

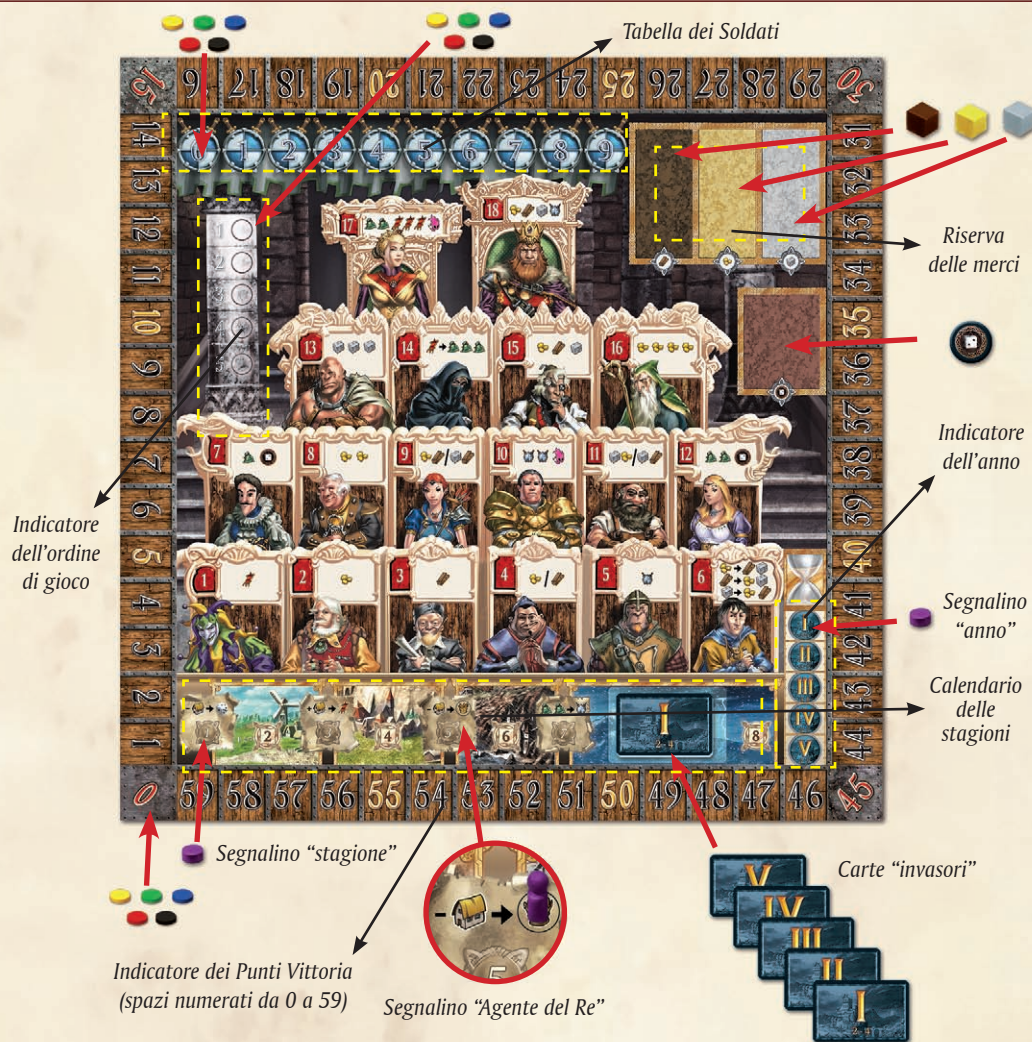
KINGSBURG

un gioco di Andrea Chiarvesio e Luca Iennaco
per 2-5 giocatori - da 10 anni in su

Nel regno di Kingsburg, Re Tritus ha inviato i suoi governatori più promettenti (voi!) nelle province di confine recentemente annesse al regno. In queste province tutto è ancora da costruire: potrete riuscirci solo con l'aiuto dei Consiglieri reali. Erigete palazzi, fortificate le difese, addestrate il vostro esercito! Ma attenti: bellicosi nemici si ammassano ai confini, pronti ad invadere la vostra provincia. Dopo un lustro, il Re in persona controllerà il vostro operato e premierà il più abile tra voi!

Componenti

- 1 tabellone principale:  5 tabelloni "provincia": 
- 21 dadi a sei facce: 6 x  3 x  3 x  3 x  3 x  3 x 
- 15 segnalini: 3 x  3 x  3 x  3 x  3 x 
- 1 segnalino "Agente del Re":  20 gettoni "+2": 
- 60 cubetti "merce": 25 x  oro 20 x  legno 15 x  pietra
- 85 gettoni "edificio": 17 x  17 x  17 x  17 x  17 x 
- 1 segnalino "stagione":  1 segnalino "anno": 
- 25 carte "invasori" (numerare sul dorso dai numeri latini I, II, III, IV e V e che riportano in piccolo anche i possibili valori degli invasori per quell'anno):
-  5 x  5 x  5 x  5 x  5 x
- queste regole.



Setup

Mettete il tabellone principale al centro del tavolo, raggiungibile da tutti i giocatori. Posizionate il gettone "stagione" sulla casella "Aiuto del Re" (n° 1) del Calendario e quello "anno" sulla casella con il numero romano "I" dell'indicatore dell'anno, ed il segnalino "Agente del Re" sulla casella n° 5 del Calendario.

Dividete i cubetti "merce" per tipo e metteteli, così come i dadi bianchi ed i gettoni "+2", negli appositi spazi sul tabellone a formare la Riserva. Quando, nel corso della partita, un giocatore acquisisce o paga merci, le prende o le pone nella Riserva. Ogni giocatore deve tenere le merci che

possiede ben visibili di fronte a sé.

Date a ciascun giocatore un tabellone "provincia", i gettoni edificio, tre dadi e tre segnalini tutti dello stesso colore. Con meno di 5 giocatori, tabelloni, dadi e segnalini non utilizzati sono riposti nella scatola.

Ciascun giocatore tiene davanti a sé il tabellone "provincia" e i suoi dadi e gettoni, mentre mette uno dei propri segnalini sulla casella 0 (zero) della Tabella dei Soldati, un altro sulla casella 0 (zero) dell'indicatore di Punti Vittoria e l'ultimo su una casella a caso dell'ordine di gioco

(sorteggiate casualmente l'ordine iniziale).

Dividete le carte invasori in base al dorso numerato, creando così cinque mazzi, e mischiate ciascuno di essi separatamente. Estrae una carta a caso da ogni mazzo e (senza guardarle) mettetele in ordine sull'apposito spazio nella casella n° 8 del Calendario (l'inverno), in modo che in cima si trovi la carta "I" e quella sotto tutte le altre sia la carta "V", a formare il mazzo di carte "Invasori".

Mettete le altre carte nella scatola, sempre senza guardarle.

Esempio: Andrea, Barbara, Carlo e Davide stanno iniziando una nuova partita a Kingsburg. L'ordine iniziale di gioco sorteggiato è: Carlo, Andrea, Davide, Barbara. Una carta invasori per ciascun anno viene estratta a sorte a formare il mazzo di carte invasori che viene messo nella casella 8. Ogni giocatore prende i suoi materiali e sono pronti per iniziare il primo "anno".

Scopo del gioco

Totalizzare più Punti Vittoria (PV) degli altri giocatori nel corso della partita influenzando i Consiglieri del Re, costruendo edifici e vincendo battaglie contro gli eserciti dei mostri invasori.

Svolgimento del gioco

Il gioco dura 5 "anni", ciascuno suddiviso in 8 fasi (eseguite in un ordine fisso); ognuna di esse è rappresentata da una casella del Calendario.

Quando la fase in corso termina, il segnalino sul Calendario va spostato sulla casella successiva per indicare l'inizio della nuova fase.

Le otto fasi consistono in quattro "stagioni", più un evento che accade prima di ciascuna di esse.

Eccole spiegate in dettaglio:

Fase 1: Aiuto del Re

Re Tritus cerca di incentivare il governatore più in difficoltà: *colui che ha meno edifici* (se pari, colui che tra i giocatori con meno edifici ha meno merci) *potrà lanciare un dado bianco, in aggiunta ai propri*, durante la prossima Primavera (e solo in tale fase!). *Se più giocatori sono ultimi alla pari* (sia per edifici sia per merci), *il Re dona a ciascuno di essi una merce a scelta*, ma nessuno lancerà il dado extra nella prossima stagione.

! Durante il primo anno tutti i giocatori sono alla pari, quindi ognuno di loro riceverà una merce a sua scelta (e nessuno il dado).

Dopo aver stabilito chi riceve l'aiuto del Re, la fase termina.

Esempio: E' il primo anno, tutti scelgono una merce. Andrea sceglie un legno, Barbara una pietra, Carlo e Davide entrambi scelgono un oro.

Esempio: E' la prima fase del terzo anno, Andrea ha costruito sei edifici e non ha merci, Barbara cinque edifici e possiede due merci, Carlo cinque edifici e nessuna merce, Davide sei edifici ed una merce. Carlo prende uno dei dadi bianchi dalla Riserva e lo aggiunge ai suoi dadi produttivi per la prossima Primavera. Al termine della Primavera, restituirà il dado alla Riserva.

Fase 2: Primavera – Stagione Produttiva

Ogni stagione produttiva si divide in quattro momenti consecutivi, eseguiti in quest'ordine:

- Determinare l'ordine di gioco
- Influenzare i Consiglieri
- Ricevere l'aiuto dei Consiglieri
- Costruire edifici nella propria provincia

! Con due soli giocatori, si usa una regola aggiuntiva, spiegata al fondo del presente regolamento (pag. 8).

a) Determinare l'ordine di gioco

Tutti i giocatori lanciano contemporaneamente tutti i dadi del proprio colore (inclusi eventuali dadi bianchi bonus).

In base al totale ottenuto, si stabilisce il nuovo ordine di gioco: *chi ha realizzato la somma minore giocherà per primo*, il giocatore che ha realizzato il secondo totale più basso giocherà per secondo e così via.

In caso di parità tra due o più giocatori, chi era più avanti nell'ordine precedente rimane avanti (per la prima stagione fate riferimento all'ordine casuale sorteggiato all'inizio).

Aggiornate di conseguenza la posizione dei segnalini che indicano l'ordine di gioco sul tabellone principale.

Esempio:

Andrea ottiene 1,3,5



(totale = 9)

Barbara 4,4,5



(totale = 13)

Carlo 2,2,6



(totale = 10)

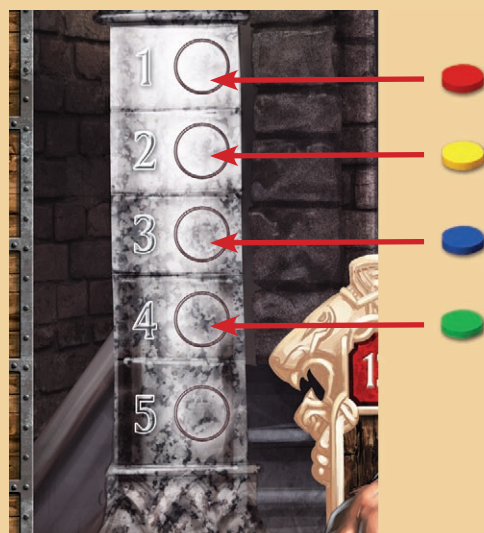
Davide 2,3,5



(totale = 10)

Il nuovo ordine di gioco è quindi: Andrea (totale più basso), Carlo (stesso totale di Davide ma era più avanti nell'ordine di gioco sorteggiato all'inizio), Davide, Barbara.

Sull'indicatore dell'ordine di gioco, presente sul tabellone, vengono riposizionati i corrispondenti segnalini.



b) Influenzare i Consiglieri

Nell'ordine di gioco, *ciascun giocatore può influenzare un Consigliere o passare* (poi il turno passa al giocatore successivo e così via; terminato il giro, si riprende dal primo giocatore).

Per influenzare un Consigliere, il giocatore deve usare uno o più dei suoi dadi, in modo che la loro somma sia esattamente pari al valore del Consigliere (indicato sul tabellone principale). Il giocatore piazza i propri dadi sulla casella del Consigliere, per indicare che ne riceverà l'aiuto a fine stagione.

! Un singolo gettone "+2" può essere aggiunto ad un gruppo di propri dadi per aumentarne il valore totale di due (e influenzare quindi il Consigliere il cui numero è esattamente di due unità superiore a quello del totale del dado, o dei dadi). Non c'è limite al numero di gettoni "+2" accumulabili da uno stesso giocatore.

E' vietato influenzare un Consigliere già influenzato in questa stagione (da se stessi o da un avversario). Quindi su ogni casella ci possono essere solo i dadi di un giocatore (e una volta sola). L'unica eccezione a questa regola è "L'aiuto del Re" (vedi pag. 5).

! E' vietato usare da soli i dadi extra (dovuti al Re o agli edifici) o i gettoni "+2" per influenzare un Consigliere; in una casella cioè non ci possono mai essere uno o più dadi bianchi o gettoni senza che vi sia almeno un dado colorato. E' invece possibile, ad esempio, usare nello stesso gruppo due dadi bianchi ed uno o più dadi colorati, così come usare più dadi colorati insieme.

Se un giocatore ha esaurito i dadi o ha solo più dadi bianchi o non ci sono più Consiglieri influenzabili con le combinazioni dei dadi che gli restano, deve passare. Un giocatore che ha passato non può più influenzare Consiglieri durante l'attuale stagione.

Quando tutti i giocatori hanno passato, i Consiglieri che sono stati influenzati daranno il loro aiuto alle province interessate (vedi capitolo seguente).

Esempio:

Andrea, notando che nessun altro giocatore ha ottenuto un 1 con un dado, decide di piazzare i due dadi con il 3 ed il 5 sulla casella n° 8.

Tocca a Carlo. Non può giocare il 2 ed il 6 sull'8, come avrebbe voluto inizialmente, allora gioca i due dadi con 2 e 2 sulla casella n° 4, sperando di intralciare a sua volta i piani di Barbara.

Davide, vedendo che Andrea ha già giocato il suo 3, piazza i suoi 2 e 5 sulla casella n° 7.

E' il turno di Barbara. Potrebbe piazzare tutti e tre i suoi dadi sulla casella n° 13, ma otterrebbe in cambio 3 pietre, e ne ha già una. Non può nemmeno giocare i due 4 sull'8, quindi decide di occupare la casella n° 9 con un 4 ed il suo 5.

Tocca ora nuovamente ad Andrea che gioca l'1 sulla casella n° 1.

A Carlo è rimasto un 6, la casella 6 è libera, per cui lo gioca.

Davide ha ancora un 3, che gioca sulla casella corrispondente.

Barbara non può giocare il 4 rimastole perché la casella è già occupata dai dadi di Carlo, per cui passa.

Ora che tutti i giocatori hanno usato tutti i loro dadi, o passato, i Consiglieri elargiscono gli aiuti.



c) Ricevere l'aiuto dei Consiglieri

Nell'ordine indicato dal numero sul tabellone (dal primo al diciottesimo), ciascun Consigliere elargisce quanto indicato nella propria casella al giocatore che ha posto i suoi dadi sul Consigliere stesso. Se un

Consigliere non è stato influenzato, non darà aiuti (ignoratelo per questa stagione). Ecco in dettaglio i doni di ciascun consigliere:



1 GIULLARE: Guadagni 1 PV (aggiorna il segnapunti).



2 SIGNOROTTO: Ricevi un oro dalla riserva delle merci.



3 ARCHITETTO: Ricevi un legno dalla riserva delle merci.



4 MERCANTE: Ricevi un legno **oppure** un oro dalla riserva delle merci.



5 SERGENTE: Recluti (gratuitamente) un soldato (aggiorna il tuo segnalino sulla Tabella dei Soldati).



6 ALCHEMISTA: Puoi cedere una merce a tua scelta (rimettila nella riserva) per ricevere una unità di ciascuna delle altre due merci.



7 ASTRONOMO: Ricevi una merce a tua scelta e un gettone "+2" dalla riserva delle merci.



8 TESORIERE: Ricevi due ori dalla riserva delle merci.



9 CAPOCACCIA: Ricevi un legno e un oro **oppure** un Legno e una Pietra dalla riserva delle merci.



10 GENERALE: Recluti (gratuitamente) due soldati (aggiorna la Tabella dei Soldati) e puoi guardare la carta in cima al mazzo delle "carte invasori" (senza mostrarla agli avversari; poi riponila in cima al mazzo).



11 ARMAIOLO: Ricevi una pietra e un legno **oppure** una pietra e un oro dalla riserva delle merci.



12 NOBILDONNA: Ricevi due merci a tua scelta (uguali o diverse) e un gettone "+2" dalla riserva delle merci.



13 CAMPIONE: Ricevi tre pietre dalla riserva delle merci.



14 SPIA: Puoi pagare 1 PV (aggiorna il segnapunti) per ricevere tre merci a tua scelta (uguali o diverse) dalla riserva delle merci.



15 INVENTORE: Ricevi una pietra, un legno e un oro dalla riserva delle merci.



16 MAGO: Ricevi quattro ori dalla riserva delle merci.



17 REGINA: Ricevi due merci a tua scelta (uguali o diverse) dalla riserva delle merci, guadagni 3 PV (aggiorna il segnapunti) e puoi guardare la carta in cima al mazzo delle "carte invasori" (senza mostrarla agli avversari; poi riponila in cima al mazzo).



18 RE: Ricevi una pietra, un legno e un oro dalla riserva delle merci e recluti (gratuitamente) un soldato (aggiorna la Tabella dei Soldati).

Quando tutti i Consiglieri influenzati hanno elargito il proprio aiuto, ogni giocatore recupera i propri dadi dal tabellone principale e si procede con la costruzione di edifici.

! Si noti che non c'è limite alla quantità di merci che un giocatore può possedere contemporaneamente. Le merci sono da ritenersi illimitate: se quelle fornite si esaurissero, segnate in qualche modo quelle in eccesso possedute da ciascuno.

Esempio: Il Giullare fa totalizzare ad Andrea 1 Punto Vittoria. Andrea muove il suo segnalino dei PV in avanti di 1 casella. Sul Signorotto non ci sono dadi, per cui viene saltato.

L'Architetto dona un legno a Davide, che prende un cubetto legno dalla riserva.

Il Mercante permette a Carlo di scegliere tra un oro ed un legno. Avendo già un oro, Carlo sceglie un legno.

Ora l'Alchimista permette a Carlo di scambiare una delle sue merci nelle altre due. Carlo decide di scambiare il legno appena ottenuto e lo restituisce alla riserva, da cui prende un oro ed una pietra.

L'Astronomo quindi dà a Davide un gettone +2 (lo prende dalla riserva) ed una merce a sua scelta. Davide sceglie un secondo legno.

Il Tesoriere elargisce ad Andrea due ori, dopodiché il Capocaccia permette a Barbara di scegliere tra un legno ed un oro o un legno ed una pietra. Avendo già una pietra, Barbara sceglie un legno ed un oro e li prende dalla riserva.

I consiglieri successivi non sono stati influenzati con dei dadi in questa stagione, per cui si passa alla costruzione degli edifici.

d) Costruire edifici nella propria provincia

Rispettando l'ordine di gioco, ciascun giocatore può costruire (se lo desidera) **uno ed un solo edificio**. Il costo di ogni edificio è indicato sui tabelloni "provincia" ed è una combinazione di merci. Il giocatore prende le merci pari al costo dell'edificio dalle sue e le rimette nella riserva, prende un gettone del proprio colore e lo mette sulla casella corrispondente del proprio tabellone. Il giocatore riceve il numero di PV indicati su tale casella.

! La costruzione degli edifici avviene per file orizzontali, tutte indipendenti tra di loro. E' possibile costruire un edificio solo se si possiede già tutti quelli alla sua sinistra (oppure se si tratta di uno degli edifici della prima colonna, la più a sinistra di tutte).

Esempio: Puoi costruire la Chiesa solo se hai già costruito sia la Statua che la Cappella.



Da quel momento il giocatore godrà dei benefici descritti nella casella dell'edificio corrispondente, che si sommano ai benefici degli edifici costruiti in precedenza (costruire un edificio più "avanzato" non fa perdere i benefici legati agli edifici che lo precedono sulla stessa riga).

Esempio: Andrea ha due ori ed un legno, sceglie di spendere i due ori (restituendoli alla riserva) per costruire la Statua. Piazza uno dei segnalini sullo spazio corrispondente nella sua tabella Provincia. La statua vale 3 PV per cui Andrea sposta in avanti di 3 il proprio segnalino dei PV (che era già sulla 2) fino alla casella n° 5.



Barbara decide di costruire la Locanda, paga un oro ed un legno. Mette un segnalino nella propria tabella provincia, ma non ottiene Punti Vittoria (la Locanda vale zero PV).

Carlo ha due ori ed una pietra. Decide di costruire la Torre di Guardia, paga un oro e la pietra, e realizza anche 1 PV.

Davide decide di spendere due legni e di costruirsi la Palizzata, che come la Locanda non vale PV.

E' possibile che durante l'Inverno (vedi Fase "8 - Inverno") uno o più edifici siano distrutti. Quando ciò avviene, il giocatore deve rimuovere

il suo gettone "edificio" dall'edificio distrutto e perde immediatamente i PV che aveva ottenuto costruendo quell'edificio (oltre a non godere più dei benefici ad esso associati).

Per ulteriori dettagli, vedere la Fase "8 - Inverno".

Dopo che tutti hanno avuto la possibilità di costruire un edificio, la fase termina.

Fase 3: Premio del Re

Re Tritus premia il governatore più capace: *colui che ha più edifici riceve 1 PV*. In caso di parità (nel numero massimo di edifici) fra più giocatori, tutti coloro che pareggiano ricevono 1 PV.

Dopo aver stabilito chi riceve il premio del Re, la fase termina.

Fase 4: Estate – Seconda Stagione Produttiva

Seguite lo stesso procedimento della "Fase 2 – Primavera" (lanciare i dadi, determinare l'ordine di gioco, influenzare i Consiglieri, riceverne l'aiuto e costruire).

Fase 5: Agente del Re

Re Tritus invia un suo uomo fidato per aiutare il governatore più in difficoltà: *colui che ha meno edifici (se pari, colui che ha meno merci) prende il segnalino "Agente del Re"*.

Se più giocatori sono ultimi alla pari (sia per edifici sia per merci), nessuno riceve il segnalino.

- In una successiva stagione produttiva (Autunno, Primavera o Estate), il giocatore che lo detiene potrà usare il segnalino "Agente del Re" per influenzare (con i suoi dadi, secondo le normali regole) un Consigliere che sia già stato influenzato in quella stagione (dal giocatore stesso o da un avversario). Solo per quella stagione, il Consigliere elargirà quindi due volte il proprio aiuto.
- Alternativamente**, il segnalino "Agente del Re" può essere usato alla fine di qualsiasi stagione produttiva per costruire un secondo edificio in quella stessa stagione (il costo deve essere pagato per intero e si applicano le normali restrizioni; il vantaggio è dato dalla possibilità di costruire due volte invece di una nella stessa Fase).

Dopo averlo usato, il segnalino "Agente del Re" torna sul tabellone. Se il giocatore non lo usa entro l'inizio della prossima Fase 5, deve comunque restituirlo (non riceve altre forme di compensazione e, se anche venisse nuovamente assegnato a lui, potrebbe comunque usarlo una volta sola prima di renderlo).

Dopo aver stabilito da chi vada in visita l'Agente del Re, la fase termina.

Esempio: Inizia la quinta fase del secondo anno, Andrea ha costruito cinque edifici e non ha merci, Barbara quattro edifici e possiede due merci, Carlo quattro edifici ed una merce, Davide quattro edifici e nessuna merce. Davide ottiene l'aiuto dell'agente del Re e ne prende la pedina.

Esempio: Siamo in una qualunque stagione produttiva durante la costruzione degli edifici e Davide possiede la pedina "Agente del Re", un oro e tre legni. Normalmente potrebbe costruire un solo edificio, ma Davide decide di usare la pedina "Agente del Re" e costruisce sia la Barricata che la Fucina. La pedina torna sulla casella 5 del calendario delle Stagioni.

Esempio: Siamo in una qualunque stagione produttiva e si stanno influenzando i consiglieri. Davide possiede la pedina "Agente del Re" e gli è rimasto da spendere un solo dado con il punteggio di 3, ma l'Architetto è già stato influenzato da Barbara. Davide usa la pedina "Agente del Re" e piazza anche il suo dado assieme a quello di Barbara nello spazio dell'Architetto.



Fase 6: Autunno – Terza Stagione Produttiva

Seguite lo stesso procedimento della "Fase 2 – Primavera" (lanciare i dadi, determinare l'ordine di gioco, influenzare i Consiglieri, riceverne l'aiuto e costruire).

Fase 7: Reclutare i soldati

Nell'ordine di gioco, ciascun giocatore può pagare due merci (uguali o diverse) per reclutare un soldato, aggiornando il suo segnalino sulla Tabella dei Soldati. Ogni giocatore può ripetere tale azione più volte (pagando un totale di quattro merci per assoldare due soldati, ecc...).

Dopo che tutti hanno avuto la possibilità di reclutare soldati, la fase termina.

Fase 8: Inverno – La Battaglia

L'inverno a differenza delle altre non è una "stagione produttiva". Invece, i giocatori devono affrontare un esercito invasore.

Rivelate la carta in cima al mazzo "Invasori" (presente sul Calendario delle stagioni nella casella 8) e mostratela a tutti.

La forza degli invasori è indicata dal numero nell'angolo in alto a sinistra, seguito dalla loro razza.

Su sfondo rosso sono indicate le penalità in caso di sconfitta.

Su sfondo azzurro sono riportate le ricompense in caso di vittoria.



Sul retro delle carte "Invasori" sono riportati anche i possibili valori dei mostri che attaccheranno nell'anno in corso: è così possibile attrezzare adeguatamente le proprie difese e il proprio esercito.



A questo punto inizia la battaglia: Re Tritus ogni anno invia delle truppe per aiutare i suoi Governatori a difendere le province.

Il primo giocatore nell'ordine di gioco lancia un dado bianco, dopodiché tutti i giocatori spostano in avanti il proprio segnalino sulla Tabella dei Soldati del totale ottenuto con il dado appena lanciato.

Esempio: La situazione è la seguente:

Andrea ha costruito la Statua, la Palizzata e la Barricata. Il suo segnalino nella tabella dei Soldati è sullo zero. Non ha merci.

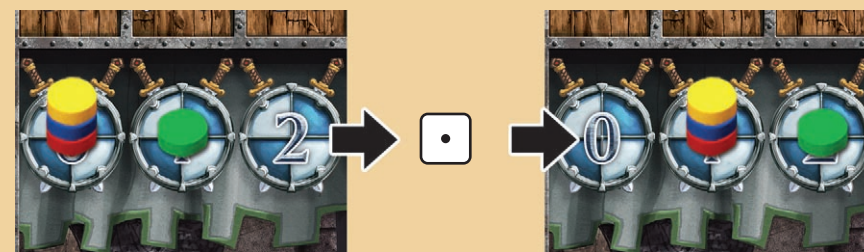
Barbara ha costruito la Locanda e la Torre di Guardia. Il suo segnalino sulla tabella dei Soldati è sull' 1. Ha un legno ed una pietra.

Carlo ha costruito la Torre di Guardia, la Fucina e la Barricata. Il suo segnalino sulla tabella dei Soldati è sullo zero. Non possiede merci.

Davide ha costruito la Locanda, la Barricata e l'Argano. Il suo segnalino sulla tabella dei Soldati è sullo zero. Possiede un legno.

Viene ora girata la prima carta del mazzo Invasori. Si tratta di un'orda di Goblin (forza 3).

Il primo giocatore lancia il dado del re per vedere quanti soldati accorrono in aiuto dei governatori, purtroppo per loro ottiene solamente un 1. Tutti muovono i propri segnalini sulla Tabella Soldati in avanti di 1 casella.



Ora, ciascun giocatore deve calcolare l'esito del proprio combattimento (ogni giocatore deve combattere indipendentemente dall'esito delle battaglie degli altri giocatori; per comodità gli scontri sono risolti uno alla volta).

Ogni giocatore aggiunge e/o sottrae al punteggio del proprio segnalino sulla Tabella dei Soldati gli eventuali bonus e/o penalità dovuti ai suoi edifici:

- se il totale è **maggiore** della forza degli invasori, il giocatore ha vinto e riceve i premi (merci e/o PV) indicati sulla carta;
- se il totale è **uguale** alla forza degli invasori, il giocatore ha respinto a fatica gli invasori: non riceve alcun premio né subisce alcuna penalità;
- se il totale è **minore** della forza degli invasori, il giocatore ha perso

e deve subire le penalità indicate sulla carta (nell'ordine, dall'alto in basso: razzia di oro, razzia di legno, razzia di pietra, razzia di merci a scelta del giocatore, distruzione di edifici e perdita di PV – vedi spiegazione più avanti).

Il giocatore, o i giocatori, il cui totale complessivo (addizionando quindi il punteggio della Tabella dei Soldati con bonus e penalità dovuti agli edifici) è maggiore, **ottengono 1 PV extra**, a condizione che abbiano vinto la battaglia.

! la Tabella dei Soldati riporta un valore massimo di 9, ma è perfettamente possibile per i giocatori avere un punteggio totale di battaglia superiore, quindi nel caso ad esempio che un giocatore abbia un valore totale di battaglia (inclusi bonus e penalità degli edifici) di 10 ed un altro di 11 è solo quest'ultimo che otterrà il PV extra.

Se il giocatore ha perso la battaglia, possono verificarsi vari tipi di eventi, indicati nella parte rossa della carta "Invasore":

a) Razzia di merci

Quando un invasore "razzia una merce", il giocatore che ha perso deve rimettere nella riserva generale tante unità di tale merce quante sono indicate sulla carta invasore (se non ne ha abbastanza, perde quelle che può, se non ne ha del tipo che dovrebbe perdere non ne perde). Se un giocatore deve perdere "merci a scelta", può cederne di uguali o diverse, nella proporzione che preferisce.

b) Distruzione di edifici

Quando un invasore "distrukge un edificio" ad un giocatore, lo sceglie nella colonna più a destra possibile (la quarta se il giocatore ha edifici in quella colonna, altrimenti la terza, se anch'essa è vuota sceglie la seconda, ecc.); se nella colonna prescelta ci sono più edifici, l'invasore distrukge quello nella riga più in alto. Il giocatore deve rimuovere il gettone "edificio" dalla casella così determinata e perde immediatamente i PV che aveva ottenuto per la costruzione di tale edificio (oltre a non godere più dei benefici ad esso associati). Potrà ricostruire l'edificio in una futura stagione produttiva seguendo le normali regole di costruzione.

c) Perdita di Punti Vittoria

Spostate indietro il segnalino del giocatore di tanti spazi quanti indicati sulla carta "Invasore".

Dopo che tutti i giocatori hanno combattuto, la carta degli invasori è riposta nella scatola.

Quindi, tutti i soldati di tutti i giocatori sono congedati: tutti i segnalini sulla Tabella dei Soldati vengono cioè messi sul valore "0" e la fase termina.

Riprendendo l'esempio precedente, calcoliamo i risultati delle singole battaglie;

Andrea ha un totale di combattimento di 3 (1 per la Tabella dei Soldati, +1 per la Palizzata, +1 per la Barricata dal momento che si sta combattendo contro dei Goblin), pertanto pareggia. Non riceve premi né subisce penalità.

Barbara ha un totale di combattimento di 3 (2 per la Tabella Soldati, +1 per la Torre di Guardia). Non riceve premi né subisce penalità.

Carlo ha un totale di 4 (1 per la Tabella Soldati, +1 ciascuno per Torre di Guardia, Fucina e Barricata, quest'ultima dal momento che si sta combattendo contro dei Goblin). Vince la battaglia pertanto ottiene una Pietra (ricompensa segnata nella parte della carta Invasori a fondo blu

Davide ha un totale di 2 (1 per la Tabella Soldati, +1 per la Barricata). Perde la battaglia e deve subire le penalità riportate nell'area rossa della carta Invasori. Davide dovrebbe perdere un oro. Siccome l'unica risorsa che possiede è un legno, non perde nulla. Inoltre i Goblin distrukgono uno degli edifici di Davide. Siccome la distrukzione degli edifici interessa prima quelli della colonna più a destra e Davide ha un edificio nella seconda colonna (l'Argano) e due nella prima, l'Argano viene distrukto. Se Davide avesse avuto solo edifici della prima colonna, sarebbe stato distrukto quello nella riga più in alto. Davide toglie il gettone edificio dallo spazio dell'Argano sulla sua Tabella Provincia.



Infine, il giocatore con il maggior punteggio totale in battaglia è stato Carlo, che ha anche vinto la sua battaglia, pertanto Carlo riceve una ricompensa addizionale di 1 PV.



Tutti i segnalini sulla Tabella dei Soldati vengono riportati nella casella zero.

L'anno è concluso, il segnalino dell'indicatore dell'Anno viene mosso sull'anno successivo, il segnalino del calendario ritorna alla posizione n°1, Aiuto del Re.

Fine dell'anno

Terminata la "Fase 8 – Inverno", l'anno è concluso. Avanzate di una casella il segnalino che tiene il conto degli anni. Se il segnalino si trovava sulla casella "V", il gioco termina. Altrimenti, ricominciate dalla Fase 1.

Vittoria

Alla fine del quinto anno, il giocatore con più PV è il vincitore. In caso di parità, vince chi è rimasto con più merci. Se la parità persiste, vince colui che ha più edifici. Se ancora pari, la vittoria è condivisa. Se nel corso della partita un giocatore scende a meno di zero PV o supera i 59, segnate in qualche modo che ha completato il giro del segnapunti (o che si trova a punteggio negativo) e continuate.

Regola aggiuntiva per due giocatori

All'inizio di ogni stagione produttiva (Fasi 2, 4, 6), lanciate tre dadi di uno dei colori non utilizzati. Poneteli sulla casella del Consigliere corrispondente alla loro somma. Poi lanciate altri due dadi di un altro colore non utilizzato e poneteli sulla casella del Consigliere corrispondente alla loro somma. Se tale casella è quella occupata dai tre dadi precedenti, mettete ciascuno dei due dadi sulla casella pari al suo valore (se sono uguali, il secondo non sarà utilizzato nella stagione in corso). Quei Consiglieri si considerano già influenzati (quindi sono inaccessibili, a meno di usare il gettone "Agente del Re"). Alla fine della stagione, rimuovete tutti i dadi così schierati.

NOTE SUL FUNZIONAMENTO DEGLI EDIFICI

Suggerimento: potrebbe essere utile capovolgere il segnalino edificio di un edificio il cui effetto è già stato attivato nella stagione in corso.

Statua e Cappella - E' possibile attivare gli effetti di questi due edifici solo una volta a stagione per ciascun edificio. Ad esempio, lanciando quattro dadi produzione (tre colorati più uno bianco) ed ottenendo 2,2,2,2 è possibile, avendo costruito la Statua, rilanciare un dado grazie al potere della statua. Ipotizzando che in questo caso si ottenga un "1", ora il totale dei dadi è 7, quindi è ora possibile, avendo costruito la Cappella, rilanciarli tutti (compreso quello appena rilanciato grazie alla statua). Ma se il nuovo risultato dovesse essere tutti numeri identici o un totale pari o inferiore a 7, questo deve essere accettato.

Chiesa - Vale +1 solamente in caso di battaglia contro i Demoni, altrimenti non conferisce alcun bonus.

Locanda - Ricordatevi di distribuire a ciascun giocatore che abbia costruito la Locanda (anche durante l'Estate appena terminata) il gettone "+2" prima di iniziare la Fase 5 "Agente del Re". Questo gettone può essere speso per attivare il potere del Municipio nella medesima stagione.

Mercato - E' possibile utilizzare una somma di dadi pari a 9 per influenzare il Consigliere n° 8 o il n° 10 (invece del n° 9). In questo caso può essere utile piazzare i dadi a somma 9 sulla casella scelta senza modificarne il valore (ad indicare che si è già usato il potere del Mercato in questa stagione).

Fattorie - I dadi bianchi devono essere sempre "spesi" insieme ad uno o più dadi colorati. Il malus di -1 al combattimento deve essere sottratto al punteggio del giocatore durante la battaglia invernale.

Caserma - Può essere usata più volte durante la Fase 7: un giocatore, avendo costruito la Caserma, può quindi pagare un totale di tre merci qualsiasi per reclutare in totale tre soldati.

Palizzata - Vale +2 solamente in caso di battaglia contro gli Zombi, altrimenti vale +1.

Scuderie - Un giocatore che, avendo costruito le scuderie, influenzi il Consigliere n° 10 recluta (gratuitamente) tre soldati invece di due.

Fortezza - un giocatore che, avendo costruito la fortezza, vince una battaglia in cui non ci sono PV come ricompensa riceve ugualmente 1 PV in aggiunta alle altre ricompense previste.

Barricata - Vale +1 solamente in caso di battaglia contro i Goblin, altrimenti non conferisce alcun bonus.

Argano - Un giocatore che, avendo costruito l'Argano, desidera costruire le Fattorie pagherà un solo Oro (e non due), oltre a tre Legni e una Pietra.

Municipio - Il massimo numero di PV ottenibili in una singola stagione dal Municipio è 1 (pagando 1 gettone +2 o una merce). Non è possibile pagare 2 gettoni, 2 merci o 1 merce ed 1 gettone per ottenere 2 PV nella stessa stagione.

KINGSBURG

Un gioco di: Andrea Chiarvesio e Luca Iennaco

Grafica e Artwork: Mad4Gamestyle

Produzione: Silvio Negri-Clementi

Con la collaborazione di: Federico Faenza

Fotografia: Anna Fracassi

Un grazie a tutti i playtesters, in particolare a: i primi in assoluto (Alessandro Prete, Alberto "slow" Bertinetti), il gruppo di GiocaTorino (Fortunato "Tinuz" Cappellieri e Bruno Bloodwolf su tutti), gli amici di IDG (Walter Obert, Paolo Mori ed altri), Luke's Knights (Enrico Torazza, Davide Vietti, Chiara Steila e Andrea Senor), gli appassionati di www.giochidatavolo.net (Andrea Bolognini, Matteo Borghi, Fabio Cambiaghi), a Valeria Bottiglieri di Counter ed infine ad Andrea Ligabue.

Counter playtesting team: Carola Bambi, Michele Bernardi, Valeria Bottiglieri, Massimo Lizzori, Kelly Stocco.

Kingsburg è un gioco pubblicato da Stratelibri / Counter srl - Via Alserio, 15 - Milano 20159 Italy. Tel 02.454.98.443 - info@stratelibri.it

Stratelibri è la divisione di libri e giochi di Counter srl.
Stratelibri è un © & TM 2002-2007 Counter srl.
Tutti i diritti sono riservati.
Kingsburg è un © & TM 2007 Counter srl – Italy.

Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Tutti i personaggi presenti in questo gioco sono immaginari.