

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.

Traduzione di Fabrizio “Fabmat” Mattei

Noblemen

*Un gioco di strategia per 3-5 nobili dai 12 anni in su
di Dwight Sullivan*

Introduzione

**Inghilterra durante il XVI secolo: la Regina Elisabetta governa senza un erede.
I nobili sono in competizione per conquistare il favore della Regina.**

Siete membri dell'aristocrazia britannica e state cercando di guadagnare influenza e prestigio per la vostra famiglia. A questo scopo, estenderete le vostre terre e costruirete palazzi. Sia con abilità politica che tramite corruzione e sfruttamento degli scandali, lotterete per guadagnare i titoli più prestigiosi che verranno assegnati durante balli in maschera. Dopo 3 decenni, il giocatore che ha più punti vittoria sarà tenuto in altissima considerazione dalla Regina e vincerà la partita!

Tabellone di gioco

**Traccia dei Punti Vittoria – Traccia del Prestigio – Traccia dei Round – Area Folly
(edificio costruiti a puro scopo estetico) – Traccia della Decadi –
Spazio per i Gettoni Corruzione**

**Spazi per le Donazioni alla Chiesa – Area Castello – Area del Palazzo – Area Cappella –
Spazi per le Donazioni alla Chiesa**

Nota: a causa del tipo di materiale, il tabellone di gioco può leggermente incurvarsi. Ciò accade per via delle differenze di temperature che si possono verificare, come quando è appoggiato su una tavola fredda mentre sopra è riscaldato da una lampada o dal sole. In questi casi capovolgere il tabellone di gioco (entrambi i lati sono identici)

Componenti

- 1 Tabellone di Gioco (formato da due pezzi)
- 5 Schermi dei Giocatori (ognuno composto da tre pezzi)
- 12 Titoli
- 202 Tessere Terreno (62 Campo, 44 Fontana, 48 Bosco, 48 Pianura)
- 28 Gettoni Corruzione
- 5 Gettoni Tasse (in 5 colori)
- 5 Gettoni Acquisto Terreno (in 5 colori)
- 85 Gettoni Moneta (40x1, 26x5, 16x10)
- 34 Carte Scandalo
- 10 Carte Riepilogo (5xA, 5xB)
- 15 Castelli
- 15 Cappelle
- 15 Palazzi
- 4 Follie
- 1 Regina
- 10 Soldati (in 5 colori)
- 5 Segnalini Punti Vittoria (in 5 colori)
- 5 Segnalini Prestigio (in 5 colori)
- 1 Segnalino Decade (blu)
- 1 Segnalino Round (verde)
- 1 sacchetto

Setup (Esempio per 4 giocatori)

- 1) Assemblare il **tabellone di gioco** unendo le due parti e piazzarlo al centro del tavolo.
- 2) In base al numero di giocatori, piazzare l'appropriato numero di **Castelli**, **Cappelle**, **Palazzi** e **Follie** nei rispettivi spazi marrone:

				
	Castle area	Chapel area	Palace area	Folly area
3 players	3 Castles	3 Chapels	2 Palaces	4 Follies
4 players	4 Castles	4 Chapels	3 Palaces	4 Follies
5 players	5 Castles	5 Chapels	4 Palaces	4 Follies

Piazzare questi edifici negli spazi **più costosi**. Piazzare i rimanenti Castelli, Cappelle e Palazzi come **riserva** vicino al tabellone di gioco.

- 3) Piazzare il **Segnalino Round** verde nello **spazio con la freccia** della **Traccia dei Round**. Piazzare il **Segnalino Decade** blu nello **Spazio I** della **Traccia delle Decadi**.
- 4) Impilare i **Gettoni Corruzione** nell'appropriato spazio sul tabellone.
- 5) Ogni giocatore sceglie un **colore** e prende lo **Schermo Giocatore**, il **Gettone Tasse** e il **Gettone Acquisto Terreno** di quel colore. Entrambi i gettoni sono posti dietro lo schermo.
- 6) Ogni giocatore prende **1 Titolo Barone/Baronessa** e lo attacca al suo schermo.
Nota: Tutte i Titoli sono stampati su entrambi i lati. Pertanto fate attenzione ad attaccare il Titolo in modo che la parte corretta (maschio/femmina) sia visibile agli avversari.
- 7) In base al numero dei giocatori piazzare una **riserva** di **Titoli** aggiuntivi accanto al tabellone.

	Duke/ Duchess	Marquess/ Marchioness	Earl/ Countess	Viscount/ Viscountess
3 players	1	1	1	1
4 players	1	1	1	2
5 players	1	1	2	3

In meno di 5 giocatori, piazzare i Titoli rimanenti nella scatola di gioco – poiché non saranno necessari.

- 8) Il giocatore che è stato più recentemente in un giardino diventa **Primo Giocatore**. Egli prende un numero di **Gettoni Moneta** per un totale di **£10**. Ogni altro giocatore prende £1 in più rispetto al giocatore che lo precede (alla sua destra), ovvero rispettivamente **£11**, **£12**, **£13** e **£14**. Ogni giocatore mette questo denaro **dietro** il proprio schermo. Piazzare i restanti Gettoni Moneta come **riserva** accanto al tabellone.
- 9) Il giocatore alla **destra del Giocatore Iniziale** prende la **Regina** e la piazza **davanti** al suo schermo in modo che tutti i giocatori possono vederla.
La figura della Regina simboleggia il favore della Regina.
- 10) Dalle **Tessere Terreno** ogni giocatore prende **1 Pianura** e la piazza **davanti** al proprio schermo: questa rappresenta l'inizio della vostra tenuta. Quindi ogni giocatore prende **1 Castello** dalla **riserva** e lo piazza sulla propria **Pianura**.

11) Ogni giocatore inizia con **12 Tessere Terreno** dietro il suo schermo. All'inizio ogni giocatore sceglie **fino a 3 Tessere di ogni tipo** (Campo, Bosco, Fontana, Pianura). Quindi piazzare le rimanenti Tessere nel **sacchetto** e mischiarlo. Dopodiché ogni giocatore estrae **a caso** le Tessere necessarie affinché raggiunga un totale di 12 tessere dietro al suo schermo.

Attenzione: Se state giocando *Noblemen* per la prima volta, dovrete prendere **3 Tessere** di **ciascuno** di dei 4 tipi! Non dovete quindi estrarre alcuna Tessera dal sacchetto poiché avrete già 12 Tessere dietro lo schermo.

12) Piazzare tutti i **Segnalini Punti Vittoria** sullo spazio 0 della **Traccia dei Punti Vittoria**. Saranno mossi lungo il tracciato ogni qualvolta si ricevono **Punti Vittoria**.

13) Piazzare tutti i **Segnalini Prestigio** sullo spazio 0 della **Traccia Prestigio**. Questi segnalini saranno mossi lungo il tracciato solo durante il **Ballo Mascherato**.

14) Piazzare tutti i **Soldati** accanto al tabellone a formare una **riserva**.

15) Mischiare tutte le **Carte Scandalo** e piazzare il **mazzo coperto** vicino al tabellone. Ogni giocatore prende **3 carte** dal mazzo e le guarda. Conserva **1 Carta**, che mette **dietro il proprio schermo**. Le altre 2 carte, sempre coperte, vengono piazzate **in fondo al mazzo delle Carte Scandalo**.

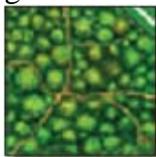
16) Ciascun giocatore prende due **Carte Riepilogative** (A e B) e le piazza davanti a sé.

Le Tessere Terreno

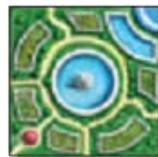
Questi 4 tipi di **Tessere Terreno** (d'ora in poi solo: **tessere**) saranno usate per espandere le vostre **Tenute** nel corso del gioco.



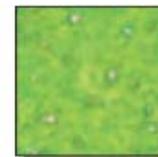
Campi
fornisce **Monete**



Bosco
fornisce nuove **Tessere**

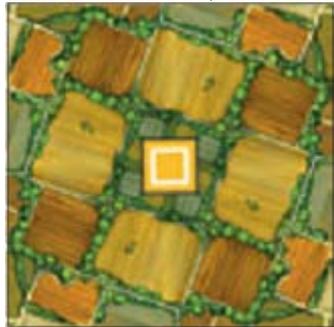


Giardino
fornisce **Prestigio**

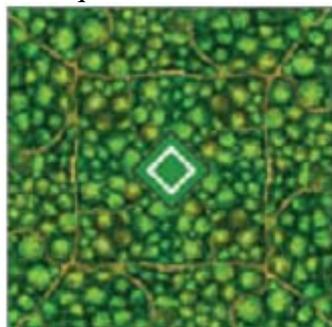


Pianura
fornisce spazio per gli **Edifici**

4 tessere unite (tranne la Pianura) in un quadrato creano un' **Area** marcata dal **Simbolo Area**.



4 Campi creano una **Fattoria**



4 Boschi creano una **Foresta**



4 Fontane creano un **Giardino**



Ogni Fattoria, Foresta e Giardino assegna un **Bonus**.

Nelle rare occasione in cui un giocatore debba pescare dal sacchetto più tessere di quelle disponibili, estrae solo quelle rimanenti. Non c'è compensazione per la mancanza di tessere.

Il Turno di Gioco

Iniziando dal **Giocatore Iniziale** e procedendo in senso orario, ogni giocatori esegue un turno.

Al tuo turno puoi fare **solamente un'azione**. In più, prima o dopo la tua azione, puoi giocare **1 Carta Scandalo**. Inoltre, tu puoi scambiare **2 tessere** da dietro al tuo schermo per **1 qualsiasi tessera** prelevata dal sacchetto – puoi farlo quante volte vuoi durante il tuo turno. (Puoi guardare dentro il sacchetto per sincerarti che contenga il tipo di tessera che desideri, e puoi rinunciare allo scambio se non c'è quel tipo di tessera che cerchi nel sacchetto)

Nel tuo turno puoi solo fare un'azione, giocare una Carta Scandalo e scambiare tessere a meno che non sia diversamente specificato nella Carta Scandalo.

Fine del Turno

Se possiedi la **Regina** alla fine del tuo turno, allora accadono 2 eventi prima che il prossimo giocatore esegua il suo turno:

- Guadagni **1 Punto Vittoria**;
- Muovi il **Segnalino dei Round** di **uno spazio in avanti** nella direzione indicata dalla freccia.

Le Azioni

Ad ogni turno puoi fare **solamente 1 azione** della seguente lista:

- A) **Espandere la Tenuta**
- B) **Costruire gli Edifici**
- C) **Corrompere i Reali**
- D) **Raccogliere le Tasse**
- E) **Acquistare i Terreni**
- F) **Donazione alla Chiesa**
- G) **Tempo Libero**

A) Espandere la Tenuta

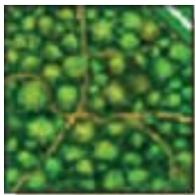
Più grande è la tua Tenuta e maggiore sarà l' influenza, il denaro e il prestigio.

Prendi fino a **3 tessere** da dietro il tuo schermo e aggiungile alla tua **Tenuta**. Le nuove tessere devono essere adiacenti (orizzontale o verticale) ad almeno un'altra tessera.

Quando piazzati una nuova tessera ricevi la ricompensa prevista per il tipo di tessera. (Troverai queste informazioni anche nella sezione centrale del tuo schermo – nella colonna a sinistra)



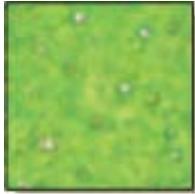
Per ogni nuovo **Campo** piazzato ricevi **£1** dalla riserva. Ricevi **£2** aggiuntivi per ogni nuova **Fattoria** completata . Metti le monete dietro il tuo schermo.



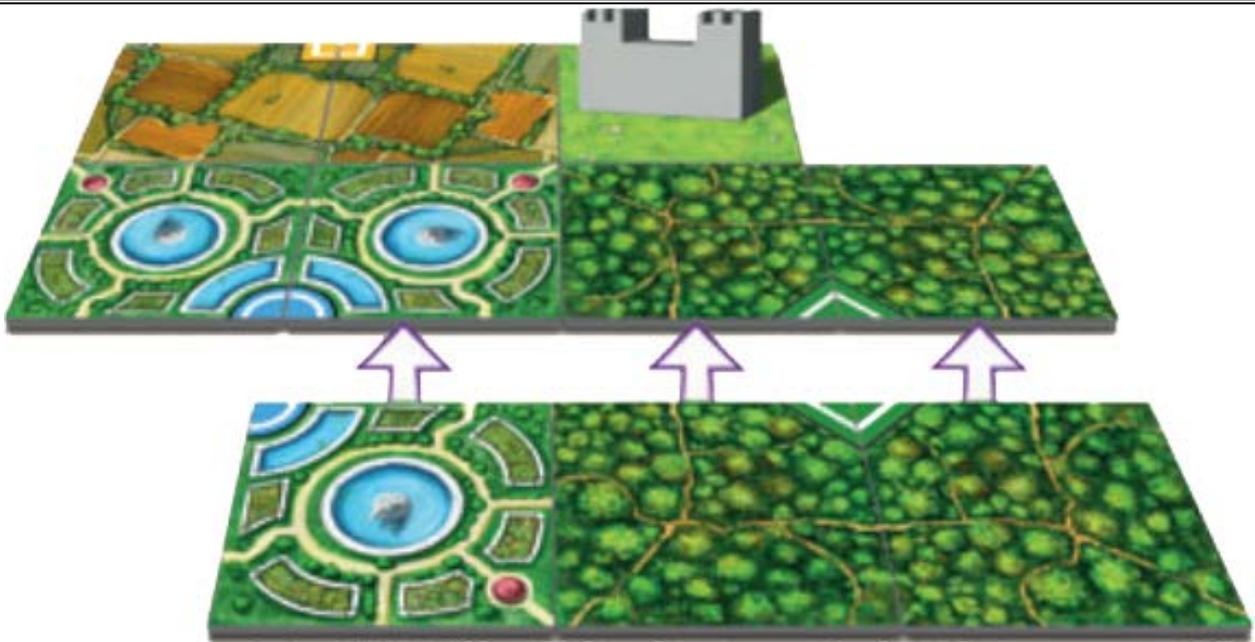
Per ogni nuovo **Bosco** piazzato ricevi **1 Tessera estratta casualmente** dal sacchetto. Estrai **2 Tessere aggiuntive** per ogni nuova **Foresta** completata . (Estrai queste nuove tessere dopo che, nel tuo turno, hai finito di piazzare le tessere e mettile dietro lo schermo)



Piazzando una nuova **Fontana** aumenterai il tuo prestigio durante il successivo Ballo Mascherato, ma **non** hai un effetto immediato. **Eccezione:** Immediatamente prendi la **Regina** se completi un nuovo **Giardino** .



Piazzando una nuova **Pianura** si acquisisce spazio per futuri edifici, ma **non** si hanno effetti immediati.



Esempio: Frank ha precedentemente espanso la sua Tenuta di 2 Campi, 2 Boschi e 2 Fontane. Ora aggiunge 2 Boschi e 1 Fontana. Quindi estrae 2 tessere dal sacchetto grazie ai suoi nuovi Boschi che ha piazzato. Frank ha anche completato una Foresta e, quindi, estrae altre due tessere. In totale egli estrae 4 nuove tessere. Egli non riceve nulla per la Fontana (per ora). Tuttavia, se aggiunge successivamente un'altra Fontana completa un Giardino e riceverà la Regina. Frank non riceve nessuna moneta in quanto non ha piazzato Campi in questo turno.

B) Costruire gli Edifici

Cosa sarebbe una Tenuta senza edifici sontuosi?

Questa azione consente di **costruire solo 1 edificio**. Puoi costruire solo edifici disponibili sul **tabellone di gioco**. Ci sono **4 tipi di edifici**: **Castelli**, **Palazzi**, **Cappelle** e **Follie**. Ogni tipo di edificio ha delle proprie caratteristiche speciali che verranno descritte meglio in seguito.

Ogni edificio ha un **costo** indicato sul tabellone di gioco. Quando costruisci, paghi il **costo** e metti le monete nella riserva. Non puoi costruire edifici che non puoi permetterti in quel momento.

Alcuni **Titoli** possono **ridurre i costi** degli Edifici.

- **Duca/Duchessa:** Ogni Edificio costa **£3** in meno.
- **Marchese/Marchesa;** Ogni Edificio costa **£2** in meno;
- **Conte/Contessa:** Ogni Edificio costa **£1** in meno.
- **Visconte/Viscontessa:** Nessuna riduzione.
- **Barone/Baronessa:** Nessuna riduzione.

Il costo minimo di un edificio è 0.



Castello

Prendi il Castello **più economico**, paga il costo e piazzalo su una **Tessera Pianura vuota** della tua Tenuta. Un Castello **non può essere adiacente** a un altro **Castello** o **Palazzo**. (né orizzontalmente, né verticalmente, né diagonalmente). Non puoi costruire un Castello nella tua Tenuta se non c'è un luogo valido dove costruirlo.

Come ricompensa per la costruzione del Castello, tu puoi **piazzare** o **muovere** uno dei tuoi **Soldati**. Prendi un **Soldato** dalla riserva o dalla Tenuta di un avversario e piazzalo su un' **Area Simbolo, completata e non occupata**, avversaria (Fattoria, Foresta, Giardino). In base al simbolo, il tuo avversario ti dovrà consegnare qualcosa come di seguito descritto (Troverai queste informazioni anche nella sezione centrale del tuo schermo – nella colonna di destra)



:



Il tuo avversario deve pagarti **£2**. Se non li possiede, ti pagherà quello che può.



:



Il tuo avversario deve consegnarti **2 tessere di sua scelta**. Se non le possiede, ti consegna le tessere che ha.



:



Il tuo avversario deve consegnarti la **Regina**. Se non la possiede, non prendi nulla.



Palazzo

Prendi il Palazzo **più economico**, paga il costo e **sostituisci un Castello** della tua Tenuta con questo. Rimetti il Castello nella **riserva**. (Non rimetterlo di nuovo sul tabellone di gioco!). Non puoi costruire un Palazzo se non hai un Castello da sostituire.

Prendi la **Regina** come ricompensa per la costruzione del Palazzo.



Cappella

Prendi la **Cappella** più economica, paga il costo e piazzala su una **Tessera Pianura vuota** della tua Tenuta. Una Cappella **non può essere adiacente** a un altro **Cappella**. (né orizzontalmente,

né verticalmente, né diagonalmente). Non puoi costruire una Cappella nella tua Tenuta se non c'è un luogo valido dove costruirla.

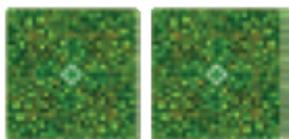
Come ricompensa per la costruzione della Cappella, prendi **1 Carta Scandalo**: Prendi le prime 3 carte dalla cima del mazzo e guardale. Prendine una e rimetti le altre 2 **in fondo al mazzo**.



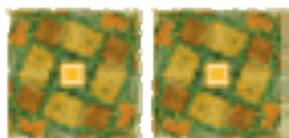
Follia

Nell'architettura anglosassone, una follia è un piccolo e stravagante edificio decorativo di un giardino.

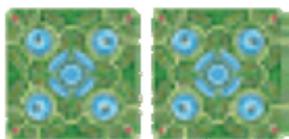
Per costruire una Follia, devi aver completato determinate **Aree** nella tua **Tenuta**. Le Aree necessarie per ciascuna follia sono mostrate sul **tabellone di gioco**. Non importa se un'area è occupata da un soldato avversario.



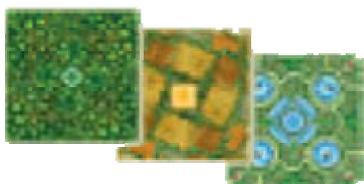
Devi avere almeno **2 Foreste** nella tua Tenuta.



Devi avere almeno **2 Fattorie** nella tua Tenuta.



Devi avere almeno **2 Giardini** nella tua Tenuta



Devi avere almeno **1 Foresta**, **1 Fattoria** e **1 Giardino** nella tua Tenuta.

Ogni Follia costa **£12**. Prendi l'opportuna Follia, paga il costo e piazzala sopra una **Tessera Pianura vuota** della tua Tenuta. Non puoi costruire una Follia se nella tua Tenuta non ci sono Tessere Pianura vuote.

Come ricompensa per la costruzione di una Follia, tu guadagni dei **Punti Vittoria**. Il numero dipende da quante Follie sono state costruite (da **qualsiasi** giocatore):

12 Punti Vittoria se è il **primo** edificio Follia costruito.

10 Punti Vittoria se è il **secondo** edificio Follia costruito.

8 Punti Vittoria se è il **terzo** edificio Follia costruito.

6 Punti Vittoria se è il **quarto** edificio Follia costruito.

C) Corrompere i Reali

Alcuni componenti della Famiglia Reale possono farti un favore in cambio di un po' di soldi.

Prendi **5 Gettoni Corruzione** dalla cima della pila posta sul tabellone di gioco e piazzali **dietro** il tuo schermo. Per ogni gettoni che prendi, paga **£2** e ricevi **1 Punto Vittoria**. Non puoi prendere più Gettoni Corruzione di quanti ne puoi pagare.

Successivamente, nel corso del gioco, puoi utilizzare i tuoi Gettoni Corruzione durante i seguenti eventi:

- durante l'azione *Raccolta delle Tasse*
- durante l'azione *Acquisto dei Terreni*
- durante il *Ballo Mascherato*

Una volta utilizzati i Gettoni Corruzione vengono piazzati nuovamente nell'appropriato spazio sul **tabellone di gioco**. Da qui, possono essere acquistati nuovamente.

D) Raccolta delle Tasse

Alcuni nobili competono per il tipo di tassa più creativo...

Ogni giocatore può eseguire quest'azione **una sola volta per decade**. Prendi il **Gettone Tassa** e piazzalo **di fronte** al tuo schermo. In tale maniera si indicherà che questa azione è già stata svolta durante la decade corrente.

Quindi raccogli le **monete** dalla riserva. (C'è una riepilogo nella sezione centrale del tuo schermo – nella seconda colonna)



:



Prendi **£1** per ogni **Campo** nella tua Tenuta.



:



Prendi **£2** per ogni **Simbolo Fattoria non occupato** nella tua Tenuta. **Non** ricevi nessuna moneta per Fattorie occupate dai **soldati**.



:



Prendi **£2** per ognuno dei **tui soldati** che occupa una Fattoria avversaria.



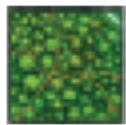
Prendi **£1** per ogni **Gettone Corruzione** che rimetti nella riserva sul **tabellone di gioco**.

E) Acquistare i Terreni

Non puoi raccontare in pubblico come hai acquistato nuovi terreni.

Ogni giocatore può eseguire quest'azione **una sola volta per decade**. Prendi il **Gettone di Acquisto Terreno** e piazzalo **di fronte** al tuo schermo. In tale maniera si indicherà che questa azione è già stata svolta durante la decade corrente.

Quindi estrai casualmente dal **sacchetto** le **tessere**. (C'è una riepilogo nella sezione centrale del tuo schermo – nella terza colonna)



: **+1**

Estrai **1 tessera** per ogni **Bosco** nella tua Tenuta.



: **+2**

Estrai **2 tessere** per ogni **Simbolo Foresta non occupato** nella tua Tenuta. **Non ricevi** alcuna tessera per Foreste occupate da **Soldati**.



: **+2**

Estrai **2 tessere** per ognuno dei **tuoi Soldati** che occupa una Foresta avversaria,



→ **+1**

Estrai **1 tessera** per ogni **Gettone Corruzione** che rimetti nella riserva sul **tabellone di gioco**.

Esempio: Frank vuole raccogliere le tasse (vedere figura sotto). Possiede 7 Tessere Campo e, quindi, riceve £7. Possiede un Simbolo Fattoria che gli fornisce altre £2. Inoltre, uno dei suoi soldati occupa una Fattoria avversaria (non mostrata) – che gli rende altre £2. Non utilizza alcun Gettone Corruzione. In totale Frank riceve $£7+£2+£2=£11$

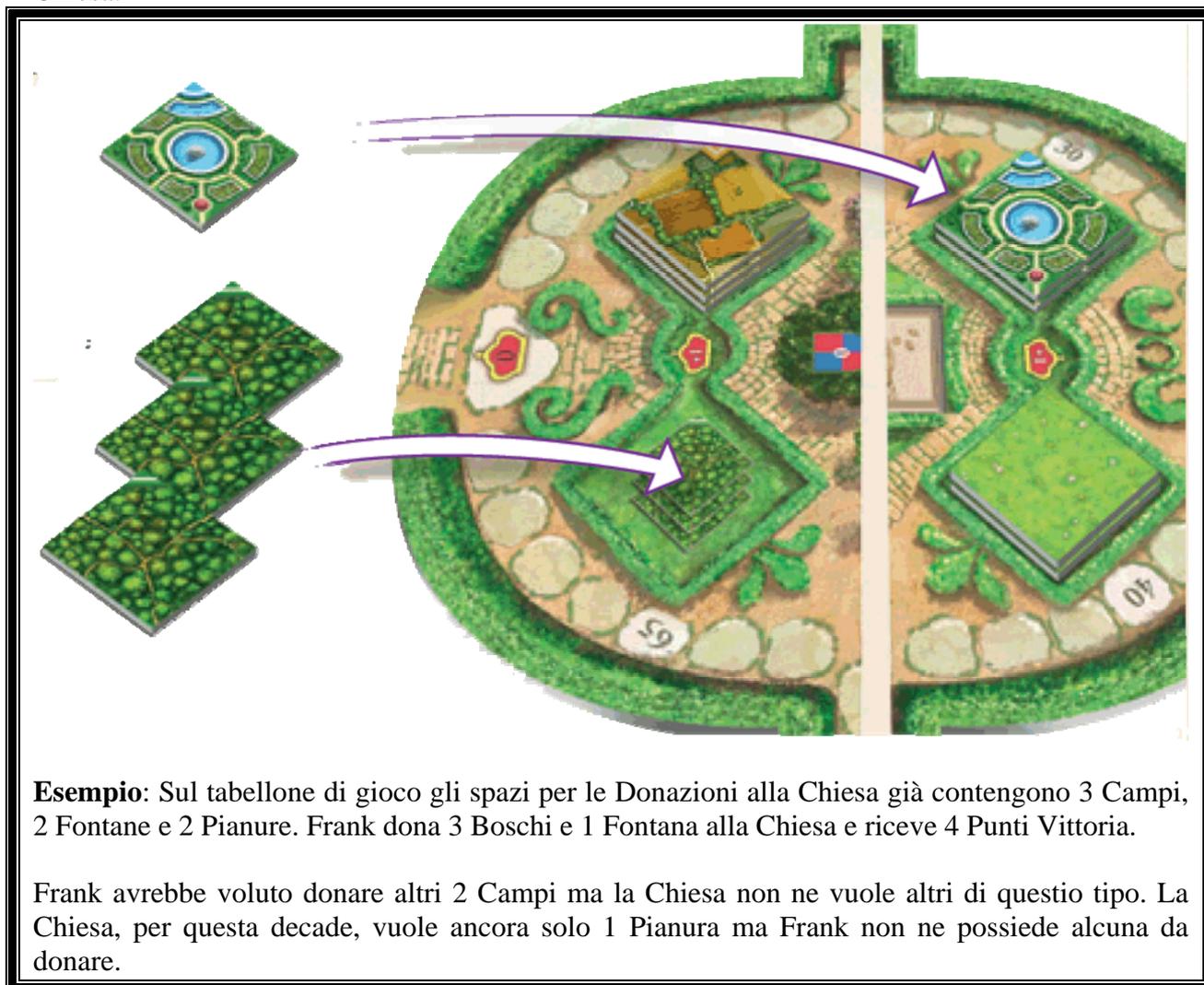


Esempio: Ora Frank vuole acquistare territori (vedi figura sopra). Estrae 7 tessere dal sacchetto per i suoi 7 boschi.. Il suo Simbolo Foresta è occupato da un Soldato avversario e quindi non estrae tessere aggiuntive per questo. Infine, nessuno dei suoi Soldati sta occupando Foreste avversarie. Frank usa 3 Gettoni Corruzione per estrarre ulteriori 3 tessere. Frank, in totale, estrae $7+3=10$ tessere

F) Donazione alla Chiesa

La Chiesa normalmente mostra la Sua Gratitudine se qualcuno Le regala dei terreni.

Prendi un **numero qualsiasi di tessere** da dietro il tuo schermo e piazzale negli appropriati spazi sul tabellone di gioco riservati alle Donazioni per la Chiesa. Tuttavia in ogni decade la Chiesa accetta solo **3 tessere di ogni tipo**. Ricevi **1 Punto Vittoria** per ogni tessera che doni alla Chiesa.



G) Tempo Libero

Anticamente, il tempo libero era un privilegio dei nobili e gli ha permesso di dedicarsi alle arti e alla cultura. In questo modo anche non fare nulla aveva senso.

Semplicemente ricevi **1 Punto Vittoria** durante il tuo Tempo Libero.

Le Decadi

Il gioco dura **3 Decadi** che sono indicate dal **Segnalino Decade** Blu. Durante la Decade, il **Segnalino Round** verde si muove in circolo lungo il **Tracciato dei Round**.

Alla fine del suo turno, il giocatore che **possiede la Regina** riceve **1 Punto Vittoria** e **avanza di uno spazio il Segnalino Round** verde. Così, un **“round” non è necessariamente completato** dopo che ogni giocatore effettuato il proprio turno.

Se la Regina passa di mano molto spesso, il Segnalino Round si sposta in avanti molto rapidamente.

Alcuni spazi introducono degli eventi speciali:



Quando il Segnalino Round muove sopra questo spazio si svolge un **Ballo Mascherato**.



Fintanto che il Segnalino Round rimane su questo spazio, **nessun giocatore** può **prendere la Regina**. Si possono compiere azioni che normalmente consentirebbero di prendere la Regina, (es. costruire un Palazzo) ma la Regina resta al suo attuale proprietario.



Quando il Segnalino Round muove sopra questo spazio si svolge un **Punteggio degli Edifici**. Dopo il conteggio dei punti, l'attuale **Decade** termina.

Ballo Mascherato



In una decade, la Regina organizza due volte un Ballo in Maschera, nel corso del quale vengono distribuiti i titoli nobiliari.

Quando il **Segnalino dei Round** giunge sopra uno spazio con una maschera, si svolge un **Ballo Mascherato**. In tal caso, seguire, in ordine, le seguenti istruzioni:

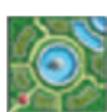
- 1) Restituire i Titoli
- 2) Conteggio del Prestigio
- 3) Assegnare i nuovi Titoli
- 4) Ricevere i Punti Vittoria
- 5) Azzerare i Segnalini Prestigio
- 6) Muovere il Segnalino dei Round

1) Restituire i Titoli

Ogni giocatore restituisce il suo attuale **Titolo** rimettendolo nella **riserva**. E' consigliato ordinare i titoli in base al loro valore.

2) Conteggio del Prestigio

Iniziando dal giocatore che possiede la **Regina**, ogni giocatore calcola il proprio **Valore Prestigio**. Gli altri giocatori, in senso orario, faranno lo stesso. (C'è una riepilogo nella parte sinistra del tuo schermo)



Ogni **Fontana** nella tua Tenuta ha un valore di **1 Prestigio**.



Ogni **Simbolo Giardino non occupato** nella tua Tenuta ha un valore di **2 Prestigio**. **Nessun** Prestigio è assegnato se il Giardino è occupato da un **Soldato** avversario.



Ogni tuo **Soldato** che occupa un Giardino avversario vale **2 Prestigio**.



Ogni **Palazzo** nella tua Tenuta vale **2 Prestigio**.



Ogni **Gettone Corruzione** che restituisci rimettendolo nella riserva sul **tabellone di gioco** vale **1 Prestigio**.



Ogni **Carta Scandalo *Blackmail*** che restituisci rimettendola in fondo al **mazzo** vale **3 Prestigio**.

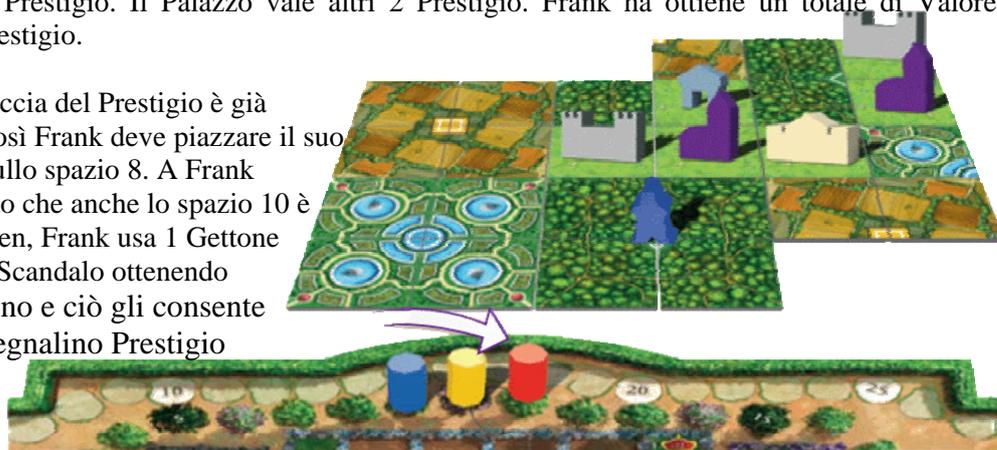


Ogni altra **Carta Scandalo** che restituisci nello stesso modo vale **1 Prestigio**.

Calcolato il tuo **totale Valore Prestigio**, muovi il tuo **Segnalino Prestigio** dei corrispondenti spazi lungo la **Traccia del Prestigio**. Se lo spazio è **occupato** da un avversario, il tuo Segnalino Prestigio va piazzato sul **primo spazio libero immediatamente dietro!** Fatto ciò, il giocatore successivo calcola il suo totale Valore Prestigio e così via fino a che tutti hanno effettuato tale procedura.

Esempio: Frank possiede 5 Tessere Fontana e guadagna un totale di 5 Prestigio. Per il Simbolo Giardino guadagna ulteriori 2 Prestigio. Il Palazzo vale altri 2 Prestigio. Frank ha ottenuto un totale di Valore Prestigio $5+2+2=9$ Prestigio.

Lo spazio 9 della Traccia del Prestigio è già occupato da Britta. Così Frank deve piazzare il suo Segnalino Prestigio sullo spazio 8. A Frank questo non piace! Dato che anche lo spazio 10 è già occupato da Karsten, Frank usa 1 Gettone Corruzione e 1 Carta Scandalo ottenendo 1 Prestigio per ciascuno e ciò gli consente di muovere il suo Segnalino Prestigio sullo spazio 11.

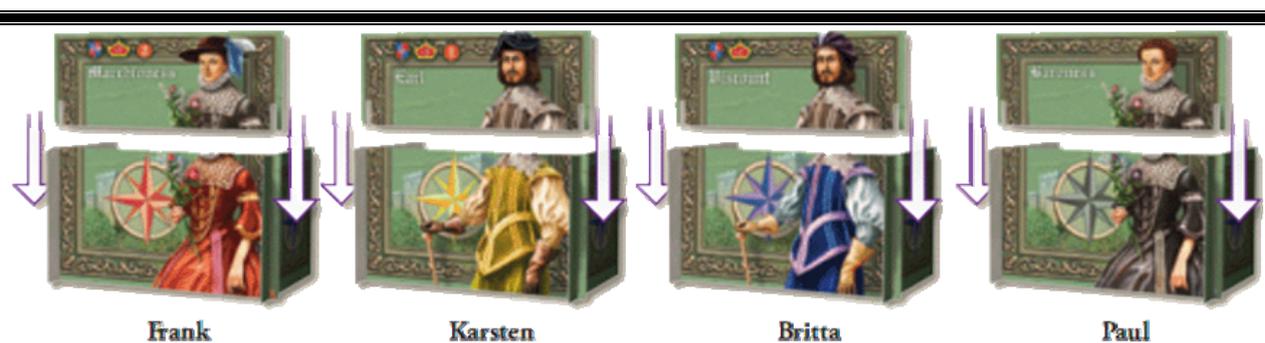


3) Assegnare i nuovi Titoli

In base all'ordine del **totale Valore Prestigio**, dal più alto al più basso, ogni giocatore prende un nuovo **Titolo**. **Non si può prendere** un Titolo se si ha un Valore Prestigio **inferiore** al minimo richiesto. (vedere la tabella sotto)

Attacca il tuo nuovo Titolo al tuo **Schermo Giocatore**. Mantieni questo Titolo fino al prossimo Ballo Mascherato. Alcuni Titoli **riducono il costo** di *costruzione degli edifici*.

Duca/Duchessa	richiede 14 o più Prestigio
Marchese/Marchesa	richiede 10 o più Prestigio
Conte/Contessa	richiede 6 o più Prestigio
Visconte/Viscontessa	richiede 2 o più Prestigio
Barone/Baronessa	non richiede alcun Prestigio



Esempio: Frank ha un totale di 11 Prestigio, Karsten 10, Britta 9 e Paul 1. In una partita con 4 giocatori ci sono i seguenti Titoli: 1x Duca 1x Marchese, 1x Conte, 2x Visconti, 4x Barone. Frank può scegliere per primo. Non ha ancora Prestigio sufficiente per il Titolo di Duca ma può prendere il Marchese. Karsten ha Prestigio sufficiente per il Marchese ma questo Titolo già è stato preso. Karsten, allora, prende il Conte. Britta prende il successivo Titolo – un Visconte. C'è ancora un Visconte ma Paul non ha Prestigio sufficiente per prenderlo e così si deve accontentare del Barone.

4) Ricevere i Punti Vittoria

In base ai nuovi Titoli assegnati, ogni giocatore riceve un numero di **Punti Vittoria**:

Duca/Duchessa	7 Punti Vittoria
Marchese/Marchesa	5 Punti Vittoria
Conte/Contessa	3 Punti Vittoria
Visconte/Viscontessa	1 Punto Vittoria
Barone/Baronessa	nessun Punto Vittoria

5) Azzerrare i Segnalini Prestigio

Ogni giocatore riporta il proprio **Segnalino Prestigio** sullo **spazio 0** del Tracciato Prestigio.

6) Muovere il Segnalino Round

In ultimo, muovere il **Segnalino dei Round** verde avanti di uno spazio. Il giocatore **alla sinistra di colui che detiene attualmente la Regina** inizia il suo turno.

Punteggio degli Edifici

Quando il **Segnalino dei Round** giunge nell'ultimo spazio della Decade, si esegue un calcolo del **Punteggio degli Edifici**. Ogni giocatore riceve **Punti Vittoria** per gli edifici costruiti nella sua Tenuta. (C'è un riepilogo nella parte destra del tuo schermo giocatore)



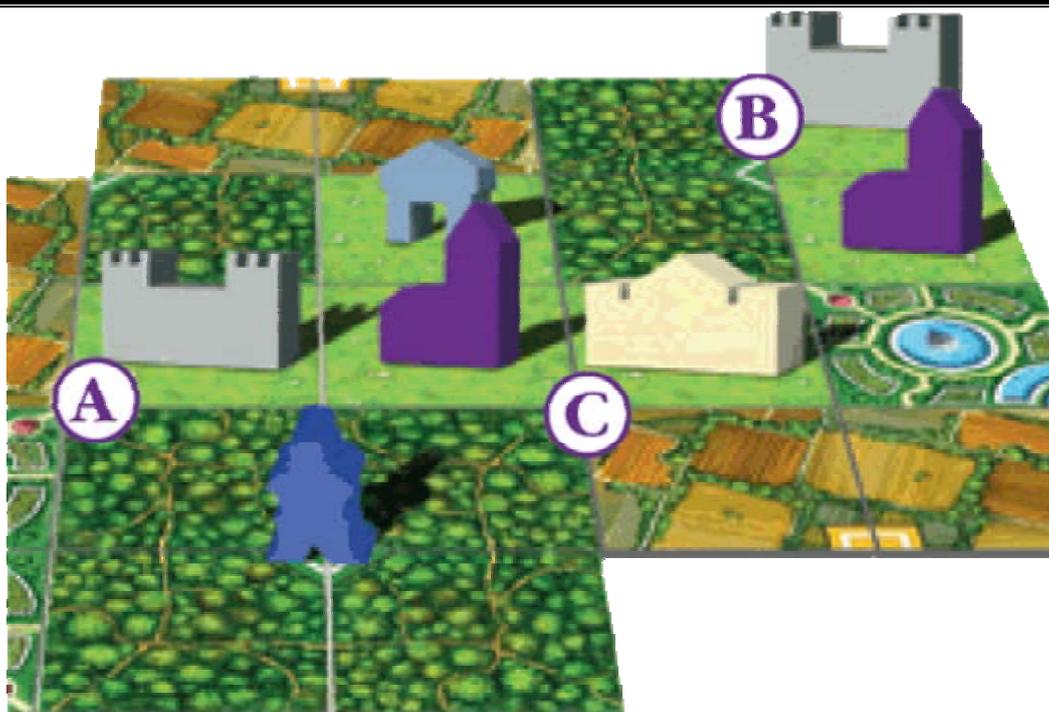
Ricevi **3 Punti Vittoria** per ogni **Castello** nella tua Tenuta che è **completamente circondato da terreno** (orizzontalmente, verticalmente, diagonalmente). Ricevi **1** ulteriore **Punto Vittoria** per ogni **Cappella adiacente** a un Castello (orizzontalmente, verticalmente, diagonalmente).



Ricevi **5 Punti Vittoria** per ogni **Palazzo** nella tua Tenuta che è **completamente circondato da terreno** (orizzontalmente, verticalmente, diagonalmente). Ricevi **2** ulteriori **Punto Vittoria** per ogni **Cappella adiacente** a un Palazzo (orizzontalmente, verticalmente, diagonalmente).

Tu **non** ricevi nessun Punto Vittoria aggiuntivo per le **Follie**.

La **Decade** corrente termina dopo il calcolo del punteggio. Il gioco termina dopo la terza Decade.



Esempio: Il Castello (A) è completamente circondato da terreni e adiacente a 1 Cappella. Frank guadagna $3+1=4$ Punti Vittoria per questo Castello. Il Castello (B) non è circondato da terreni e perciò non ottiene alcun punto – nonostante abbia una Cappella adiacente. Il Palazzo (C) è circondato da terreni e adiacente a 2 Cappelle. Frank ottiene altri $5+2+2=9$ Punti Vittoria. Nessun Punto Vittoria è assegnato per la Follia. In totale Frank ha ottenuto 13 Punti Vittoria e muove il suo Segnalino Punti Vittoria di altrettanti spazi.

Prepararsi a una nuova Decade

La seguente **preparazione** deve essere fatta all'inizio del 2° e della 3° Decade.

- Riempi gli spazi sul tabellone di gioco di **Castelli**, **Cappelle** e **Palazzi** in base al numero dei giocatori:

	area Castello	area Cappella	area Palazzo
3 giocatori	3 Castelli	3 Cappelle	2 Palazzi
4 giocatori	4 Castelli	4 Cappelle	3 Palazzi
5 giocatori	5 Castelli	5 Cappelle	4 Palazzi

Nota: All'inizio della terza Decade, è possibile che non ci siano abbastanza Castelli nella riserva. In questo caso prendi tutti i Castelli disponibili e piazzali negli spazi più costosi. Gli altri spazi rimarranno vuoti.

- Rimuovi dal tabellone di gioco tutte le **tessere** donate e rimettile, mischiandole, nel **sacchetto**.
- Ogni giocatore mette i suoi **Gettone Tasse** e **Gettone Acquisto Terreno** dietro il proprio schermo (a meno che non si trovi già lì.)
- Ogni giocatore riceve **1 Carta Scandalo**. Come previsto, prende le prime 3 Carte Scandalo dal mazzo, ne mantiene 1 e rimette le altre 2 **in fondo** al mazzo. (Il primo giocatore a prendere una nuova Carta Scandalo è colui che possiede la regina. Tutti gli altri giocatori seguiranno in senso orario)
- Muoverei il **Segnalino Decade** blu avanti di uno spazio.

- Muovere il **Segnalino Round** verde avanti di uno spazio ovvero sullo spazio con la freccia.
- **Il giocatore alla sinistra di colui che possiede attualmente la Regina** inizia il suo turno della nuova Decade.

Fine Gioco

Il gioco termina dopo il **Punteggio degli Edifici** alla fine della **terza Decade**. Ogni giocatore ottiene **3 Punti Vittoria** alla fine del gioco per ogni Carta Scandalo **Liaison** che possiede. Il giocatore con **più Punti Vittoria** vince la partita. In caso di **pareggio**, vince colui che **possiede la maggior somma di denaro**. Se persiste il pareggio, vincono entrambi.

Le Carte Scandalo

Ogni volta che un giocatore riceve una Carta Scandalo, ne prende 3 dalla cima del mazzo, le guarda, ne mantiene 1 e rimette le altre 2 in fondo al mazzo. I giocatori ricevono Carte Scandalo all'inizio di ogni Decade così come quando costruiscono una Cappella.

Al tuo turno puoi giocare al massimo 1 Carta Scandalo – prima o dopo la tua azione. Le carte giocate sono rimesse in fondo al mazzo.

Durante il Ballo Mascherato, puoi restituire qualsiasi numero di Carte Scandalo e ricevere 1 Prestigio per ciascuna carta. Le carte restituite in questo modo non possono essere utilizzate per altro. Le carte restituite vanno sempre rimesse in fondo al mazzo.



Blackmail (Ricatto) (4x)

Ottieni **3 Prestigio** durante il Ballo Mascherato. Puoi scartare qualsiasi numero di *Blackmail* durante lo stesso Ballo Mascherato.



Cunning Stroke (Azione Scaltra) (4x)

Gioca un'azione extra **Espandere la Tenuta**. Se tu giochi questa carta nello stesso turno che esegui l'azione **Espandere la Tenuta**, puoi espandere la Tenuta due volte nello stesso turno.



Dowry (Dote) (4x)

Pesca casualmente **4 tessere** dal sacchetto.



Favour of the Vicar (Favore del Vicario) (3x)

Puoi restituire fino a **4 tessere** da dietro il tuo schermo e rimetterle nel **sacchetto**. Immediatamente ricevi **1 Punto Vittoria** per ogni tessera restituita.



Inheritance (Eredità) (3x)

Ricevi un **Castello gratis**. Prendi il Castello **più economico** dal tabellone e piazzalo in una **Tessera Pianura vuota** della tua Tenuta – come al solito, non adiacente a un altro Castello o Palazzo. **Non** puoi piazzare un **Soldato**. Non puoi giocare questa carta se non hai un valido spazio per il Castello nella tua Tenuta..



Intrigue (Intrigo) (3x)

Quando ricevi una **Carta Scandalo** e guardato le 3 carte, puoi giocare questa carta per tenere **tutte e 3 le Carte Scandalo**. In questo caso, tu non rimetti alcuna carta in fondo al mazzo. Per utilizzare questa carta la devi già possedere. E' consentito guardare le carte pescate prima di decidere di giocare la carta *Intrigue*, che già devi possedere.



Liaison (Relazione) (4x)

Ottieni **3 Punti Vittoria** alla fine del gioco, se ancora possiedi questa carta. Tu puoi scartare - e ottenere il relativo punteggio - qualsiasi numero di carte *Liaison* alla fine del gioco.



Secret Marriage (Matrimonio Segreto) (4x)

Immediatamente prendi **2 Gettoni Corruzione** dal tabellone di gioco e ricevi **2 punti Vittoria**. (Se ci sono meno di 2 Gettoni Corruzione disponibili, prendi i Gettoni che puoi ma ricevi sempre i 2 Punti Vittoria.)



Tribute (Tributo) (4x)

Prendi **£5** dalla riserva.



Whitehall (Palazzo di Whitehall) (2x)

Prendi la **Regina**.

Regole che si dimenticano facilmente

- I Castelli e i Palazzi hanno bisogno di essere completamente circondati da terreni (anche in diagonale) per ottenere i relativi Punti Vittoria.
- In qualsiasi momento durante il tuo turno, puoi scambiare due tessere con 1 tessera presa dal sacchetto.
- I Castelli e i Palazzi non devono essere piazzati accanto (adiacenti) ad altri Castelli o Palazzi.
- Le Cappelle non devono essere piazzate accanto (adiacenti) ad altre cappelle.