



La Valle dei Goblin

Uno Scenario per il Gioco da Tavolo "Kingsburg"

Al confine settentrionale del Regno si trova una valle abitata da numerose tribù guerresche di goblin. Anche se trascorrono la maggior parte del loro tempo a combattersi fra loro, sono comunque sempre pronte ad assalire qualsiasi colono tenti di stabilire un insediamento in questa terra.

Preparazione

Dopo aver preparato il mazzo degli invasori, crea un secondo mazzo con le carte rimanenti (seguendo le stesse regole, cioè una carta per anno a faccia in giù) e mettilo su questa scheda. Questo è il Mazzo della Valle.

Tribù dei Goblin

Durante ciascun Inverno, rivela la carta superiore del Mazzo della Valle. Se non è una carta "Goblin", ignorala e continua come di norma. Se è una carta "Goblin", una tribù di goblin si è unita agli invasori, nella speranza di saccheggiare le colonie umane appena stabilite! Il Re invia immediatamente un numero di rinforzi pari all'anno in corso (cioè nell'anno III si aggiungerebbero 3 soldati al numero tirato sul dado). La Forza dei Goblin viene aggiunta a quella degli invasori. I giocatori sconfitti subiscono gli effetti negativi di entrambe le carte. I giocatori vittoriosi ottengono le ricompense indicate su entrambe le carte. In ogni caso la carta viene scartata al termine dell'Inverno, come di norma.

Durante il quinto anno, la carta è sempre considerata di tipo "Goblin" indipendentemente da quanto vi è indicato.

Nota: una barricata fornisce il suo bonus se dei Goblin vengono aggiunti agli invasori, ma se anche questi sono dei Goblin il bonus non viene raddoppiato.

Nota: quando un giocatore può sbirciare quale invasore sia in arrivo, può scegliere da quale mazzo pescare.