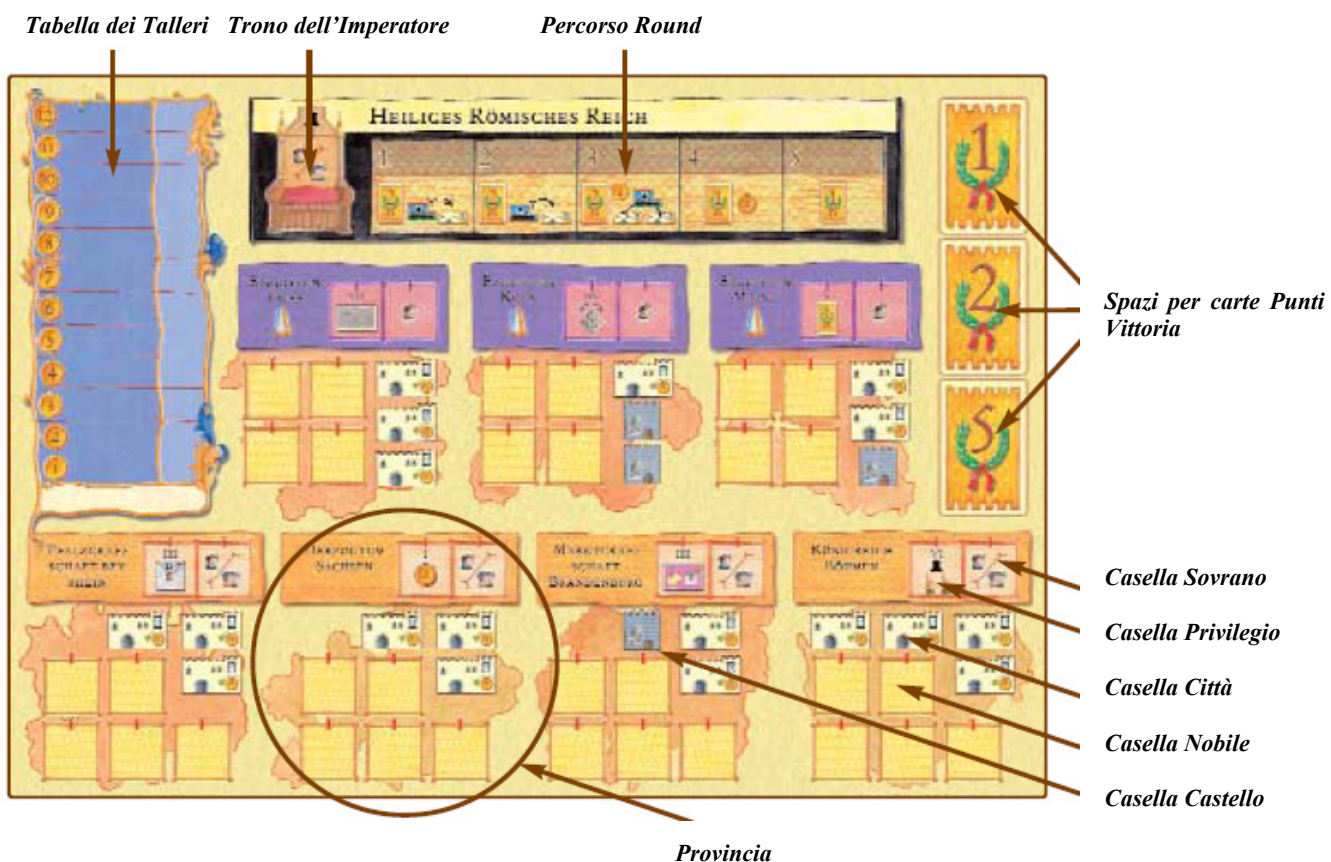
Im Schatten des Kaisers

(All'Ombra dell'Imperatore)

Materiale di gioco

Un tabellone di gioco, 28 Nobili, 12 Cavalieri, 4 segnalini rotondi in cartoncino, 12 tasselli Città in legno + 3 Città Imperiali, 4 segnalini Talleri in legno, 1 segnalino Round, 1 segnalino Imperatore, 21 carte Azione, 41 carte Punti Vittoria, 4 carte Voto, 4 carte Aiuto di Gioco + 1 Aiuto alla Preparazione, 1 Regolamento.

Il tabellone è diviso in diverse sezioni: una Tabella Talleri (il denaro), il Trono dell'Imperatore con il percorso dei Round, 3 caselle per le carte Punti Vittoria e 7 Province (di cui 3 Arcivescovadi nella riga superiore 4 Province Laiche nella riga inferiore).



Nobili (Baroni o Coppie)



Cavalieri



Città



Aiuto di Gioco



Segnalino Talleri



Segnalino rotondo in cartoncino



Carta Voto



Aiuto alla Preparazione



Segnalino del Turno e dell'Imperatore



Carte Punti Vittoria



Città Imperiali

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve il materiale corrispondente:

- 7 Nobili: le tessere Nobile rappresentano un **Barone** su un lato ed una **Coppia** sull'altro. I quattro numeri 15, 25, 35, 45 indicano l'età del Nobile.
- 3 Cavalieri.
- 3 Tasselli Città in legno.
- Un segnalino Talleri in legno.
- Un segnalino rotondo in cartoncino.
- Una carta Voto.
- Una carta Aiuto di Gioco (Fasi del Round e dei Punti Vittoria).

Piazzate sul tabellone di gioco:

- Il Segnalino Round nella posizione 1 del percorso Round.
- Le carte Punti Vittoria, separate per numero, nelle corrispondenti caselle.

Piazzate accanto al tabellone:

- Il Segnalino Imperatore.
- Le 3 Città Imperiali.
- L'aiuto alla preparazione.

Separate le carte Azione in 13 pile. Ogni pila deve essere formata da carte uguali. La maggior parte delle pile è formata solo una carta. (Quando si gioca con soli 2 o 3 giocatori non si usano tutte le carte – vedi alla fine del regolamento.)

Scopo del Gioco

Germania nel tardo Medioevo: i giocatori rappresentano delle famiglie Nobiliari aspiranti al Trono dell'Imperatore. Durante il gioco i giocatori cercheranno di guadagnare carte Punti Vittoria in vari modi, ad esempio costruendo Città o diventando i Sovrani delle varie Province. Vince il giocatore con più Punti Vittoria.

Svolgimento del Gioco

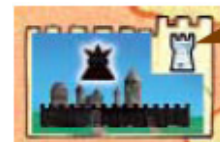
Un giocatore viene scelto come Primo giocatore. Egli è l'Imperatore e riceve il segnalino Imperatore. L'Imperatore piazza una tessera Città Imperiale in uno spazio Città a sua scelta. Usando l'Aiuto alla Preparazione i giocatori piazzano i Nobili sul tabellone. L'età attuale di un Nobile è indicata dal numero sulla tessera rivolto verso l'alto.

Iniziando dall'Imperatore e procedendo in senso orario i giocatori piazzano i Nobili:

- a) L'Imperatore piazza un **Barone di 45 anni** sul Trono dell'Imperatore. Tutti gli altri giocatori piazzano un Barone della stessa età in una **Casella Sovrano** libera di una provincia a loro scelta.
- b) Tutti i giocatori piazzano una **Coppia di 35 anni** in una casella Nobile libera di una Provincia a loro scelta.
- c) Tutti i giocatori piazzano un **Barone di 25 anni** in una casella Nobile libera di una Provincia a loro scelta.
- d) Tutti i giocatori piazzano una **Coppia di 15 anni** in una casella Nobile libera di una provincia a loro scelta.
- e) Tutti i giocatori piazzano un Cavaliere in una casella **Nobile** o **Castello** libera di una provincia a loro scelta.
- f) Tutti i giocatori piazzano il loro contrassegno Talleri sulla casella 7 nella parte di colore blu scuro della tabella Talleri e il corrispondente segnalino rotondo sulla casella 7 nella parte di colore azzurro della tabella Talleri.

Ogni giocatore ha ora 4 Nobili e 1 Cavaliere sul tabellone. Le Fasi I, II e III non si eseguono nel primo Round, per cui il gioco inizia con la Fase III (Azioni).

La torre sulla destra indica 1 Punto Potere Politico.



I Round di Gioco

Il gioco si svolge in 5 round di 8 Fasi ciascuna. Durante le Fasi 3 e 4 inizia l'Imperatore (Primo Giocatore) e si prosegue in senso orario. Durante le altre Fasi l'ordine di gioco non ha importanza.

Fase I: Rendite

In questa Fase i giocatori ricevono delle rendite in Talleri. I Talleri di un giocatore sono indicati dal suo segnalino Talleri sulla relativa tabella. Il segnalino rotondo in cartoncino si piazza sulla stessa riga del contrassegno Talleri del giocatore, nella parte più chiara della Tabella.

Ogni giocatore riceve:

- 6 Talleri (rendite base).
- 1 Tallero per ogni tassello Città sul tabellone.
- 1 Tallero per ogni Città sotto il suo controllo (ogni tassello Città **di colore diverso** situato in una Provincia di cui il giocatore è il Sovrano) (NOTA: Il Ducato di Sassonia fa guadagnare 2 Talleri in più) (NOTA 2: Le Città Imperiali non producono rendite).

Un giocatore non può avere più di 12 Talleri (egli perde il resto).

Fase II: Invecchiamento

In questa Fase tutti i Nobili (Baroni e Coppie) invecchiano di 10 anni.

- I Nobili che all'inizio di questa Fase hanno già un'età di 45 anni ritornano nella riserva del giocatore.
- Tutti gli altri Nobili sul tabellone vengono ruotati di 90° in senso orario (+ 10 anni).
- Se l'Imperatore raggiunge il limite di età, il giocatore che controlla il Trono dell'Imperatore deve prendere uno dei suoi Nobili (Barone o Coppia, ma non un Sovrano) dal tabellone e piazzarlo sul Trono dell'Imperatore (la sua età rimane invariata). Se il giocatore non ha Nobili sul tabellone di gioco prende dalla sua riserva un Barone di 45 anni.

Fase III: Discendenza

In questa Fase si controllano le carte Azione che i giocatori hanno davanti a sé dal Round precedente, allo scopo di determinare il sesso della discendenza dei giocatori.

Inizia per primo l'Imperatore, mentre gli altri giocatori seguono in senso orario. Le carte rosa si riferiscono alle femmine e le carte blu ai maschi.

- Se un giocatore ha più carte blu che carte rosa, egli riceve un figlio maschio. Egli prende un Barone di 15 anni dalla sua riserva e lo piazza in una casella Nobile libera di una Provincia a sua scelta. Se tutte le caselle Nobile della Provincia scelta sono occupate, il giocatore può sostituire un Cavaliere (suo o di un avversario) con il suo Barone e rimettere il Cavaliere nella relativa riserva. **NOTA:** I Cavalieri possono essere sostituiti soltanto quando occupano una casella Nobile e non quando occupano una casella Castello.
- Se un giocatore ha un numero di carte rosa pari o superiore alle carte blu, egli riceve una figlia femmina. Il giocatore sceglie un Barone presente sul tabellone appartenente ad un giocatore avversario (non si possono scegliere i Sovrani degli Arcivescovadi di Trier, Colonia e Mainz) e propone a questo giocatore un matrimonio:
 1. Se l'altro giocatore accetta, il giocatore che ha fatto la proposta riceve 1 Punto Vittoria (una carta 1 Punto Vittoria). Il giocatore che ha accettato la proposta di matrimonio gira la tessera Nobile dall'altro lato in modo da mostrare una Coppia (l'età rimane invariata).
 2. Se l'altro giocatore rifiuta la proposta, la figlia entra in convento ed il giocatore che ha proposto il matrimonio non potrà più rinnovarlo ad un altro Barone. In questo caso il giocatore che ha fatto la proposta riceve 1 Tallero (egli sposta il contrassegno Talleri di una casella verso l'alto).
- Se un giocatore non possiede carte Azione innanzi a sé non ha alcuna discendenza.

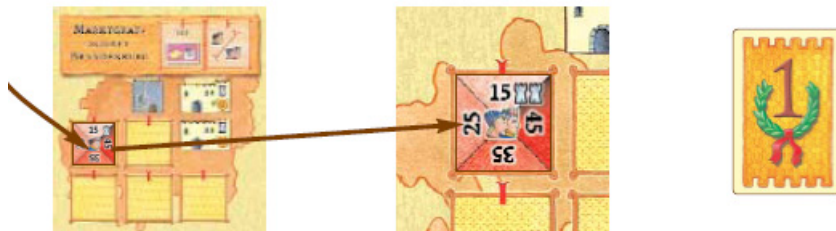
Esempio di Matrimonio: Il Giocatore A ha tante carte blu quante carte rosa. Egli riceve una femmina.

Il giocatore A ha tante carte Blu quante carte Rosa. Egli riceve una figlia.



Il giocatore A chiede al giocatore B se il suo Barone a Brandeburgo vuole sposare la propria figlia.

Il giocatore B accetta e gira la tessera sul lato della Coppia. Il giocatore A ottiene 1 Punto Vittoria.



Fase III: Azioni

In questa Fase i giocatori possono scegliere tra le 3 seguenti azioni:

- a) Comprare e giocare carte Azione.
- b) Usare il Privilegio di un proprio Sovrano.
- c) Piazzare o muovere un Cavaliere.

Inizia per primo l'Imperatore, mentre gli altri giocatori seguono in senso orario. Un giocatore esegue **una** delle 3 azioni oppure passa. Se un giocatore passa, la Fase III per lui termina immediatamente. La Fase III termina quando passano tutti i giocatori.

- a) **Comprare una carta Azione:** Il giocatore prende una carta Azione e la dispone a faccia in su davanti a sé. Il costo della carta viene sottratto dal suo patrimonio in Talleri (spostando il suo contrassegno Talleri verso il basso). Egli quindi esegue l'azione della carta o tiene la carta davanti a sé fin quando non potrà giocarla in un'altra Fase (ogni carta indica nell'angolo superiore sinistro la Fase nella quale può essere giocata).
- b) **Usare il Privilegio di un proprio Sovrano:** Il giocatore sposta il suo Sovrano nella casella Privilegio della rispettiva Provincia ed esegue il Privilegio (vedi "Privilegi dei Sovrani" a pag. 7).
- c) **Piazzare o muovere un Cavaliere:** Il giocatore paga 1 Tallero e piazza uno dei suoi Cavalieri (prendendolo dalla sua riserva o dal tabellone) in una casella Nobile o Castello libera di una Provincia a sua scelta.

Note sulla Fase III

1. Se si esauriscono tutte le carte Azione di una pila, questo tipo di Azione non può più essere scelto in questo Round (eccezione: il Privilegio del Sovrano di Trier).
2. Se un giocatore non può o non vuole eseguire un'Azione non può comprare la carta relativa, anche se ha abbastanza Talleri per farlo.
3. Se un giocatore prende la carta "Diventare Imperatore", la Fase III per lui termina immediatamente.
4. La carta Azione "Cavaliere" rimane sempre al suo posto. Nessun giocatore può prendere questa carta e piazzarla davanti a sé. Questa carta ricorda ai giocatori che possono piazzare o spostare un Cavaliere (vedi sopra Azione "c")
5. La carta Azione "Eminenza Grigia" può essere scelta soltanto dal giocatore Sovrano di Brandeburgo.

Tutte le carte rimangono a faccia in su fino alla Fase III del Round successivo (quando verranno usate per determinare la discendenza), dopodiché si rimettono insieme alle carte non scelte e saranno nuovamente disponibili. Se un giocatore compra una carta Azione, il suo segnalino rotondo in cartone rimane al suo posto sulla tabella Talleri, in modo che gli altri giocatori possano verificare che il giocatore ha pagato per le carte acquistate.

Fase V: Nuovi Sovrani

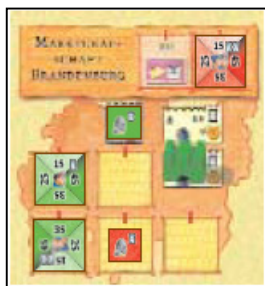
In questa Fase, in ogni Provincia, i giocatori verificano se ci sono cambiamenti di potere e determinano i nuovi Sovrani.

In ogni Provincia i giocatori contano i propri punti Potere Politico. I Punti Potere Politico sono dati dai Cavalieri (1 Punto), dalle Città (1 Punto), dai Nobili inclusi i Sovrani (Barone = 1 Punto, Coppia = 2 Punti) e dalle Città Imperiali.

Nota: Ogni Città Imperiale = 1 Punto per l'Imperatore.

Il giocatore con più Punti Potere Politico in una Provincia è il nuovo Sovrano di quella Provincia. Se c'è parità per il maggior numero di Punti Potere Politico, l'Imperatore sceglie uno dei giocatori in parità come nuovo Sovrano della Provincia.

- **Cambio di potere – un altro giocatore diventa Sovrano e ottiene immediatamente 2 Punti Vittoria.** Il giocatore sostituisce il Sovrano. Egli prende un proprio Nobile presente in questa Provincia e lo piazza nella casella Sovrano. Quindi il Sovrano destituito viene piazzato in una casella Nobile libera di questa Provincia. Le caselle Sovrano degli Arcivescovadi di Mainz, Colonia e Trier possono essere occupati soltanto da Baroni, e non da Coppie. Il giocatore che piazza il nuovo Sovrano, riceve immediatamente 2 Punti Vittoria!
- **Il Sovrano non viene sostituito e non ottiene Punti Vittoria.** In questa Provincia la situazione rimane immutata e nessun giocatore ottiene Punti Vittoria (eccezione: Arcivescovado di Mainz – vedi alla fine di questo regolamento).
- Un giocatore ha più Punti Potere Politico del Sovrano al potere ma non ha Nobili disponibili in questa Provincia. Il Sovrano al potere viene spostato in una casella Nobile libera di questa Provincia e la casella del Sovrano rimane vuota. Se in questa Provincia non c'è una casella Nobile libera, si deve rimuovere da questa Provincia un Cavaliere presente in una casella Nobile. Se non ci sono Cavalieri da rimuovere, il Sovrano destituito ritorna nella riserva del giocatore. **Nessun giocatore ottiene i 2 Punti Vittoria e la Provincia non partecipa alla Prossima elezione dell'Imperatore (se si verifica un'elezione in questo Round).**



Esempio di cambio di Potere: Il giocatore Rosso ha una Coppia (2 Punti Potere) ed un Cavaliere (1 Punto Potere) a Brandeburgo. Il giocatore Verde ha 1 Barone (1 Punto Potere), 1 Coppia (2 Punti Potere), 1 Cavaliere (1 Punto Potere) e 1 Città (1 Punto Potere). Il giocatore Verde ha 5 Punti Potere, mentre il Rosso che è il Sovrano di Brandeburgo ha 3 Punti Potere. Il giocatore Rosso deve rimuovere il proprio Sovrano. Il giocatore Verde decide di far diventare nuovo Sovrano il suo Barone e lo piazza nella casella Sovrano. Il giocatore Rosso rimuove la sua Coppia dalla casella Sovrano e la piazza in una casella Nobile libera della Provincia.



Fase VI: Elezione dell'Imperatore

In questa Fase viene eletto un nuovo Imperatore. Questa Fase si esegue solo se un giocatore ha selezionato la carta "Diventare Imperatore" durante la Fase 4 (Solo l'Imperatore al potere o il giocatore che ha comprato la carta "Diventare Imperatore" posso essere eletti nuovo Imperatore).

Votano tutti i giocatori. Il procedimento di votazione è il seguente:

1. Ogni giocatore calcola i suoi voti complessivi. Ognuna delle sue Province = 1 Voto (Regno di Boemia = 2 Voti invece di 1). Le seguenti carte Azione possono modificare il numero di Voti di un giocatore: "Papa", "Influenza Religiosa" ed "Esclusione" (vedi la descrizione delle carte alla fine del regolamento)
2. Ogni giocatore piazza la sua carta Voto davanti a sé con il lato "Per l'Imperatore" o "Contro l'Imperatore" rivolto verso l'alto. I giocatori nascondono la carta Voto con la propria mano in modo da non far vedere agli altri il lato della carta scelto. Ogni giocatore deve offrire il **totale** dei suoi Voti ad uno dei due candidati.
3. L'Imperatore al potere ed il candidato avversario devono votare per sé stessi.
4. Tutti i giocatori devono votare (non è permesso passare).
5. Quando tutti i giocatori hanno deciso per chi votare si scoprono le carte Voto, si calcolano i Voti e si elegge il nuovo Imperatore.
6. Se i candidati ricevono lo stesso numero di Voti, rimane al potere l'Imperatore in carica.
7. Se l'avversario ottiene più Voti diventa il nuovo Imperatore. Egli prende il segnalino Imperatore e piazza uno dei suoi Nobili presenti sul tabellone (Barone o Coppia) sul Trono dell'Imperatore. Il giocatore può prendere un proprio

Sovrano soltanto se non ha altri Baroni sul tabellone. Se il giocatore non ha Nobili sul tabellone egli deve mettere sul Trono un Barone di 45 anni, prendendolo dalla sua riserva.

8. L'Imperatore sconfitto viene rimosso dal Trono dell'Imperatore e piazzato in una casella Nobile libera (può anche prendere il posto del Nobile appena eletto). Se nella Provincia scelta non ci sono caselle Nobile disponibili, può rimpiazzare un Cavaliere (vedi carta Azione "Immigrazione").

Tutti i giocatori che hanno votato per il vincitore dell'elezione ricevono 1 Punto Vittoria. Il vincitore non ottiene Punti Vittoria.

Esempio di Elezione dell'Imperatore

- L'Imperatore è il Rosso. Egli è il Sovrano dell'Arcivescovado di Trier (1 Voto) e possiede la carta Azione "Papa" (1 Voto) davanti a sé.
- Il Verde ha la carta "Diventare Imperatore". Egli è il Sovrano del Regno di Boemia (2 Voti) e del Ducato di Sassonia (1 Voto).
- Il Blu è il Sovrano dell'Arcivescovado di Mainz (1 Voto).
- Il Giallo è il Sovrano della Contea Palatina del Reno (1 Voto) e del Marchesato di Brandeburgo (1 Voto).
- L'Arcivescovado di Colonia al momento non è governata da alcun Sovrano.

Il Rosso, essendo l'Imperatore, mette la carta Voto davanti a sé con il lato "Per l'Imperatore" visibile. Il Verde, come candidato al Trono, mette davanti a sé la carta Voto con il lato "Contro l'Imperatore" visibile. Il Blu ed il Giallo decidono in segreto quale parte sostenere e nascondono le proprie carte Voto. Il Blu sostiene l'Imperatore, mentre il Giallo sostiene il nuovo candidato. L'Imperatore quindi riceve 3 Voti, mentre il candidato al Trono ne riceve 5. Il Verde diventa il nuovo Imperatore e riceve il segnalino Imperatore. Egli prende un Barone dal Regno di Boemia e lo mette nella casella Imperatore. L'Imperatore destituito mette il Nobile che si trovava sul Trono in una casella Nobile libera.

Dato che il Giallo ha votato per il candidato vincitore, egli riceve 1 Punto Vittoria.

Fase VII: Azioni dell'Imperatore

L'imperatore esegue l'azione indicata dalla casella del Round in corso. *Esempio: il segnalino Imperatore si trova sulla casella Round 2. L'imperatore riceve 2 Punti Vittoria e costruisce una Città Imperiale.*



Costruire o Spostare una Città Imperiale: L'Imperatore piazza una Città Imperiale in una casella Città libera o sposta una Città Imperiale presente sul Tabellone in una casella Città libera di sua scelta.

Fase VIII: Round Successivo

Il segnalino del Round viene spostato di una casella verso destra.

Fine del Gioco

Il gioco termina dopo la Fase VII del quinto Round. Il vincitore è il giocatore con più Punti Vittoria.

Partita a 2 Giocatori

- Si escludono dal gioco una Provincia Religiosa (Arcivescovado) e una Provincia Laica:
 1. Un giocatore mescola le 3 carte "Medico". Sul retro di queste carte sono illustrate le 3 Province Religiose. Si sceglie casualmente una carta.
 2. Un giocatore mescola le 4 carte "Immigrazione". Sul retro di queste carte sono illustrate le 4 Province Laiche. Si sceglie casualmente una carta.

Queste 2 Province sono escluse dal gioco. Per ricordarlo coprite queste due Province con 2 carte Voto inutilizzate.

- Si scartano dal gioco tutte le carte Azione che hanno sul retro i simboli di 3 e 4 teste.
- I giocatori possono comprare carte Azione anche se non possono o non vogliono usarle, ma devono pagarne ugualmente il prezzo. Tutte le altre regole rimangono invariate.

Partita a 3 Giocatori

- Si escludono dal gioco tutte le carte Azione che hanno sul retro i simboli di 4 teste. Tutte le altre regole rimangono invariate.

Carte Azione



Diventare Imperatore *Costo: 0 Talleri* *Quantità: 1 carta*

Il giocatore che sceglie la carta reclama il Trono dell'Imperatore, candidandosi all'elezione del nuovo Imperatore durante la Fase VI. Per il giocatore che seleziona la carta "Diventare Imperatore" la Fase III termina immediatamente. La carta "Diventare Imperatore" non può essere scelta dall'Imperatore in carica.



Medico *Costo: 1 Tallero* *Quantità: 4 giocatori: 3 carte 3 giocatori: 2 carte 2 giocatori: 1 carta*

Il giocatore deve aumentare di 10 anni l'età un Nobile avversario qualsiasi (girando la tessera di 90° in senso orario) o diminuire di 10 anni l'età di un proprio Nobile qualsiasi (girando la tessera di 90° in senso antiorario). Quindi, se girando la tessera di un Nobile l'età passa da 45 a 15 anni, il Nobile muore e la tessera ritorna nella riserva del giocatore. Se muore l'Imperatore deve essere rimpiazzato immediatamente da un Barone (vedi Fase II).



Cambio di Residenza *Costo: 1 Tallero* *Quantità: 2 carte*

Un Barone o una Coppia trasferiscono la propria residenza in un'altra Provincia. Il giocatore deve spostare un suo Nobile qualsiasi da una casella Nobile (non una casella Sovrano o Imperatore) ad un'altra casella Nobile libera di un'altra Provincia. Si può rimpiazzare un Cavaliere (proprio o avversario) piazzato su una casella Nobile se la Provincia scelta non ha altre caselle Nobile libere.



Papa *Costo: 1 Tallero* *Quantità: 1 carta*

Il giocatore ha un Voto in più durante l'elezione dell'Imperatore. Questo Voto non è legato ad alcuna Provincia.



Influenza Religiosa *Costo: 2 Talleri* *Quantità: 1 carta*

Tutti i Nobili e i Cavalieri dello stesso colore del Sovrano di una Provincia Religiosa danno un Voto aggiuntivo. Quest'azione si applica solo in una Provincia Religiosa (Arcivescovado). Il possessore della carta decide prima dell'elezione dell'Imperatore a quale Arcivescovado applicare l'azione.



Esclusione *Costo: 1 Tallero* *Quantità: 1 carta*

Una Provincia Laica è esclusa dall'elezione dell'Imperatore. Il possessore della carta decide prima dell'elezione a quale Provincia Laica applicare l'azione (Se si giocano le carte "Influenza Religiosa" e "Esclusione", le Province relative vengono scelte in ordine di gioco).



Indulgenza *Costo: 2 Talleri* *Quantità: 1 carta*

Il giocatore riceve 1 Punto Vittoria.



Immigrazione *Costo: 3 o 5 Talleri* *Quantità: 4 giocatori: 4 carte 3 giocatori: 3 carte 2 giocatori: 2 carte*

Il giocatore piazza una tessera Barone, pagando 3 Talleri, o una Coppia, pagando 5 Talleri, in entrambi i casi di 15 anni, in una casella Nobile libera di una Provincia a sua scelta, prendendola dalla propria riserva. Se non ci sono caselle Nobile libere nella Provincia scelta, il giocatore può rimpiazzare un Cavaliere, proprio o altrui. Non si possono rimpiazzare i Cavalieri presenti nei Castelli.



Editto di Costruzione *Costo: 4 Talleri* *Quantità: 4 giocatori: 3 carte 3 giocatori: 2 carte 2 giocatori: 1 carta*

Il giocatore piazza una propria Città in una casella Città libera. Con la costruzione della sua prima e seconda Città il giocatore riceve immediatamente 1 Punto Vittoria. Con la costruzione della sua terza Città il giocatore riceve immediatamente 2 Punti Vittoria.



Nomina Nobiliare *Costo: 2 Talleri* *Quantità: 1 carta*

Il giocatore sostituisce un proprio Cavaliere, che si trova in una casella Nobile, con un proprio Barone di 15 anni, prendendolo dalla riserva.



Figlia di un Re Straniero *Costo: 2 Talleri* *Quantità: 1 carta*

Il giocatore gira una propria tessera Barone (tranne i Sovrani degli Arcivescovadi di Trier, Mainz e Colonia) sul lato "Coppia". L'età rimane invariata.



Cavaliere *Costo: 1 Tallero* *Quantità: 1 carta*

Il giocatore piazza un proprio Cavaliere in una casella Nobile o Castello libera, prendendolo dalla riserva, oppure sposta un proprio Cavaliere da una casella Nobile o Castello in un'altra casella Nobile o Castello libera. Un Cavaliere non può sostituire né un Barone, né un altro Cavaliere. La carta Azione "Cavaliere" non viene presa dal giocatore, ma rimane al suo posto. Serve soltanto a ricordare ai

giocatori ancora in gioco la possibilità di eseguire l'azione Cavaliere.

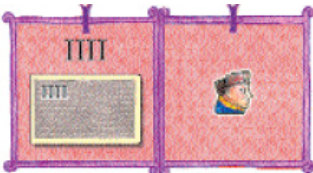


Eminenza Grigia *Costo: 0 Talleri* *Quantità: 1 carta*

Questa carta Azione può essere scelta solo dal Sovrano di Brandeburgo. Il giocatore mette la carta davanti a sé. All'inizio della Fase V (Nuovi Sovrani) questo giocatore può piazzare un Barone di 45 anni, prendendolo dalla sua riserva, accanto alla casella Privilegio di una Provincia a sua scelta. Il

giocatore ha così un Punto Potere Politico aggiuntivo in questa Provincia. Nella Fase II (Invecchiamento) del Round successivo questo Barone viene tolto dal tabellone come tutti i Nobili di 45 anni. Questo Barone non può mai diventare Sovrano né Imperatore.

Privilegi dei Sovrani



Arcivescovado di Trier (Erzbistum Trier)

Il giocatore può, durante la Fase IV, usare una carta azione non più disponibile nella stessa Fase IV. Egli esegue l'azione, come se avesse scelto la carta (pagando l'azione). Egli tuttavia non prende la carta.



Arcivescovado di Colonia (Erzbistum Köln)

Il giocatore può, durante la Fase IV, diminuire di 10 anni l'età di un proprio Nobile (Barone o Coppia), oppure aumentare di 10 anni l'età di un Nobile (Barone o Coppia) avversario. L'azione è gratuita.



Arcivescovado di Mainz (Erzbistum Mainz)

Il giocatore riceve, alla fine della Fase V, 1 Punto Vittoria.



Contea Palatina del Reno (Pfalzgrafschaft bey Rhein)

Il giocatore può, durante la Fase IV, piazzare un proprio Barone di 15 anni in una casella Nobile libera di sua scelta (azione gratuita). Si applicano le normali regole per la sostituzione dei Cavalieri.



Ducato di Sassonia (Herzogtum Sachsen)

Il giocatore, durante la Fase I, riceve 2 Talleri in più.



Marchesato di Brandeburgo (Markgrafschaft Brandenburg)

Il giocatore, durante la Fase IIII, può scegliere la carta "Eminenza Grigia" ed eseguirne l'azione **durante la Fase V**.



Regno di Boemia (Königreich Böhmen)

Il giocatore, durante la Fase VI (Elezione dell'Imperatore), dispone di 2 Voti invece di 1.