



La Spada e la Fede

La Spada e la Fede

(Krieg und Frieden / Charlemagne)

Un gioco di Gerard Mulder per 3 - 4 giocatori, dai 10 anni in su

Introduzione

La Spada e la Fede è un gioco da tavolo per tre o quattro giocatori, ambientato nel medio evo. I giocatori vestiranno i panni di importanti nobili che si contendono l'ascesa al trono in un regno in cui il Re è ormai vecchio e senza eredi. Il suo successore sarà colui che dimostrerà allo stesso Re di essere il più capace e meritevole.

I nobili guadagneranno il favore del Re se riusciranno a risolvere al meglio i vari problemi che affliggono il regno, come guerre e carestie, cercando, allo stesso tempo, di dare il maggior contributo alla realizzazione dell'antico sogno del Re: la costruzione di una grande cattedrale.

Il vincitore del gioco sarà il giocatore che, alla fine della partita, avrà accumulato il maggior numero di punti vittoria.

Materiali del Gioco

- tabellone di gioco;
- 24 case in legno (6 in ciascuno dei 4 colori: giallo, nero, bianco, arancio);
- 6 pezzi della cattedrale in legno;
- 68 carte Risorsa;
- 16 carte Agenda;
- 32 segnalini Punto Vittoria (blu e rossi);
- 8 tessere Privilegio del Re;
- 4 schede riassuntive.

Panoramica dei Componenti

- **Tabellone di Gioco.** Il tabellone del gioco rappresenta la mappa del regno, al centro della quale è raffigurato il sito di costruzione della cattedrale. Il resto della mappa è diviso in quattro quadranti, ognuno dei quali rappresenta il feudo governato da un giocatore. Ogni feudo contiene nove spazi dove saranno costruite le case dei lavoratori: nei sei spazi esterni saranno costruite le case coloniche dei contadini, nei tre spazi interni saranno costruite fino a tre case degli operai che lavoreranno alla costruzione della cattedrale.
- **Parti della Cattedrale.** Durante la partita questi sei pezzi in legno servono per rappresentare la cattedrale in costruzione, al centro del tabellone di gioco. I giocatori riceveranno punti vittoria in funzione del contributo che daranno per la costruzione delle varie parti della cattedrale.
- **Case in Legno.** Ogni giocatore riceve 6 case di legno in un colore a sua scelta. I giocatori costruiranno queste case negli appositi spazi del proprio feudo: le case coloniche (costruite nei 6 spazi esterni) servono a garantire al nobile maggiori risorse durante l'autunno, quando saranno incassate le rendite. Le case dei lavoratori (costruite nei 3 spazi interni) permettono al giocatore di ricevere un maggior numero di punti vittoria quando completerà la costruzione di una delle parti della cattedrale.
- **Carte Risorsa (dorso blu).** Le 68 carte "Risorsa" vengono utilizzate dai giocatori durante la primavera per risolvere i problemi del regno e durante l'estate per svolgere diverse azioni, descritte più avanti in questo regolamento.
- **Carte Agenda (dorso rosso).** Le 16 carte "Agenda" rappresentano i quattro tipi di problemi che possono affliggere il regno nei diversi momenti del gioco: Guerra (Bellum), Tassazione (Tributum), Rivolta (Seditio), e Carestia (Fames). Queste carte vengono utilizzate dai giocatori per stabilire quale problema dovrà essere risolto dai nobili durante l'anno. Una delle quattro carte Rivolta mostra una croce di pietra in cima all'arcata e viene utilizzata all'inizio della partita (vedi "Preparazione del gioco", più avanti).
- **Segnalini punti vittoria.** I piccoli segnalini rotondi che mostrano il sigillo del Re rappresentano i punti vittoria. I segnalini di colore rosso valgono un punto, quelli blu cinque. I giocatori possono, in qualsiasi momento del gioco, scambiare cinque segnalini da 1 punto con un segnalino da 5 punti. I segnalini dei punti vittoria sono pubblici e sono sempre tenuti in vista dai giocatori.
- **Segnalini Privilegio del Re.** Le tessere a forma di pergamena rappresentano i "Privilegi" concessi dal Re ai nobili che risolvono alcuni dei problemi del regno e forniscono carte Risorsa aggiuntive alla fine di ogni anno. Anche i privilegi sono pubblici e vengono tenuti in vista dai giocatori durante il gioco.

- Schede Riassuntive. Poiché i problemi del regno saranno risolti usando le carte Risorsa, le quattro schede riassuntive (una per ogni giocatore) riportano una tabella che indica il valore (l'efficacia) di ogni tipo di Risorsa rispetto a ciascuno dei quattro problemi che i giocatori saranno chiamati a risolvere. Ad esempio, una carta Cavaliere vale 4 punti se il regno è in guerra ma solo 1 punto se vi è carestia.

Preparazione del Gioco

- Aprite il tabellone e collocatelo al centro del tavolo, in modo che ogni giocatore abbia il proprio feudo con gli spazi per le case coloniche davanti a sé. Nella parte sinistra di ogni feudo è raffigurato lo stemma nobiliare del giocatore.
- Separate le carte in due mazzi: le 68 carte Risorsa e le 16 carte Agenda. Mescolate le carte Risorsa e distribuitene 8, a faccia in giù, ad ogni giocatore. Il mazzo con le carte rimanenti viene collocato, a faccia in giù, vicino al tabellone di gioco. Ogni volta che i giocatori scartano carte Risorsa, queste vengono poste in una pila degli scarti accanto al mazzo. Quando il mazzo delle risorse si esaurisce, mescolate gli scarti e formate un nuovo mazzo coperto.
- Distribuite le carte Agenda a secondo del numero di giocatori come di seguito indicato:
 - 4 giocatori: mescolate le carte Agenda e distribuitene quattro, coperte, ad ogni giocatore. I giocatori esaminano le loro carte: chi ha ricevuto la carta Rivolta con la croce di pietra diventa il Consigliere del Re all'inizio del primo anno di gioco. Questo giocatore piazza la carta Rivolta con la croce di pietra a faccia in su sul tavolo, davanti a sé.
 - 3 giocatori: mettete la carta Rivolta con la croce di pietra scoperta sul tavolo. Rimescolate le rimanenti 15 carte e distribuitele, coperte, ai giocatori (5 carte a ciascun giocatore).
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende le case di legno corrispondenti, piazzandone 2 negli spazi delle case coloniche del proprio feudo e mettendo le altre 4 davanti a sé, vicino al tabellone.
Importante: all'inizio della partita, i tre spazi di ogni feudo riservati alle case per i lavoratori della cattedrale sono lasciati liberi.
- Infine, ogni giocatore riceve una scheda riassuntiva.
- I pezzi della cattedrale, le tessere Privilegio e i segnalini dei punti vittoria vengono messi a portata di mano dei giocatori, vicino alla mappa.

Svolgimento del Gioco

Il gioco si svolge in una serie di round, definiti "anni", ognuno dei quali è suddiviso in quattro fasi, definite "stagioni". Il giocatore iniziale in ogni fase del gioco è quello che all'inizio della stessa fase ha il titolo di Consigliere del Re. Il detentore del titolo può cambiare ogni anno, nella fase Primavera.

Inverno

I nobili e il Re si riuniscono per stabilire la gravità dei vari problemi che affliggono il regno e quindi per determinare quale problema dovrà essere affrontato per primo durante la Primavera. Questa scelta viene effettuata tramite le carte Agenda. Il Consigliere del Re propone per primo il problema da risolvere, giocando una carta Agenda dalla propria mano. Gli altri giocatori hanno l'opportunità di cambiare la carta Agenda sul tavolo e convincere il Re a risolvere un problema di maggiore importanza, ma ogni cambiamento costa al giocatore che lo effettua una tessera Privilegio.

Le carte Agenda

Guerra. Il regno è continuamente minacciato da invasioni di Magiari, Vichinghi, Mongoli, ecc. Inoltre, il Papa sta pianificando una Crociata per liberare Gerusalemme dai musulmani. I nobili dovranno radunare tutti i cavalieri ai loro ordini per allontanare queste minacce.

Tassazione. Il Re, l'Imperatore o la Chiesa esigono spesso tributi in oro o risorse per finanziare i loro progetti.

Carestia. Molte calamità naturali affliggono la popolazione. Invasioni di locuste, alluvioni, siccità, pestilenze, incendi e altri disastri naturali stanno causando carestia e miseria tra la gente. Per alleviare la sofferenza dei sudditi, possono essere fornite scorte di grano e altre risorse alimentari.

Rivolta. L'incapacità di porre rimedio ai problemi della popolazione o l'imposizione di tasse troppo alte possono indurre i sudditi a ribellarsi. Questi motivi costringeranno inevitabilmente i contadini infuriati a impugnare i forconi e a reclamare ciò che gli spetta. Forse, dispensando alcuni contadini dal duro lavoro, la popolazione si convincerà che siete animati di buone intenzioni.

Svolgimento della Fase Inverno nel Primo Anno

- Con 4 giocatori il Consigliere del Re è il giocatore che ha la carta Rivolta con la croce di pietra.
- Con 3 giocatori, il Consigliere del Re è il giocatore più anziano.

Il Consigliere del Re inizia la partita. La carta Rivolta con la croce di pietra è la carta Agenda per il primo anno. Questa carta non può essere cambiata, in quanto all'inizio della partita nessuno possiede tessere Privilegio. Di conseguenza, nell'inverno del primo anno non accade nulla e la partita prosegue con la fase Primavera.

Svolgimento della Fase Inverno negli Anni Successivi

Il Consigliere del Re sceglie una carta Agenda dalla propria mano e la gioca a faccia in su sul tavolo. Se il Consigliere del Re non ha carte Agenda in mano, il primo giocatore alla sua sinistra che possiede carte Agenda effettua la scelta.

Dopo che il Consigliere del Re (o il primo giocatore alla sua sinistra con carte Agenda in mano) ha giocato una carta Agenda, questa carta può essere cambiata come di seguito indicato.

- Iniziando dal giocatore alla sinistra di colui che ha giocato la carta Agenda e procedendo in senso orario, ogni giocatore ha l'opportunità di cambiare la carta Agenda sul tavolo.
- Al proprio turno, se un giocatore vuole cambiare la carta Agenda, deve scartare una tessera Privilegio in suo possesso e sostituire la carta Agenda sul tavolo con una giocata dalla sua mano.
- Se nel proprio turno un giocatore non vuole cambiare la carta Agenda sul tavolo, può passare. Passando, il giocatore non avrà più la possibilità di cambiare quella carta Agenda fino a che non verrà sostituita da un altro giocatore. Se, quando arriverà nuovamente il suo turno, un altro giocatore ha cambiato la carta Agenda, quello che aveva passato avrà nuovamente l'opportunità di sostituirla, pagando normalmente una tessera Privilegio.
- La fase Inverno termina quando tutti i giocatori hanno passato o non hanno più tessere Privilegio.

Regola Speciale. Se un giocatore possiede una tessera Privilegio, ma non ha carte Agenda, può ugualmente cambiare la carta Agenda sul tavolo. Per fare questo, il giocatore scarta una tessera Privilegio e riprendere in mano la carta Agenda che si trova sul tavolo, dopodiché, il primo giocatore alla sua sinistra che possiede ancora carte Agenda è obbligato a giocare una in sostituzione.

Primavera

In questa fase i nobili devono risolvere il problema scelto in Inverno con la carta Agenda. I giocatori quindi competono per risolvere il problema nel modo più efficace, poiché solo colui che dimostrerà di essere il più capace guadagnerà il favore del Re. Ciò viene fatto attraverso un'asta con le carte Risorsa: ognuno dei quattro tipi di carte Risorsa ha un determinato valore (da 1 a 4), indicato nella scheda riassuntiva di ogni giocatore, che varia in base alla carta Agenda scelta durante l'Inverno. Il giocatore che offrirà complessivamente più punti in carte Risorsa otterrà una ricompensa dal Re.

I Quattro Tipi di Risorse

Grano. Il grano è il mezzo di sostentamento più importante. I contadini devono pagare un certo ammontare di tributi per coltivare il grano nei terreni del feudo. In tempi di carestia la distribuzione di grano può essere una soluzione per alleviare le sofferenze dei sudditi e, al tempo stesso, per garantire una popolazione più sana.

Lavoratori. Talvolta i contadini non sono in grado di pagare i tributi per lo sfruttamento delle terre. Poiché molto spesso i contadini non possiedono alcun tipo di ricchezza, il lavoro forzato rappresenta l'unico modo per pagare i tributi al Nobile proprietario del feudo. In tempi di rivolta, affrancare i contadini dal lavoro è un buon modo per diminuire il malcontento della popolazione. Talvolta, i nobili impongono ai contadini che abitano sulle loro terre di lavorare alla costruzione della cattedrale voluta dal Re.

Cavalieri. I cavalieri sono guerrieri educati alle arti della spada, al servizio dei Nobili e legati dal giuramento di combattere sotto il suo comando. I cavalieri vengono spesso convocati per combattere contro le invasioni nemiche. Se è necessario, sono chiamati a soffocare le rivolte che si sollevano all'interno del Regno stesso. Talvolta i cavalieri hanno il compito di saccheggiare le terre dei Nobili avversari se le loro mancanze sono considerate talmente gravi da meritare una punizione.

Ricchezze. Le ricchezze (costituite da denaro e da ogni altro tipo di metalli e pietre preziose) vengono acquisite imponendo tasse ai mercanti e agli artigiani o esigendo dazi e pedaggi e rappresentano il mezzo più efficace per pagare i tributi richiesti del Re. Talvolta, se si hanno ricchezze a sufficienza, è possibile corrompere i cavalieri avversari piuttosto che affrontarli in battaglia con il proprio esercito.

Svolgimento della Fase Primavera

- Il Consigliere del Re inizia l'asta facendo la prima offerta di carte Risorsa: egli sceglie alcune carte Risorsa dalla sua mano e le piazza scoperte sul tavolo. Il valore delle carte varia in base alla carta Agenda in gioco ed è indicato sulla scheda riassuntiva.
- Gli altri giocatori, partendo dal giocatore alla sinistra del Consigliere del Re e proseguendo in senso orario, possono partecipare all'asta giocando carte Risorsa per un valore complessivo superiore, oppure passare. Nel proprio turno, un giocatore può fare un'offerta di carte Risorsa solo se di valore più alto delle offerte precedenti, altrimenti non può far altro che passare.
- Se un giocatore non può o non vuole fare un'offerta, deve passare. Una volta che il giocatore passa, è escluso dall'asta per quest'anno di gioco. Quando un giocatore passa, riprende in mano solo le carte Risorsa che ha offerto nell'ultimo giro d'asta.
- L'asta prosegue con uno o più giri di offerte, e le offerte continuano fino a che non rimane solo un nobile in gioco. I nobili ancora in gioco possono, quando è il loro turno, aumentare l'offerta fatta in precedenza. Per fare questo piazzano le nuove carte sotto quelle offerte nei giri precedenti.
Importante: i giocatori devono tenere separate le carte Risorsa offerte in ogni giro d'asta da quelle offerte nei giri precedenti, poiché chi passa può riprendere in mano solo le carte offerte nell'ultimo giro, le carte offerte prima sono perse in ogni caso e devono sempre essere scartate.
- Il giocatore che vince l'asta deve scartare tutte le carte Risorsa offerte. Questo giocatore diventa il nuovo Consigliere del Re.

Esempio di svolgimento della fase Primavera

Guido è il giocatore alla sinistra del Consigliere del Re ed è il suo turno di offerta. La carta Agenda è Carestia. Guido offre tre carte Risorsa "Lavoratori". Il loro valore è di 9 punti. Il giocatore successivo, Silvio, passa mentre Pietro rilancia, offrendo carte Risorsa con un valore di 12 punti. Fabio, il Consigliere del Re, passa, lasciando Guido e Valerio in gioco.

Guido ora aumenta la sua offerta giocando 2 carte Risorsa "Ricchezza". Poiché queste carte hanno un valore complessivo di 4 punti, l'offerta totale di Guido sale a 13 punti. Valerio rilancia, giocando una carta "Lavoratori" e giungendo a 15 punti.

Guido aumenta ancora la sua offerta, giocando questa volta 3 carte Risorsa "Grano". Queste carte hanno un valore di 4 punti ciascuna, per cui la sua offerta sale a 25 punti.

Valerio passa e riprende in mano la carta "Lavoratori" che ha giocato nell'ultimo giro di offerte. Le carte che ha giocato prima sono scartate. Guido vince l'asta, diventa il nuovo Consigliere del Re e scarta le 8 carte offerte.

Se nell'asta Valerio avesse nuovamente superato Guido e quest'ultimo avesse passato, Guido avrebbe ripreso in mano le 3 carte "Grano" ma avrebbe dovuto scartare 3 carte "Lavoratori" e 2 carte "Ricchezza".

Ricompense

Il nuovo Consigliere del Re, avendo risolto un problema del regno, sarà ricompensato dal sovrano, a secondo del simbolo riportato negli angoli superiori della carta Agenda corrispondente.

- Se la carta Agenda ha negli angoli superiori il simbolo del Privilegio, il nuovo Consigliere del Re riceve 2 punti vittoria (due segnalini punto vittoria che valgono 1 punto ciascuno) e una tessera Privilegio a sua scelta. Se non sono rimasti Privilegi del tipo desiderato dal giocatore, egli ne può prendere uno da un avversario. Privilegi e punti vittoria sono tenuti in vista davanti al giocatore.
- Se la carta Agenda ha negli angoli superiori il simbolo della cattedrale, il Consigliere del Re edifica una nuova sezione della cattedrale e guadagna punti vittoria. L'ordine in cui vengono edificate le sezioni della cattedrale ed il numero di punti vittoria guadagnati per la costruzione di ciascuna di esse è di seguito riportato:

Ordine di costruzione	Sezione	Punti Vittoria
1	Navata centrale	2
2	Prima navata laterale	2
3	Seconda navata laterale	2
4	Coro	3
5	Facciata	3
6	Tetto	4

In aggiunta ai punti vittoria sopra indicati, il Consigliere del Re riceve un ulteriore punto vittoria per ogni casa dei costruttori della cattedrale che ha edificato nei tre spazi interni del suo feudo. In tal caso, il Consigliere del Re rimuove dal suo feudo le case dei costruttori della cattedrale e le ripone nella sua riserva, pronte per essere riutilizzate in seguito.

Una volta assegnate le ricompense al Consigliere del Re, la carta Agenda viene scartata dal gioco. Gli altri giocatori non ottengono punti e la fase Primavera ha termine.

Estate

Durante questa fase, i giocatori usano le carte Risorsa che hanno in mano per costruire nuove case coloniche, assegnare nuovi lavoratori alla costruzione della cattedrale, saccheggiare i feudi degli altri nobili e corrompere i cavalieri avversari affinché non attacchino i propri feudi.

Svolgimento della Fase Estate

Il Consigliere del Re svolge il suo turno per primo, gli altri giocatori seguono in senso orario. Nel proprio turno, ogni giocatore può svolgere le seguenti azioni in qualsiasi ordine:

- costruire nuove case coloniche
- assegnare lavoratori alla costruzione della Cattedrale
- sfidare i cavalieri nemici e saccheggiare i feudi
- corrompere i cavalieri nemici

Un'azione può essere eseguita più volte durante il proprio turno. Non è necessario completare un'azione prima di svolgerne un'altra. Per esempio, un giocatore può costruire prima una casa colonica, poi può corrompere un cavaliere, dopo può costruire un'altra casa colonica, ecc.

Azione "Costruire nuove case coloniche"

Per costruire una casa colonica, il giocatore di turno scarta una carta Risorsa "Grano" dalla sua mano, dopodiché prende una delle case di legno dalla sua riserva e la piazza in uno spazio esterno (uno dei sei spazi destinati alle case coloniche) del suo feudo che non sia già occupato da una casa.

Il giocatore può costruire più case coloniche, scartando una carta Grano per ogni casa costruita.

Azione "Assegnare lavoratori alla costruzione della cattedrale"

Per assegnare un lavoratore alla costruzione della cattedrale, il giocatore scarta una carta Risorsa "Lavoratori", dopodiché prende dal tuo feudo una delle case coloniche già costruite (le case costruite nei 6 spazi esterni del suo feudo) e la sposta in uno dei 3 spazi interni del suo feudo. La casa colonica diventa quindi una casa per i lavoratori e indica che il lavoratore è ora impegnato nella costruzione della Cattedrale.

Naturalmente, un giocatore può costruire allo stesso tempo diverse case per i lavoratori della cattedrale. Ognuna costa al giocatore una carta Risorsa "Lavoratori".

Importante: un giocatore non può mai avere un numero di case dei lavoratori superiore a quello delle sue case coloniche, pertanto non si può utilizzare quest'azione se spostando la casa colonica come indicato si contravviene a questo limite.

Azione "Sfidare i cavalieri nemici e saccheggiare i feudi"

Il giocatore di turno può attaccare il feudo di uno o più avversari con i propri cavalieri, una o più volte. Svolgendo quest'azione, non occorre necessariamente attaccare i giocatori seguendo l'ordine di gioco. Per esempio, il giocatore di turno può sfidare prima il nobile alla sua destra e dopo quello alla sua sinistra.

- Il giocatore sceglie un avversario e gioca sul tavolo una carta Risorsa "Cavaliere". Il giocatore sfidato può difendersi (non è obbligatorio) giocando anch'egli una carta Cavaliere. In questo caso le due carte si annullano a vicenda e vengono scartate.
- Il giocatore di turno decide quindi se interrompere gli attacchi e svolgere azioni diverse oppure proseguire gli attacchi giocando un'altra carta Cavaliere contro lo stesso avversario o un avversario diverso. Se prosegue con questa azione e anche in questo caso il giocatore attaccato si difende giocando una carta Cavaliere, le due carte si annullano nuovamente e non accade nulla.
- Se il giocatore attaccato non può o non vuole difendersi, l'attaccante vince e ha il diritto di bruciare una casa del nobile sconfitto, che viene scartata e riposta nella riserva del proprietario. Il giocatore sconfitto sceglie quale casa sarà bruciata (casa colonica o casa dei lavoratori) ma non può infrangere la regola secondo cui un giocatore non può possedere un numero di case dei lavoratori superiore e quello delle case coloniche.
- Il giocatore che ha bruciato la casa di un avversario pesca come bottino 2 carte Risorsa dal mazzo coperto. Queste carte vengono messe da parte e non possono essere utilizzate immediatamente: solo quando il giocatore avrà terminato il suo turno di azioni, potrà prendere in mano tutte le carte Risorsa ricevute come bottino ed accumulate durante i suoi attacchi.
- Se il giocatore di turno attacca più volte lo stesso avversario, potrà bruciargli più case (una ogni volta che l'attacco ha successo), ma riceverà solo 2 carte Risorsa come bottino. In altre parole, solo il primo attacco contro un avversario frutta bottino, attacchi successivi contro lo stesso giocatore non danno carte Risorsa.

Esempio. Valerio possiede due case dei lavoratori e due case coloniche. Un attacco di Guido lo costringe a bruciarne una: egli deve rimuovere una casa dei lavoratori, poiché altrimenti rimarrebbe con 2 case dei lavoratori e solo 1 casa colonica.

La carta Cavaliere giocata viene scartata. Per aver bruciato la casa di Valerio, Guido pesca 2 carte Risorsa dal mazzo coperto e le mette da parte, coperte. Quando finirà di svolgere le azioni, Guido potrà prendere in mano le carte Risorsa ricevute. Se Guido avesse nuovamente attaccato Valerio distruggendogli una seconda casa, non avrebbe ricevuto altre carte Risorsa. Viceversa, se Guido, dopo aver attaccato Valerio e aver ricevuto 2 carte Risorsa, avesse attaccato con successo anche Pietro, avrebbe ricevuto 2 ulteriori carte Risorsa (come bottino del secondo feudo saccheggiato).

Azione "Corrompere i cavalieri nemici"

Un nobile può corrompere i cavalieri nemici utilizzando le proprie ricchezze, allo scopo di evitare attacchi al proprio feudo. Il giocatore di turno può eseguire quest'azione una o più volte, contro uno o più avversari. Quando un giocatore svolge quest'azione, non deve necessariamente corrompere i cavalieri dei giocatori seguendo l'ordine di gioco. Per esempio, il giocatore di turno può corrompere prima un cavaliere del giocatore alla sua destra e dopo uno del giocatore alla sua sinistra.

- Il giocatore sceglie un avversario e gioca una carta Risorsa "Ricchezze" mettendola a faccia in su sul tavolo.
- Il giocatore contro cui la carta è stata giocata non può difendersi dal tentativo di corruzione e deve giocare a faccia in su sul tavolo una carta Cavaliere. Le 2 carte (Ricchezze e Cavaliere) vengono quindi scartate.
- Se il giocatore attaccato non ha carte Cavaliere in mano, deve mostrare le sue carte al giocatore attaccante. Quindi, l'azione contro questo giocatore non ha alcun effetto e la carta Ricchezze giocata viene scartata. Il giocatore può, tuttavia, tentare di corrompere i cavalieri di altri avversari giocando altre carte Ricchezze.

Le azioni di corruzione possono continuare fino a quando il giocatore di turno intende giocare carte Ricchezze.

Autunno

Durante l'autunno, i giocatori ricevono le rendite delle loro terre sotto forma di carte Risorsa. Inoltre, il giocatore più povero può ottenere aiuto dal Re il quale, per tale atto di liberalità, chiederà risorse ai suoi fedeli nobili piuttosto che prelevarle dalle proprie scorte. Infine, i più ricchi dovranno pagare le decime alla Chiesa.

Le Rendite

Iniziando dal Consigliere del Re e procedendo in senso orario, i giocatori ricevono le rendite, pescando casualmente le carte Risorsa dal mazzo coperto ed aggiungendole alla proprio mano.

- Ogni giocatore riceve sempre 1 carta Risorsa.
- In aggiunta, ogni giocatore riceve 1 carta Risorsa ogni 2 case coloniche costruite sul suo feudo. Le case dei lavoratori non producono rendite.
- Per ogni tessera Privilegio posseduta, il giocatore riceve una carta Risorsa dello stesso tipo indicato sul privilegio. A differenza delle carte Risorsa ricevute come rendita delle terre, le carte Risorsa acquisite grazie ai Privilegi vengono prese dalla pila degli scarti. Se la carta corrispondente non è presente tra gli scarti, il giocatore pesca una carta a caso dal mazzo delle Risorse. Non è consentito rinunciare a questa ricompensa.

Invocare l' Aiuto del Re

Il Re non ha interesse a vedere i suoi nobili in difficoltà. Dopo l'acquisizione delle Risorse prodotte dalle rendite e dai privilegi, il Re può ordinare ai nobili più ricchi di aiutare quelli più poveri, ricompensando tale generosità con una tessera Privilegio a scelta.

- Ogni giocatore che nella fase Autunno corrente ha ottenuto solo 1 carta Risorsa di rendita (es. chi non ha rendite aggiuntive da case coloniche e/o Privilegi) e possiede meno di 5 carte Risorsa in totale, può appellarsi alla magnanimità del Re.
- Le richieste vengono effettuate in senso orario, iniziando dal Consigliere del Re e vengono sempre accolte.
- Il giocatore che chiede l'aiuto del Re può scegliere un avversario che abbia un numero di punti vittoria pari o superiore ai propri e prendergli metà (arrotondata per difetto) delle sue carte Risorsa: egli pesca a caso queste carte dalla mano del giocatore scelto. Per esempio, se il donatore ha 9 carte Risorsa, il beneficiario ne pescherà casualmente 4 dalla sua mano.
- Dopo che il giocatore beneficiario ha ricevuto l'aiuto del Re, il donatore prende una tessera Privilegio a sua scelta dalla riserva. Se non sono rimaste tessere Privilegio del tipo desiderato, il giocatore può prenderne una da un avversario a sua scelta.

Le Decime

La Chiesa richiede ai nobili più ricchi il pagamento delle decime, veri e propri tributi su tutto ciò che viene prodotto nei loro feudi. Ogni giocatore che possiede più di 10 carte Risorsa deve scartare quelle in eccesso (a sua scelta) fino a rimanere con 10 carte in mano.

Fine dell'Anno

Quando la fase Autunno termina, inizia immediatamente un anno nuovo, con una nuova fase Inverno. Per maggiori dettagli, consultare il paragrafo "Svolgimento della Fase Inverno negli Anni Successivi".

Fine del Gioco e Condizioni di Vittoria

La partita finisce durante la fase Primavera non appena viene costruita l'ultima sezione della cattedrale (il tetto). A questo punto i giocatori contano i punti vittoria guadagnati: il giocatore che ha guadagnato il maggior numero di punti vittoria è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore con più carte Risorsa.

Variante: La Mobilitazione del Re

Rispetto al gioco standard, proponiamo questa variante che, a nostro parere, rende il gioco ancora più avvincente consentendo di completare l'anno di gioco dopo il termine della costruzione della cattedrale.

La grande cattedrale è stata ultimata, e il desiderio del Re si è finalmente realizzato. Tuttavia, prima di decidere chi sarà il suo successore, il Re si è imposto di risolvere una volta per tutte il più grave problema che il regno abbia dovuto affrontare, convocando per l'ultima volta i suoi fedeli nobili. Questa volta sarà necessario il supporto di tutti: solo così sarà possibile assicurare una pace durevole nel regno.

In questa variante, la partita non si conclude immediatamente durante la fase Primavera nella quale un giocatore ha costruito il tetto della cattedrale. Al contrario, il gioco prosegue fino alla fine dell'anno e i giocatori svolgono per l'ultima volta le fasi Estate ed Autunno per intero.

Durante la fase Autunno, i giocatori accumulano normalmente le rendite, invocano l' Aiuto del Re e pagano Decime. Tuttavia, alla fine del gioco, prima del conteggio dei Punti Vittoria, i giocatori guadagnano ulteriori Punti Vittoria grazie alle carte Risorsa che hanno in mano, come di seguito dettagliato.

- Iniziando dal Consigliere del Re e proseguendo in senso orario, ogni giocatore scopre le carte Risorsa che ha in mano e consulta la scheda riassuntiva, guardando la colonna corrispondente alla carta Agenda scelta nell'ultimo Inverno. Il giocatore riceve quindi i Punti Vittoria in base al valore finale delle carte Risorsa in suo possesso e li aggiunge a quelli accumulati in precedenza: iniziando dalla cima della colonna, il primo tipo di Risorsa vale 1 Punto Vittoria, il secondo ed il terzo valgono ½ Punto Vittoria (arrotondato per difetto), il quarto tipo di Risorsa non vale nulla.
- Tutte le carte Risorsa convertite in Punti Vittoria vengono scartate. Vince il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria. In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di carte Risorsa in mano (le carte Risorsa non convertite in Punti Vittoria). In caso di ulteriore parità, i giocatori condividono la vittoria.

Esempio. La carta Agenda dell'ultimo anno è "Guerra", per ogni carta Cavaliere in mano ai giocatori fa guadagnare 1 punto vittoria, ogni carta Ricchezza e Lavoratori fa guadagnare ½ punto vittoria (arrotondare per difetto), mentre ogni carta Grano non fa guadagnare nulla. Silvio termina la partita con due carte Cavaliere, tre carte Lavoratori, due carte Ricchezze e due carte Grano. Egli scarta due carte Cavaliere, due carte Lavoratori e due carte Ricchezze, ricevendo 4 punti vittoria. Le tre carte Risorsa rimaste potrebbero servire a Silvio per vincere la partita in caso di parità.

Nota: è importante notare che le carte che valgono ½ punto vittoria non devono essere necessariamente dello stesso tipo per essere convertite in punti (nell'esempio sopra, un giocatore può scartare una carta Lavoratori e una carta Ricchezze per ricevere 1 punto vittoria).

Ringraziamenti

Progetto: Valerio "Lobo" Salvi, Silvio "SdP" de Pecher, Guido "The Goblin" Ceccarelli - www.goblins.net

Grafica della Copertina: Giacomo "Gjmbo" Mearelli - www.agenzia2d.it

Fotografia del retro: Silvio "SdP" de Pecher - www.42mm.it

Regolamento: Michele "Bluesboy" Lo Mundo

Titolo: Andrea "Sargon" Cupido

Stampa: Federico Dumas, Red Glove - www.redglove.it

