

VERRATER – TRADITORE



Gioco di carte per 3-4 giocatori.

Conflitto nelle Highlands! Due potenti famiglie Reali e feudali (le Aquile e le Rose), cercano di anettere quanta più terra possibile ai propri possedimenti. Per guadagnare il maggior numero di punti vittoria, un giocatore lotta a volte per una famiglia e altre volte per l'altra. Non è raro vedere un traditore cambiare sponda nel bel mezzo di un conflitto. Allo stesso tempo, un altro giocatore sta provando a fare il Costruttore o cercando di entrare come Diplomatico nella speranza di salvare tutto il salvabile. Come Coltivatore puoi cercare di prepararti in tempo per l'imminente conflitto come cerca di fare anche lo Stratega.

OBIETTIVO: nei conflitti tra le due Case Reali i giocatori cercheranno di conquistare la terra nemica e i relativi punti vittoria.

Contenuto:

<p>6 carte Azione</p> <p>(Aktionskarte) (action cards)</p> <p>Sono:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Traditore (Verrater) 2. Diplomatico +2 3. Diplomatico +5 (figura) 4. Costruttore (Baumaster) 5. Stratega (Stratege) 6. Contadino (Bauer) 	<p>23 carte Rifornimento</p> <p>(Versorgungskarten) (supply cards)</p> <p>5 da 2 punti 5 da 3 punti 5 da 4 punti 5 da 5 punti 2 da 6 punti 1 da 8 punti</p>
<p>12 carte</p> <p>Magazzino/Proprietà</p> <p>(Gutshof/Kontorkarten) (estate/office cards)</p> <p>3 per ciascun giocatore: una parte (front) è la carta MAGAZZINO (Gutshof – vedi figura sopra per il giocatore color Arancio) e una parte (rear) è la carta PROPRIETA' (Kontor – vedi figura sotto per il giocatore color Verde).</p> <p>N.B.: la traduzione sarebbe: Kontor=ufficio=office Gutshof=immobile=estate Rimanendo invariate le regole per le carte Gutshof e Kontor mi sembra corretto tradurli come detto sopra (coerente anche con l'immagine sulla carta).</p>	<p>4 carte Alleanza/Campo Politico/Fazione</p> <p>(Gesinnungskarten) (Alliance cards)</p> <p>1 per ciascun giocatore: una parte (front) per l'alleanza con la Famiglia delle Rose (come in figura sopra per il giocatore color marrone) ed una (retro) per l'alleanza con la Famiglia delle Aquile (come in figura sotto per il giocatore color blu).</p>

<p>12 carte Territorio</p> <p>(Landschaftskarten) (landscape cards)</p> <p>Dorf = Città Fluss = Fiume Wald = Legname Stadt = Cittadina Weide = Prateria Odness = Regione Selvaggia (deserto).</p> 	<p>1 carta Giocatore Iniziale</p> <p>(Startspielerkarte) (starting player card)</p> 
<p>1 carta Conflitto</p> <p>(Konfliktkarte) (conflict card)</p> 	<p>1 carta Strategia</p> <p>(Strategiekarte) (strategy card)</p>  <p>6 carte sommario</p> <p>(UBERSICHTSKARTE) (overview cards)</p>

PREPARAZIONE

Carte Alleanza/Campo politico (mostrano l'affiliazione ad una Famiglia Reale): ogni giocatore ne prende una.

Carta Giocatore Iniziale: deciso chi sarà il primo a giocare, la carta sarà piazzata di fronte a questo giocatore. La carta Campo politico del Giocatore Iniziale deve mostrare l'Aquila, le carte Campo politico dei restanti giocatori saranno poi alternativamente sul tavolo, Rosa e Aquila.

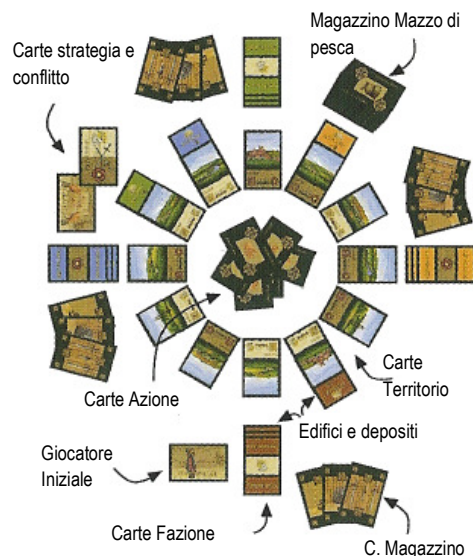
Carte Territorio: formano il piano di gioco. Separare le 12 carte in due mazzetti uguali (con una sola rappresentazione di ciascuna carta territorio in ogni mazzetto). Girare un mazzetto con la faccia dell'Aquila scoperta e l'altro con la faccia della Rosa scoperta. I due mazzetti vanno quindi mescolati tra loro. Poi le 12 carte saranno piazzate in cerchio sulla tavola, con la parte inferiore delle carte verso il centro (vedi figura a lato o carta sommario 1).

Carte Magazzino/Proprietà: ogni giocatore riceve le 3 carte del suo colore. Iniziando dal Giocatore Iniziale, ogni giocatore a turno piazza una carta magazzino (**GUTSHOF**), mezza coperta, sotto una carta territorio che non ne abbia già una piazzata sotto. Le restanti due carte sono tenute sotto la carta Campo politico per utilizzarle successivamente.

IMPORTANTE: NON ci può mai essere più di una carta Magazzino/Proprietà sotto una carta territorio.

Esempio con 4 giocatori:

Da sotto (SUD) in senso orario ci sono i giocatori Marrone, Blu, Verde e Arancio: ciascuno ha davanti, visibile, la sua carta Fazione (Campo politico o Alleanza).



Il Marrone è il giocatore iniziale: riceve quindi la carta Giocatore Iniziale (Startspieler) e ruota la carta Campo politico in modo che mostri l'Aquila.

Le carte Campo politico degli altri giocatori saranno quindi Rosa per il giocatore Blu, Aquila per il Verde e Rosa per l'Arancio.

Le carte Territorio sono mischiate (vedi Regole a sinistra) e piazzate circolarmente (come in figura sopra).

Le carte Magazzino (Gutshof) sono importanti per collezionare le carte Rifornimento: durante il gioco le carte Magazzino messe sotto carte territorio della propria fazione (Rosa/Aquila), permetteranno di avere carte Rifornimento extra. Le carte Proprietà (KONTOR) danno invece punti vittoria addizionali al termine del gioco.

Carte Rifornimento: ogni giocatore riceve 3 carte Rifornimento (Versorgungskarten) che mostrano 3, 4 e 5 punti conflitto. Le rimanenti carte Rifornimento sono mescolate e costituiranno un mazzetto da piazzare vicino al cerchio di carte territorio.

AGGIORNAMENTO REGOLE 2008: le carte Rifornimento vengono mescolate e ne vengono distribuite casualmente 3 a ciascun giocatore (in questo modo, pur potendosi creare delle differenze iniziali tra i giocatori si ha maggiore imprevedibilità e varietà di gioco già dal 1° round).

Le carte Rifornimento sono importanti durante un conflitto in quanto incrementano il valore di una terra.

Carta Strategia: il giocatore che la possiede decide i territori (confinanti e di fazioni contrapposte) che saranno teatro del conflitto in quel round di gioco.

Carta Conflitto: serve a individuare i territori tra i quali c'è il conflitto.

All'inizio del gioco le carte Strategia e Conflitto sono assegnate al giocatore alla sinistra del Giocatore Iniziale.

Carte Azione: con queste carte i giocatori possono decidere le sorti di un conflitto. Sono le seguenti:

1 – **Traditore (Verräter):** cambia fazione e riceve 1 VP.



2 – **Diplomatico +2 (Diplomat +2):** pesca 1 Carta Magazzino e riceve 2 CP (Punti Conflitto).



3 – **Diplomatico +5 (Diplomat +5):** riceve 5 CP (Punti Conflitto).



4 - **Costruttore (Baumeister):** costruisce un Magazzino (Gutshof) o un edificio di proprietà (Kontor).



A partire dal Giocatore Iniziale, ogni giocatore piazza una carta Magazzino (GUTSHOF) del proprio colore sotto una carta Territorio libera a sua scelta (la carta va posta a faccia in su mezza coperta sotto la carta Territorio – vedi figura sopra).

Le carte Magazzino vengono messe nel modo seguente:

Marrone (Aquila) - sotto la cittadina dell'**Aquila**

Blu (Rosa) – sotto il fiume dell'**Aquila**

Verde (Aquila) – sotto la città della **Aquila**

Arancio (Rosa) – sotto la città della **Rosa**

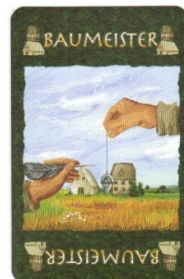
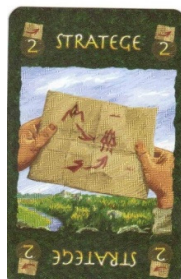
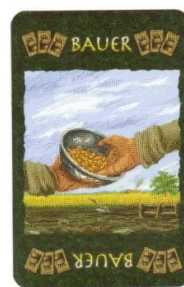
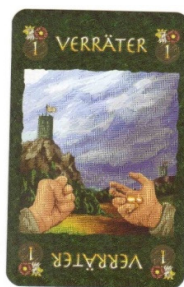
Ciascun giocatore mette le restanti 2 carte Magazzino/Proprietà a sua disposizione sotto la propria carta Alleanza.

Ciascun giocatore riceve 3 carte Rifornimento di valori 3, 4 e 5 (vanno conservate coperte) – le carte Rifornimento restanti sono meschiate ed il mazzo è posto a faccia in giù vicino al cerchio di carte Territorio (vedi figura sopra).

N:B: se si applica la nuova regola si deve prima mischiare il mazzo e poi distribuire casualmente 3 carte Rifornimento a ciascun giocatore.

Il giocatore Blu riceve la carta Strategia e la carta Conflitto (le tiene visibili davanti a sé).

Le 6 carte Azione:



5 - **Stratega (Stratego)**: può scegliere il prossimo luogo di conflitto e ricevere 2 VP (Punti Vittoria).



6 - **Contadino (Bauer)**: pesca 3 Carte Magazzino.



Le carte Azione vengono mescolate e piazzate a faccia in giù, al centro del cerchio delle carte Territorio.

Carta e penna a disposizione: un giocatore li dovrà usare per tenere il conto dei punti vittoria (VP).

Si è ora pronti a giocare.



Le 6 carte Azione sono mischiate e messe a faccia in giù al centro del cerchio di carte Territorio (vedi figura sopra).

Si è ora pronti a cominciare il 1° round di gioco.

IL GIOCO

Il gioco si sviluppa in round (turni) successivi.

Ciascun round è suddiviso in fasi.

In ogni round avviene un conflitto tra territori adiacenti di opposte fazioni: per vincere il conflitto e vedersi assegnati i punti vittoria (VP) i giocatori di ciascuna fazione devono cercare di avere un numero di punti conflitto (CP) maggiore di quello posseduto dai giocatori della fazione contrapposta.

I punti conflitto di ciascuna fazione sono dati dalla somma di:

- **punti conflitto del proprio territorio** coinvolto nel conflitto (numero nel quadrato in basso a sinistra sulla carta)
- **carte Rifornimento** giocate dai giocatori che parteggiano per la stessa fazione
- i punti conflitto dei **Diplomatici** che appoggiano la fazione.

I giocatori che appoggiano la fazione che vince il conflitto si vedono assegnati i punti vittoria segnati sulla carta Territorio conquistata in funzione del numero di giocatori che insieme hanno ottenuto tale vittoria.

FASE 1: DETERMINARE IL LUOGO DEL CONFLITTO

Il giocatore con la carta Strategia determina il punto del conflitto, piazzando la carta Conflitto a cavallo tra due carte Territorio adiacenti e di due opposte fazioni (una Rosa e una Aquila).

FASE 1: Il giocatore Blu (ha la Carta Strategia) pone la carta Conflitto nello spazio tra la carta Territorio Fiume dell'Aquila (CP=5) e la cittadina della Rosa (CP=15).

La Casa Reale dell'Aquila (appoggiata dai giocatori Marrone e Verde) riuscirà a vincere il conflitto contro la casa Reale delle Rose (appoggiata dai giocatori Blu e Giallo)? I punti conflitto dei territori sono 5 per le Aquile e 15 per le Rose.



FASE 2: SCELTA DELLE AZIONI

Il Giocatore Iniziale prende le 6 carte Azione, le mescola e piazza la prima carta del mazzetto al centro del cerchio senza guardarla (questa azione non è permessa durante questo turno). Successivamente, guarderà le rimanenti 5 carte azione e sceglierà, tra queste, una carta azione che nasconderà sotto la sua carta campo politico. Passerà quindi le rimanenti 4 carte al giocatore alla sua sinistra che, tra queste, ne sceglierà una per passare poi le rimanenti carte al giocatore alla sua sinistra finché tutti i giocatori avranno una carta. La carta/e restante/i sarà/saranno piazzata/e a faccia in giù al centro del cerchio.

FASE 3: GIOCARE LE CARTE RIFORMIMENTO

A partire dal Giocatore Iniziale ciascun giocatore può piazzare da 0 a 5 carte rifornimento scoperte di fronte a sé.

FASE 4: RIVELARE LE CARTE AZIONE

Tutti i giocatori rivelano contemporaneamente l'azione scelta, ma solo l'azione TRADITORE (Verrater) sarà effettuata immediatamente: il giocatore che ha scelto questa carta cambia fazione girando la sua carta Campo Politico nell'altro senso (da Rosa ad Aquila o viceversa). D'ora in avanti, finché non cambierà fazione nuovamente (scegliendo ancora questa azione), sarà leale alla nuova fazione.

AGGIORNAMENTO REGOLE 2008: se all'inizio del round tutti i giocatori appoggiano la stessa fazione allora, in quel turno, anche la carta DIPLOMAT +5 fa cambiare fazione al giocatore che l'ha scelta (come la carta Traditore, tale cambio di fazione viene eseguito subito dopo che le carte azione scelte sono rivelate).

In quel turno, quindi, ci saranno 2 carte che possono causare un cambiamento di fazione (la carta Traditore e la Diplomat +5). La carta Diplomat +5, in quel turno, causerà il cambio di fazione anche se la carta Traditore NON sarà stata scelta.

Per il resto la carta Diplomat +5 rimane invariata nel senso che:

- darà sempre 5 CP a chi l'ha scelta
- NON darà 1VP come invece dà la carta Traditore.

FASE 5: RISOLUZIONE DEL CONFLITTO

Il vincitore è la fazione con la maggioranza dei CP (punti conflitto). Questi punti, sulle carte, sono sempre rappresentati in un quadrato.

Ogni fazione (Aquila contro Rosa), riceve i punti dalle seguenti tre risorse:

- Le carte territorio
- Le carte Rifornimento giocate
- Le due azioni diplomatiche.

FASE 2: Il giocatore Marrone mischia le carte Azione, ne estrae una senza vederla e la mette coperta al centro del cerchio di carte Territorio (in questo esempio è la carta Diplomat +2). Guarda poi le carte Azioni rimanenti e tra queste sceglie la carta Costruttore (Baumeister) che prende e mette coperta davanti a sé. Passa quindi le 4 carte Azione rimanenti al giocatore Blu alla sua sinistra che sceglie la carta Traditore (Verrater). Il giocatore Verde sceglie la carta Stratega (Stratego), l'Arancio sceglie la carta Diplomat +5 e mette la carta rimanente (Contadino – Bauer) coperta al centro del cerchio di carte Territorio.

Al termine quindi si ha:

- Marrone: Costruttore (Baumeister).
- Blu: Traditore (Verrater).
- Verde: Stratega (Stratego).
- Arancio: Diplomat +5.

FASE 3: I giocatori giocano le carte seguenti:

- **Marrone:** 3 carte Rifornimento di valori **3, 4 e 5** (le pone scoperte davanti a sé, vicino alla carta Azione).
- **Blu:** gioca 1 sola carta di valore **4**.
- **Verde:** non gioca alcuna carta.
- **Arancio:** gioca una sola carta di valore **3**.

FASE 4: Tutti i giocatori scoprono la carta Azione scelta. Il giocatore Blu, che ha scelto la carta Traditore, gira subito la sua carta Campo Politico da Rosa ad Aquila. Ora egli ha cambiato fazione e si unisce nel conflitto a fianco dei giocatori Marrone e Verde nella difesa del fiume delle Aquile contro la fazione delle Rose appoggiata ora dal solo giocatore Arancio.

FASE 5: Si decide ora chi ha vinto il conflitto. I difensori della Casa Reale dell'Aquila o quelli della Casa Reale delle Rose? Per stabilire questo si sommano tutti i CP (punti conflitto) che le due fazioni hanno messo in campo.

L'Aquila (appoggiata dai giocatori Marrone Blu e Verde) ha totalizzato i seguenti CP:

- 5 (carta Territorio Fiume - Fluss)
- 12 (Carte Rifornimento giocate dal Marrone)
- 4 (carta Rifornimento giocata dal Blu)
- NON ci sono Diplomatici nella fazione

Tutti i punti andranno alla fazione del Campo Politico a cui il giocatore è fedele.

IMPORTANTE: se il conflitto termina con un pareggio, non succede nulla alle carte Territorio, e solo lo Stratega e il Traditore ricevono i VP (punti vittoria).

FASE 6: PUNTI VITTORIA

I giocatori appartenenti alla fazione vincitrice, ricevono tanti VP (punti vittoria) quanti sono quelli indicati sulla carta territorio vinta.

Il numero di punti vittoria ricevuti dipende dal numero di giocatori appartenenti alla fazione vincitrice (più si è in pochi e maggiore è il numero di VP assegnati).

I punti vittoria ottenuti da ciascun giocatore sono annotati in un foglio di carta.

VP ADDIZIONALI:

- il giocatore con la carta **Traditore** riceve un **1 VP** addizionale,
- il giocatore con la carta **Stratega** riceve **2 VP** addizionali.

La carta Territorio conquistata è girata dalla parte della fazione vincitrice.

per un totale di **21 CP**.

La **Rosa** (appoggiata dal solo giocatore Arancio) ha totalizzato i seguenti CP:

- 15 (carta Territorio Cittadella – Stadt)
- 3 (carta Rifornimento giocata dall'Arancio)
- 5 (carta Azione Diplomat +5 dell'Arancio)

per un totale di **23 CP**.

La casa Reale delle Rose ha dunque vinto il conflitto con un risultato (CP) di 23-21.

FASE 6: Il giocatore Arancio, unico ad aver appoggiato la fazione vincitrice delle Rose, riceve i punti vittoria riportati in basso sulla carta Territorio sconfitta (Fiume-Fluss) in corrispondenza del I (essendo l'unico ad aver vinto). Ottiene quindi 5 VP.

(nel caso avessero vinto quelli dell'Aquila essi avrebbero ottenuto 4 VP ciascuno come si ritrova sulla carta Cittadella – Stadt in corrispondenza del III essendo in 3 giocatori a supportare la stessa fazione)



Il giocatore Blu riceve 1 VP (ha giocato la carta Traditore), il giocatore Verde 2 VP (ha giocato la carta Stratega).

La classifica quindi è:

Arancio 5 VP

Verde 2 VP

Blu 1 VP

Marrone 0 VP.

Avendo vinto il conflitto la Casa reale delle Rose, la carta Territorio Fiume-Fluss è girata (dalla parte delle Aquile alla parte delle Rose).

FASE 7: L'AZIONE DEL COSTRUTTORE

Il giocatore con la carta Costruttore (Baumeister) può giocare (o cambiare/girare) una delle sue carte Magazzino-Gutshof/Proprietà-Kontor.

Una carta si gioca, piazzandola (mezza coperta), sotto una carta Territorio libera. Una carta già giocata può essere girata trasformandola in un altro tipo (Magazzino-Gutshof/Proprietà -Kontor) ma non può essere mossa dalla carta Territorio dove è stata costruita.

IMPORTANTE: Nessun giocatore può avere più di 2 carte Proprietà-Kontor in gioco. Tutte le carte Proprietà-Kontor giocate danno VP (punti vittoria) alla fine della partita (durante il Final Scoring) qualunque sia la fazione a cui appartiene il Territorio su cui sono posizionate. Un giocatore può invece avere 3 magazzini.

FASE 8: L'AZIONE STRATEGA

Il giocatore con la carta Stratega (ha già ricevuto 2VP nella fase 6), prende la carta Stratega che gli consente di scegliere dove avverrà il conflitto nel round successivo.

Terrà questa carta fino a che un nuovo giocatore sceglierà la carta Stratega (N.B.: i 2VP addizionali vengono assegnati solo a chi sceglie la carta Azione Stratega).

FASE 9: SCARTARE LE CARTE RIFORMIMENTO

Tutte le carte Rifornimento giocate nel round corrente sono scartate. Quando il mazzetto delle carte Rifornimento sarà esaurito, allora si mescoleranno gli scarti.

FASE 10: PESCARE LE CARTE RIFORMIMENTO

Il Contadino (il giocatore con la carta Contadino - Bauer), se c'è, deve prendere per primo 3 carte Rifornimento dal mazzetto.

Dopo di lui, iniziando dal Giocatore Iniziale, tutti gli altri giocatori prendono una carta Rifornimento per ogni Magazzino (Gutshof) che hanno in gioco ma solo se tale carta Magazzino è piazzata sotto una carta Territorio che appartiene alla fazione che in quel momento il giocatore supporta (il Contadino NON riceve ulteriori carte per i propri Magazzini – il giocatore che sceglie la carta Contadino prende sempre e solo 3 carte Rifornimento indipendentemente dai suoi Magazzini).

Le carte Magazzino-Gutshof messe sotto carte Territorio della fazione opposta NON consentono di prendere la carta Rifornimento.

Il giocatore con la carta Azione **Diplomatico +2** (Diplomat +2), pesca un'ulteriore carta Rifornimento.

IMPORTANTE: i giocatori:

- **non possono prendere (tutte insieme) più di 3 carte Rifornimento**
- **NON possono avere in mano più di 5 carte Rifornimento. Le carte Rifornimento superflue**

FASE 7: Il giocatore Marrone che ha scelto la carta Costruttore può ora piazzare (sotto una carta Territorio libera) la sua carta Magazzino-Gutshof (la mette sotto una Prateria – Weide dell'Aquila). Ora egli ha 2 carte Magazzino in tavola.

FASE 8: Il giocatore Verde che ha scelto la carta Stratega riceve la carta Stratega (dal Blu) e lapone visibile sul tavolo di fronte a sé. Egli potrà decidere dove avverrà il conflitto nel round successivo.

FASE 9: Si raccolgono le carte Rifornimento giocate nel round da tutti i giocatori e vanno a formare il mazzo degli scarti.

FASE 10: I giocatori prendono le carte Rifornimento. In questo 1° round di esempio NON c'è il Contadino per cui nessun giocatore prende le 3 carte Rifornimento che gli spetterebbero. In particolare per ogni giocatore:

- *Marrone (alleanza Aquile): prende 2 carte Rifornimento (possiede 2 Magazzini entrambi su territori appartenenti alle Aquile)*
- *Blu: NON può prendere carte Rifornimento (il suo magazzino è su un territorio della fazione (Rose) che lui in questo momento non appoggia)*
- *Verde: prende 1 carta Rifornimento (Magazzino su Territorio delle Aquile)*
- *Arancio: prende 1 carta Rifornimento (Magazzino su Territorio delle Rose).*

<p>devono essere scartate (o prima di prendere le nuove o prendendone un numero inferiore in modo da averne al max 5 in mano).</p> <p>FASE 11: RESTITUZIONE DELLE CARTE AZIONE Tutte le carte azione ritornano al centro del cerchio.</p> <p>FASE 12: NUOVO GIOCATORE INIZIALE La carta Giocatore Iniziale (Startspieler) viene passata al giocatore alla propria sinistra (il nuovo Giocatore Iniziale può anche essere il giocatore che ha anche la Carta Strategia (Strategie)).</p> <p>FASE 13: FINE DEL ROUND Il round successivo riparte con la fase 1.</p>	<p><i>FASE 11: Tutte le carte Azione sono poste insieme al centro del cerchio di carte Territorio.</i></p> <p><i>FASE 12: Il giocatore Marrone passa la carta Giocatore Iniziale (Startspieler) al giocatore Blu alla sua sinistra (lui sarà il giocatore iniziale nel 2° round).</i></p> <p><i>FASE 13: Il round è terminato, inizia il 2° round dalla fase 1 (in questo 2° round il giocatore Blu è il Giocatore Iniziale, il Verde ha la carta Strategia e decide quindi dove avverrà il conflitto).</i></p>
---	---

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina:

- dopo 8 round per 4 giocatori (tutti i giocatori hanno avuto la carta Giocatore Iniziale 2 volte)
- dopo 9 round per 3 giocatori (tutti i giocatori hanno avuto la carta Giocatore Iniziale 3 volte)
- se tutte le carte Territorio sono della stessa Casa Reale (Aquila o Rose).

Il round finale termina con la fase 10.

PUNTEGGIO FINALE

Dopo il termine dell'ultimo round, a ciascun giocatore si assegnano dei **VP extra (Final Scoring)** in quantità pari al prodotto dei due fattori seguenti:

- K = numero di Proprietà – Kontor (al **max 2**) che il giocatore possiede in gioco (indipendentemente dalla fazione a cui appartiene il territorio dove è posizionata la Proprietà)
- R = numero di carte Rifornimento (NON il loro valore!) che il giocatore ha ancora in mano alla fine del gioco (**max 3** – anche se ne possiede di più ne vengono conteggiate al max 3).

Pertanto, al termine del gioco, ogni giocatore riceve un numero di VP pari al prodotto **KxR (al max 6 punti vittoria extra)**.

I VP (punti vittoria) di tutti i round e i VP extra sono quindi sommati ed il giocatore con il maggior numero di punti vittoria viene dichiarato vincitore.

CARTE SOMMARIO (UBERSICHTSKARTE)

CARTA SOMMARIO 1 (UBERSICHTSKARTE 1): MOSTRA LA PREPARAZIONE DEL GIOCO

Le 12 carte territorio sono piazzate in un cerchio con la parte inferiore verso il cerchio. Le 6 carte azione sono piazzate al centro. Le 23 carte rifornimento sono piazzate in un mazzetto vicino al cerchio. Ogni giocatore tiene le proprie carte fazione (campo politico) di fronte a sé con le proprie carte magazzino/proprietà sotto. Quando viene usata una carta magazzino/proprietà, questa viene piazzata coperta per metà sotto una carta territorio.

CARTA SOMMARIO 2 (UBERSICHTSKARTE 2): FA VEDERE UNA CARTA TERRITORIO

Weide = prateria. L'Aquila disegnata nell'angolo a destra mostra la fazione a cui appartiene quel territorio. Il numero nel quadrato a sinistra mostra i punti conflitto di quella carta. I numeri romani mostrano il numero dei giocatori della stessa fazione e il numero cerchiato è il numero di punti vittoria dati a questi giocatori.

CARTA SOMMARIO 3 (UBERSICHTSKARTE 3): MOSTRA UNA SITUAZIONE DI CONFLITTO

La carta Conflitto viene piazzata a cavallo fra due carte territorio di opposte fazioni. Se un giocatore affiliato con le Rose vince il conflitto, riceverà 5 punti vittoria e la carta fiume sarà girata e diventerà di proprietà delle Rose. Se 3 giocatori affiliati con le Aquile vincono, ognuno di loro riceverà 4 punti e la città sarà girata e diventerà di proprietà delle Aquile.

CARTA SOMMARIO 4 (UBERSICHTSKARTE 4): MOSTRA LE 6 CARTE AZIONI

Verrater (TRADITORE): cambia fazione e riceve un punto vittoria

Diplomat 2 (DIPLOMATICO): pesca una carta rifornimento in più, e riceve due punti conflitto

Diplomat 5 (DIPLOMATICO): riceve 5 punti conflitto

Baumeister (COSTRUTTORE): costruisce un magazzino o una proprietà

Stratage (STRATEGA): può scegliere il prossimo luogo del conflitto e riceve 2 punti vittoria

Bauer (Contadino): pesca 3 carte rifornimento.

CARTA SOMMARIO 5 (UBERSICHTSKARTE 5): ORDINE DI GIOCO

Fase 1: Determinare il luogo del conflitto

Fase 2: Scegliere le azioni

Fase 3: Giocare le carte rifornimento

Fase 4: Rivelare le carte azione

Fase 5: Risolvere il conflitto

Fase 6: Calcolo dei punti vittoria

Fase 7: Il costruttore piazza un magazzino o una proprietà

Fase 8: Lo stratage prende la carta conflitto e la carta strategia

Fase 9: Scartare le carte rifornimento

Fase 10: Pescare le carte rifornimento

Fase 11: Restituzione delle carte azione

Fase 12: Nuovo giocatore iniziale

Fase 13: Fine del round