

League of Six

Loyal Retinue

Per diversi anni, gli aristocratici dell'alta Lusazia hanno combattuto per guadagnarsi il favore di Re Sigismondo. Ora, altri nobili si aggiungono alla lotta, intensificando la battaglia politica. Tutti riconoscono, al fine di catturare l'attenzione del Re, che la raccolta delle Tasse da parte della Lega dei Sei, sia un compito che non potrà essere assolto senza aiuto. Ogni aristocratico, avrà quindi bisogno di un fedele seguito proveniente da ogni classe della società. Infatti, solo con il loro supporto, essi potranno alla fine guadagnare una nomina all'interno della corte di Re Sigismondo ed entrare così nel cerchio politico dell'Europa.

Questa espansione, è composta da due parti indipendenti che potranno essere utilizzate singolarmente oppure insieme.

La prima parte dell'espansione, permette di aumentare il numero di giocatori innalzandolo a 6, grazie alla maggiore presenza di pedine, cubetti merce, carte personaggio oltre all'introduzione di un nuovo segnalino denominato "Accampamento Hussita".

La seconda parte dell'espansione, contiene un nuovo "set" di Tessere Esagonali relative alle Tasse che potrà essere utilizzato in sostituzione di quello presente nell'edizione base. Le nuove Tessere permetteranno di reclutare una fedele scorta che potrà essere d'aiuto ai giocatori durante la partita oppure di far guadagnare punti extra alla fine di essa.



Sei Giocatori

Le regole per 6 giocatori sono le medesime della versione base, ma con le seguenti eccezioni:

Fase 1 - Preparazione del Turno

Tutte e sei le città sono disponibili in ogni round, così facendo nessuna di esse sarà oggetto di assedio da parte degli Hussiti. Resta inteso che l'esercito nemico, sarà comunque presente in Lusazia. All'inizio della Fase 1, si mescolano le carte Città e ne viene estratta una, la quale determinerà la locazione dell'accampamento Hussita. Si piazza il corrispondente segnalino, tra la città selezionata e quella immediatamente adiacente posta in senso orario.

Fase 2 - Scegliendo le Città

Quando ci si muove tra una città e l'altra, si paga una guardia extra se nel percorso si attraversa l'accampamento Hussita.

Esempio

La città di "Kamenz" viene estratta nella fase 1, così facendo il segnalino accampamento viene collocato tra "Kamenz" e "Bautzen". Il Rosso inizia. Egli muove la sua pedina per entrare a "Bautzen" e paga 3 guardie (1 per muoversi verso Kamenz, 1 per passare l'accampamento e l'ultima per entrarvi). Il giallo è il successivo. Egli paga solo 1 guardia per entrare a "Bautzen" ed offre 3 guardie al Rosso. Il Rosso accetta l'offerta e paga 2 guardie per muoversi a "Kamenz" (1 per superare l'accampamento e l'ultima per entrarvi).



Fase 5 - Stoccaggio Merci

Da notare le rappresentazioni argentee a forma di cavallo, poste su entrambi i lati della tessera "accampamento". Queste faranno guadagnare un cavallo extra, durante la fase di raccolta tasse, ai giocatori presenti nelle due città poste ai lati della tessera.

Esempio

Nel momento in cui viene determinato l'ordine di stoccaggio merci nella Fase 5, il Giallo ha 4 cavalli mentre il Rosso 1.



Fine della Partita

In sei giocatori viene utilizzata una differente tabella per determinare i punti acquisiti dalle carte "leader civili". Questa tabella potrà essere sovrapposta a quella fornita nell'edizione base del gioco.

Fedele Seguito

Il nuovo set di 36 Tessere Tassazione (per intenderci quelle di forma esagonale), permetterà ai propri nobili di estendere la propria cerchia di fedeli seguaci. Se si è deciso di utilizzare la seguente espansione, non si potrà utilizzare quello presente nella versione base, poiché non compatibile.

Preparazione

Sul dorso delle Tessere Tassazione, è riportato un numero che indica in quale round potranno essere utilizzate: (1-2), (3-4) e (5-6). Prima di iniziare, le Tessere vengono separate in tre pile, in base alla tipologia riportata sul retro. Ogni gruppo, viene mischiato separatamente e da ognuno viene prelevato un numero di tessere, equivalente al doppio dei giocatori presenti; le restanti sono riposte non viste nella scatola (esempio: ogni pila è formata da 12 tessere, così che saranno utilizzate tutte se i giocatori partecipanti saranno sei).

Le tessere tipo (1-2) e (3-4) vengono piazzate a faccia in giù accanto al tabellone, mentre le rimanenti (5-6), potranno essere collocate "temporaneamente" a faccia in su a lato dello stesso, permettendo ai giocatori di pianificare anticipatamente le proprie strategie. Si ricorda che al raggiungimento di precisi obiettivi, esse faranno guadagnare dei punti extra.

Fase I - Preparazione Turno

All'inizio di ogni round, le Tessere Tassazione sono piazzate nel centro di ogni città ad esclusione di quella, ove siano presenti gli Hussiti, come nelle regole base. L'unica differenza è che le nuove, dovranno essere utilizzate in determinati turni. Nel 1° e 2°, si girano le tessere (1-2); nel 3° e 4°, si girano quelle (3-4). Prima di iniziare il 5° Turno, le tessere (5-6) vengono mischiate e poste in una pila da utilizzarsi nelle fasi finali.

Fase 4 - Raccolta Tasse

In aggiunta alla fase di raccolta tasse, come riportata su ogni Tessera, sul centro di alcune è raffigurato l'alleato che si aggiungerà al proprio seguito. Esso darà dei vantaggi al giocatore, i cui dettagli vengono illustrati nella sezione esplicativa.

Ci sono tre tipi di Vantaggi:

- Effetti Immediati, aventi il simbolo ●. Esso agisce non appena si raccolgono le Tasse.

- Le Abilità Speciali, sono indicate dal numero della Fase, nella quale potranno essere utilizzate. E' possibile usarle nello stesso turno in cui vengono acquisite e per tutti i successivi sino al termine della partita.
- Le Tessere Bonus, hanno il simbolo 🏰. Esse danno punti addizionali al termine della partita. (Vedi Sotto)

Fase 5 - Stoccaggio Merci



La fase 5 inizia come al solito: determinando l'ordine secondo il numero di cavalli raccolti nella Fase 4 (i giocatori possono utilizzare le abilità speciali in questa fase, anche se le hanno appena acquisite nel turno). Una volta stabilito l'ordine, ognuno prende le proprie Tessere Tassazione e le tiene scoperte davanti a se, in modo che tutti possano vedere quali vantaggi si avrà acquisito.



Utilizzo Abilità Speciali

Le Tessere aventi un numero, possono essere utilizzate nella corrispondente fase. Quelle che riportano i numeri 1,2 o 3 non possono essere utilizzate sino al turno successivo a quello in cui sono acquisite (poiché non vengono prese sino alla fase 4 del turno). Alcune abilità speciali sono utilizzate all'inizio oppure alla fine di una fase. Se più giocatori avranno un'abilità, essa potrà essere utilizzata allo stesso tempo, i pareggi sono così risolti:

- Nella fase 5, il primo giocatore (determinato dal numero di cavalli raccolti), decide se utilizzare per primo l'abilità speciale o meno.

- In tutte le altre fasi, i giocatori decidono in base all'ordine stabilito dalla posizione delle proprie Pedine poste nel centro del tabellone. Il primo, sarà colui che ha pagato il minor numero di guardie, nell'entrare in una città.

Altre abilità speciali possono essere utilizzate in qualsiasi momento durante lo svolgimento della fase.

Per un maggior dettaglio delle abilità, si rimanda alla sezione esplicativa.

Fine della Partita

Alla fine della partita, le Tessere con la Corona, si conteggiano nel seguente modo:

- Per prime le Tessere con il Cacciatore.
- Poi si aggiungono tutte le altre Tessere Bonus, ad esclusione di quelle legate ai "Leader Civili", che verranno conteggiate a parte. Un giocatore potrà scambiare delle Carte Guardia (quante ne vuole) per Punti Vittoria, così facendo non potrà utilizzarle per risolvere eventuali pareggi.

Se più giocatori decidono di usare tale scambio, si dovrà svolgere simultaneamente.

- Ora si conteggiano i punti guadagnati dai Leader Civili, come nell'edizione base aggiungendo i Bonus delle Tessere legati ad essi.

La vittoria viene assegnata al giocatore che avrà il maggior numero di Punti Influenza. Eventuali pareggi saranno risolti dal numero di Carte Guardia possedute.



Un gioco di Vladimír Suchý
Traduzione: Lolth

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

© Czech Games Edition, October 08

www.CzechGames.com

www.LeagueOfSix.com

www.goblins.net

