

# The king is dead

Il risolutore di pareggi

## Controllo di una delle tre fazioni

**Termine del gioco: dopo l'ultima lotta di potere**

Vince il giocatore che ha il maggior numero di seguaci della *fazione che controlla più regioni*.

(In caso di pareggio sulla maggioranza, la fazione vincitrice è quella che per ultima ha vinto una lotta di potere.)

In caso di pareggio sul numero di seguaci, vince il giocatore che ha il maggior numero di seguaci della seconda fazione più forte.

In caso di ulteriore pareggio, perde chi ha giocato per ultimo una carta azione.

In quattro: ogni giocatore ha la sua corte, uno solo diviene re. La vittoria è comunque condivisa con l'alleato.

## Invasione dei sassoni

**Termine del gioco: i sassoni conquistano la loro quarta regione**

Vince il giocatore con più set completi (giallo/rosso/blu) di seguaci.

In caso di pareggio, vince chi ha giocato per ultimo una carta azione.

In quattro: i set di seguaci alleati sono conteggiati insieme.

## Lealisti di Mordred (variante)

**Termine del gioco: i lealisti di Mordred conquistano una regione**

Vince il giocatore che ha il maggior numero di seguaci della *fazione che controlla più regioni* tra quelle assegnate.

(In caso di pareggio sulla maggioranza, la fazione vincitrice è quella che per ultima ha vinto una lotta di potere.)

In caso di pareggio sul numero di seguaci, vince chi ha il maggior numero di seguaci della seconda fazione più forte.

In caso di ulteriore pareggio, perde chi ha giocato per ultimo una carta azione.

Se *nessuna delle tre fazioni è in grado di ottenere una vittoria*, esse si uniscono contro la minaccia lealista: il vincitore è il giocatore con più seguaci.

In caso di ulteriore parità, vince chi ha giocato per ultimo una carta azione.

*A cura del signor Darcy*