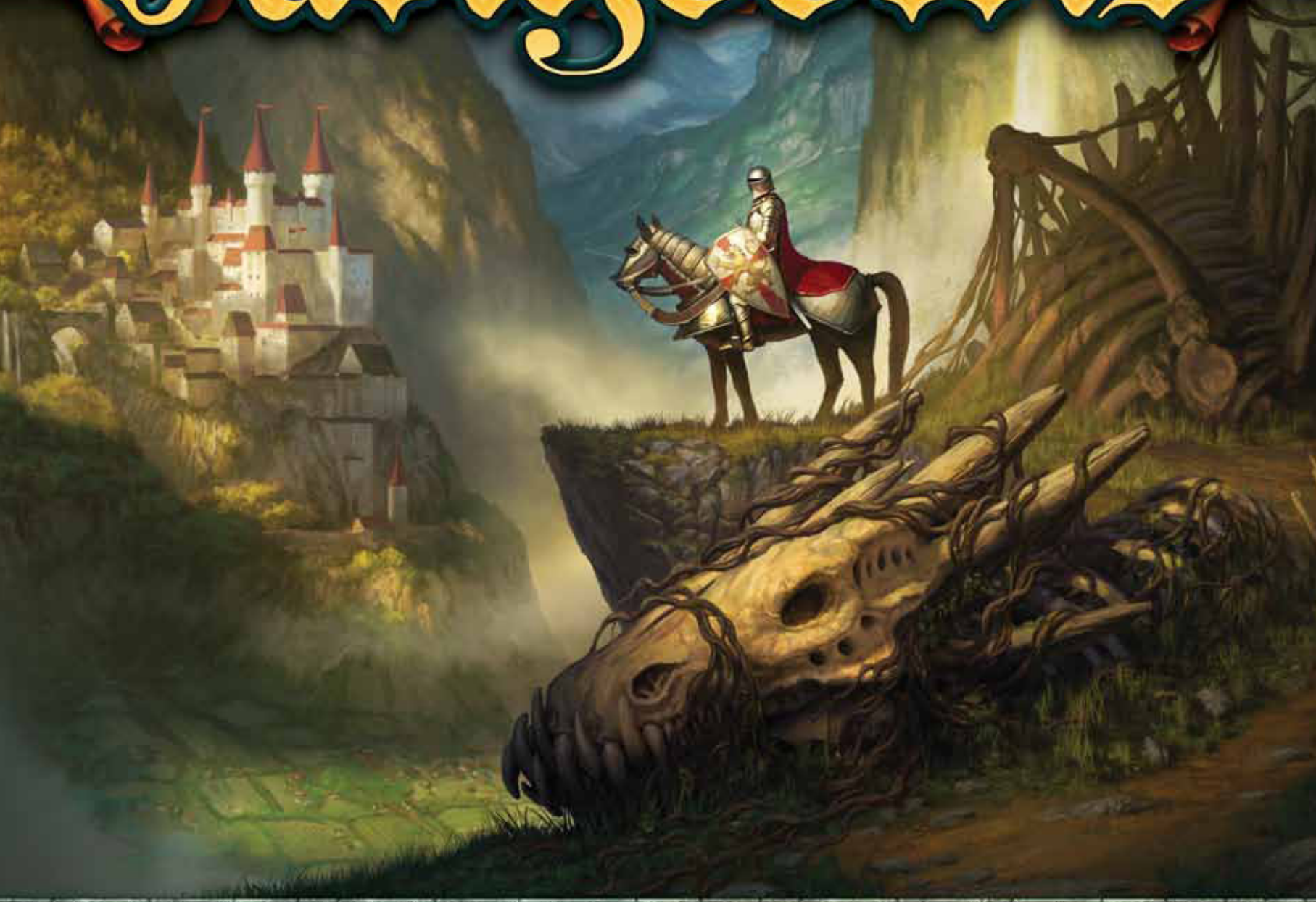


REINER KNIZIA'S

# Kingdoms



REGOLAMENTO

TRADUZIONE IN ITALIANO DI FRANCESCO NERI

# REINER KNIZIA'S Kingdoms™

## PANORAMICA

In *Kingdoms*, i giocatori devono provare a collezionare più oro che sia possibile stabilendo dei castelli nella regioni più ricche del regno cercando di evitare i pericoli rappresentati dai draghi, le paludi e i troll.

## OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo di *Kingdoms* è collezionare più oro possibile nel giro di tre round posizionando castelli sul tabellone nelle righe e colonne con le tessere risorse di maggior valore.

## COMPONENTI

Ogni copia di *Kingdoms* contiene:

- ♦ 40 castelli di plastica, che includono:
  - ♦ 16 Castelli di livello 1 (4 per colore)
  - ♦ 12 Castelli di livello 2 (3 per colore)
  - ♦ 8 Castelli di livello 3 (2 per colore)
  - ♦ 4 Castelli di livello 4 (1 per colore)
- ♦ 1 Tabellone
- ♦ 64 Segnalini di cartone, che includono:
  - ♦ 19 Monete di Rame di valore 1
  - ♦ 12 Monete di Rame di valore 5
  - ♦ 20 Monete d'Argento di valore 10
  - ♦ 8 Monete d'Oro di valore 50
  - ♦ 4 Monete d'Oro di valore 100
  - ♦ 1 Indicatore dell'Epoca
- ♦ 23 Tessere di cartone, che includono:
  - ♦ 12 Tessere Risorsa
  - ♦ 6 Tessere Pericolo
  - ♦ 2 Tessere Montagna
  - ♦ 1 Tessera Drago
  - ♦ 1 Tessera Miniera d'Oro
  - ♦ 1 Tessera Mago
- ♦ Questo Regolamento

## ELENCO DEI COMPONENTI

Questa sezione elenca i componenti di *Kingdoms*.

### CASTELLI DI PLASTICA

Ogni castello ha un livello che va da 1 a 4, indicato dal numero di torri del castello. Più il livello del castello è alto e maggiore è la sua influenza nel Regno.



### TABELLONE

La parte centrale del tabellone è divisa in cinque righe e sei colonne. Quando vengono giocati i castelli e le tessere, questi vengono posti in uno spazio indicato da una riga e una colonna. Il tabellone raffigura anche un tracciato delle epoche e delle aree dove porre le riserve delle Risorse e delle Monete.



### TESSERE RISORSE

Queste dodici tessere rappresentano fattorie, villaggi, città e altre risorse dei giocatori. Ogni tessera risorsa riporta un valore che va da "+1" a "+6" che indica l'ammontare di Oro che vale la tessera.



### TESSERE PERICOLO

Queste sei tessere rappresentano i pericolosi mostri e luoghi del Regno saccheggiati dei loro valori. Ogni tessera pericolo riporta un valore che va da "-1" a "-6" che indica l'ammontare di Oro che vale la tessera.



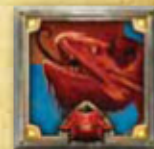
### TESSERE MONTAGNA

Queste due tessere rappresentano degli ostacoli invalicabili.



### TESSERA DRAGO

Questa tessera rappresenta un feroce drago che distrugge i commerci nel regno, lasciando i peggiori elementi della terra liberi di devastarla.



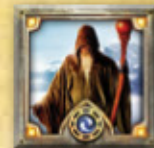
### TESSERA MINIERA D'ORO

La miniera d'oro rappresenta una risorsa preziosa che è desiderata da ogni regno.



### TESSERA MAGO

Questa tessera rappresenta un potente Mago. I castelli sono molto rafforzati quando ospitano il Mago.



### INDICATORE DI EPOCA

Il gioco è diviso in tre round conosciuti come epoche. I giocatori usano l'indicatore delle epoche per tenere traccia della corrente epoca.



### MONETE

Queste monete sono usate per tenere traccia di quanto oro ogni giocatore possiede.



## PREPARAZIONE

1. Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti i castelli di livello 2, 3 e 4 del proprio colore ed un numero di castelli di livello 1 determinato dal numero di giocatori (vedi sotto).

### NUMERO DI CASTELLI PER GIOCATORE

Numero di Giocatori	Castelli di livello 1	Castelli di livello 2,3 e 4
2	4	tutti
3	3	tutti
4	2	tutti

2. Dividere le monete per valore e piazzarle nell'area della banca sul tabellone di gioco.
3. Dare 50 Monete d'oro ad ogni giocatore
4. Mescolare tutte le tessere coperte e piazzarle nell'area delle Risorse sul tabellone di gioco.
5. Ogni giocatore pesca una tessera e la guarda senza farla vedere agli altri giocatori, poi la posiziona coperta di fronte a se. Questa tessera rappresenta la tessera di partenza del giocatore.
6. Piazzare l'indicatore di epoca sulla spazio numero 1 del tracciato delle epoche.

## COME SI GIOCA

Scegliere a caso il giocatore che effettuerà il primo turno. Quando il turno di questo giocatore è terminato, il giocatore alla sua sinistra effettua il suo turno. Il gioco procede in senso orario in questo modo. Durante il turno di un giocatore, egli deve effettuare una delle seguenti tre azioni:

1. **Piazzare 1 Castello:** Piazzare un proprio castello su uno spazio vuoto del tabellone; o
2. **Pescare e Piazzare 1 Tessera:** Pescare a caso una delle tessere coperte dall'area delle Risorse, guardarla, e posizzarla scoperta su uno spazio vuoto del tabellone; o
3. **Piazzare la tessera di partenza:** Prendere la tessera di partenza pescata all'inizio dell'epoca e posizzarla scoperta su uno spazio vuoto del tabellone.

I giocatori possono solo passare se non sono in grado di effettuare alcuna di queste tre azioni.

**Nota:** Una volta che un castello o tessera è stata posta sul tabellone, questa non può essere rimossa o rimpiazzata per il resto dell'epoca.

## SEGNARE I PUNTI

Una epoca termina quando non ci sono più spazi vuoti sul tabellone. Ogni giocatore quindi riceve i punti per ogni riga, iniziando da quella più in alto. Poi riceve i punti per ogni colonna del tabellone, iniziando da quella più a sinistra.

I punti dati da una riga, sono dati dalla somma dei valori di tutte le tessere di risorse, meno i valori di tutte le tessere pericolo. Poi moltiplicare questo totale ottenuto per il totale dei livelli dati dai castelli del giocatore presenti sulla riga. Le tessere speciali possono influire sul punteggio finale (vedi sotto). Il punteggio finale per una riga determina l'ammontare di oro che il giocatore riceve dalla (o paga alla) banca.

Seguire la stessa procedura per le colonne. In questo modo ogni tessera e castello verrà conteggiata due volte alla fine di ogni epoca: una volta nel conteggio delle righe e una nel conteggio delle colonne.

Alcune tessere hanno funzioni speciali durante il conteggio:

- ♦ **Tessere Montagna:** La tessera montagna divide la relativa riga e colonna in due parti, ognuna delle quali è conteggiata separatamente.
- ♦ **Tessera Miniera d'oro:** La tessera Miniera d'oro raddoppia il valore di tutte le altre tessere presenti nella stessa riga e colonna, indipendentemente dal fatto che una tessera abbia un valore positivo (tessere risorse) o negativo (tessere pericolo).
- ♦ **Tessera Mago:** La tessera Mago incrementa il livello di ogni castello che si trova adiacente ortogonalmente alla tessera Mago.
- ♦ **Tessera Drago:** La tessera Drago cancella tutte le tessere risorse presenti sulla sua riga e colonna quando viene conteggiata tale riga e colonna. Solo la tessera Mago presente sulla stessa riga o colonna (se presente) mantiene il valore.

## LA SECONDA E TERZA EPOCA

Dopo aver conteggiato ogni epoca, seguire i seguenti semplici passi per preparare la successiva epoca:

1. Rimuovere tutti i castelli dal tabellone. Riconsegnare tutti i castelli di livello 1 ai rispettivi giocatori per usarli nella successiva epoca. Rimettere tutti gli altri castelli nella scatola.
2. Rimuovere tutte le tessere dal tabellone, mescolarle coperte, e riposizionarle nell'area delle Risorse sul tabellone.
3. Ogni giocatore pesca una tessera e la guarda senza farla vedere agli altri giocatori, poi la posiziona coperta di fronte a se.
4. Piazzare l'indicatore di epoca sul successivo spazio del tracciato delle epoche.

Il giocatore con il maggior ammontare d'oro dopo la prima epoca effettua il primo turno durante

la seconda epoca. Il giocatore con il maggior ammontare d'oro dopo la seconda epoca effettua il primo turno durante la terza epoca.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo la terza epoca. Il giocatore con il maggior ammontare d'oro vince il gioco!

## VARIANTI DEL GIOCO

Usare queste varianti per cambiare l'esperienza di gioco.

### FINO ALL'ULTIMO CASTELLO

Questa variante è giocata usando le regole standard, ma con i seguenti cambiamenti:

Non usare l'indicatore di epoca. Il numero di epoche è sconosciuto all'inizio del gioco.

Tutti i giocatori iniziano il gioco con tutti i castelli del proprio colore, indipendentemente dal numero dei giocatori.

Alla fine di ogni epoca, rimuovere tutti i castelli dal tabellone (incluso i castelli di livello 1) e rimetterli nella scatola.

Il gioco termina alla fine dell'epoca nella quale almeno un giocatore ha posizionato l'ultimo suo castello. Le epoche continuano fino a che ogni spazio sul tabellone è riempito o nessun giocatore può effettuare le azioni. Il tabellone viene quindi conteggiato come di solito, e il giocatore con il maggior ammontare d'oro vince il gioco.

Quando si usa questa variante, è possibile che non tutti gli spazi sul tabellone vengano riempiti durante l'ultima epoca. Se avviene ciò, gli spazi vuoti hanno un valore di 0 (zero) quando conteggiati. Se i giocatori sono impossibilitati ad effettuare azioni durante questa epoca, devono passare finché nessun altro giocatore può effettuare azioni o il tabellone è stato riempito.

### SENZA FORTUNA

Per eliminare l'elemento fortuna dal gioco, piazzare tutte le tessere scoperte all'inizio di ogni epoca e non viene pescata la tessera di partenza. Il gioco continua come di solito, ma i giocatori possono scegliere quale tessera pescare e piazzare.

### CONTEGGIARE IMMEDIATAMENTE

Anziché conteggiare l'intero tabellone alla fine di un'epoca, conteggiare ogni riga (e colonna) immediatamente dopo che è stata riempita.

## ESEMPIO DI CONTEGGIO

Nella pagina seguente c'è un esempio di conteggio del tabellone alla fine di un'epoca. Sono indicati i valori di base della colonna e della riga, assieme alla spiegazione di come calcolare le righe e le colonne più complicate.

## EXAMPLE OF SCORING



### RIGA 1

La Città ha un valore di +3, mentre il Troll ha un valore di -6. Quindi il valore base di questa riga è -3. Questo valore base è moltiplicato per il totale dei livelli dei Castelli che i giocatori hanno piazzato su questa riga.

I giocatori rosso e blu hanno piazzato ognuno un Castello di livello 1 sulla riga, così ognuno dovrà pagare tre monete d'oro alla banca.

Il giocatore giallo ha piazzato un Castello di livello 4 e uno di livello 1 in questa riga. Il Castello di livello 1 è adiacente al Mago, così il Castello incrementa al livello 2. Il giocatore giallo adesso ha un totale di 6 in livelli di Castelli sulla riga, così deve pagare 18 Monete d'oro alla banca.

### RIGA 2

Una Montagna divide questa riga in due parti.

Dal lato sinistro, il Drago cancella i Villaggi, così il Castello di livello 2 del giocatore giallo non gli fa guadagnare punti.

Dal lato destro, il Cavaliere ha un valore di +5, che è moltiplicato per 1 (il livello del Castello del giocatore blu) dando un totale di +5. Il giocatore blu riceve 5 Monete d'Oro dalla banca.

### COLONNA 2

Il Mulino a Vento ha un valore di +4, ma è cancellato dal Drago; solo lo spaventoso Lupo mantiene il suo valore di -3. Questo valore viene raddoppiato dalla Miniera d'Oro, così il giocatore rosso deve pagare 6 Monete d'Oro alla banca per il proprio Castello di livello 1.

### COLONNA 4

La Montagna divide il Castello del giocatore giallo dal resto della colonna. Il giocatore giallo non guadagna quindi Monete d'Oro.

Sull'altro lato della Montagna, il Villaggio ha un valore di +1, mentre il Bandito ha un valore di -5. Quindi, il valore base della colonna è -4, e il giocatore blu deve pagare 4 Monete d'Oro alla banca per il suo Castello di livello 1.

### COLONNA 6

I valori del Cavaliere e della Fattoria sono +5 e +2, così il valore di base della colonna è 7. Il Mago incrementa di 1 livello il livello dei due Castelli di livello 1 adiacenti sulla colonna. Il giocatore giallo e quello blu adesso hanno ognuno un Castello di livello 2 e ricevono entrambi 14 Monete d'Oro dalla banca.

Il resto delle righe e delle colonne vengono conteggiate allo stesso modo. La seguente tabella mostra i risultati dopo il conteggio completo alla fine della prima epoca.

### PUNTEGGI ALLA FINE DELLA 1° EPOCA

Giocatori	Riga	Colonna	Totale
Giallo	-6	50	44
Rosso	-5	8	3
Blu	25	29	54

### CREDITI

**Game Design:** Reiner Knizia

**Producer:** Christopher Hosch

**Editing & Proofreading:** Steven Kimball

**Graphic Design:** Kevin Childress with Michael Silsby

**Cover Art:** Anders Finer

**Token Art:** Peter Tikos

**Board Art:** Henning Ludvigsen

**3D Castle Design:** Ben Zweifel and Jason Beaudoin

**Playtesting:** Gabriela Dressel, Barbara and Dieter Hornung, Markus Michalka, Karl-Heinz Schmiel, Daniel Steel, and Franz Vohwinkel Managing

**Art Director:** Andrew Navaro

**Art Direction:** Zoë Robinson

**Production Manager:** Eric Knight

**Executive Game Designer:** Corey Konieczka

**Executive Producer:** Michael Hurley

**Publisher:** Christian T. Petersen

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Kingdoms, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.