



# WARRIOR KNIGHTS

## REGOLAMENTO IN ITALIANO

Traduzione by The Goblin 2006, v.1.11

La Tana dei Goblin – <http://www.goblins.net>

Tutti i diritti sono proprietà esclusiva degli autori e della casa produttrice. L'autore e l'editore non hanno alcuna responsabilità per eventuali errori e imprecisioni in questa traduzione non ufficiale, che è solo un aiuto per i giocatori di lingua italiana.



## RULES OF PLAY

## UN REGNO NEL CAOS

*Il Re giace, morto senza eredi, ucciso da una mano malvagia. I sei Baroni della terra si riuniscono, ciascuno per vantare il proprio diritto al trono.*

*Nel corso dell'Assemblea, risulta evidente che questo conflitto non finirà senza spargimento di sangue. Con un tale potere in palio, non vi saranno compromessi. Anche in questo momento, ogni Barone cerca di guadagnare vantaggio reclutando mercenari che rinforzino i suoi eserciti. Presto il rumore degli stivali in marcia ed il ruggito della battaglia prenderanno il posto dei difficili negoziati dell'Assemblea.*

*Cadranno fortezze, città saranno date al saccheggio, e un Re verrà infine incoronato.*

## IL GIOCO IN GENERALE

In Warrior Knights, ogni giocatore rappresenta uno dei Baroni che si contendono il controllo del Regno. Ogni Barone controlla quattro Nobili a lui fedeli che condurranno in battaglia i suoi eserciti. I Baroni cercheranno di conquistare le città per ottenere Prestigio, che è una misura del diritto al trono. Allo stesso tempo, ognuno cercherà di avvantaggiarsi acquisendo ricchezze, voti da usare nell'Assemblea, o dimostrando la propria Fede che permetterà di avere un certo controllo sugli eventi. Solo attraverso una chiara strategia ed astute trame diplomatiche un Barone potrà sperare di ottenere la supremazia.

### SCOPO DEL GIOCO

Ci sono due modi per un Barone di ottenere la vittoria in Warrior Knights.

1. Avere il maggior Prestigio alla fine del gioco, dimostrando così a tutti il proprio diritto al trono.
2. Controllare più di metà delle città non saccheggiate del regno al termine di un turno di gioco, prendendo così il controllo con la forza.

### LE ORIGINI DI WARRIOR KNIGHTS

Quando Games Workshop pubblicò Warrior Knights nel 1985, questo era destinato a divenire un classico. Il gioco di Derek Carver di ambientazione medievale per la contesa del potere offriva infatti il giusto mix di combattimento e intrighi politici.

Fantasy Flight Games è lieta di presentare una nuova versione di questo grande classico. Gli appassionati dell'edizione Games Workshop vi ritroveranno molto del gioco originale, con l'aggiunta di nuove regole, meccaniche e componenti moderni. Con questa nuova edizione, Fantasy Flight Games spera di omaggiare il Warrior Knights originale, rinfrescandolo per una nuova generazione di giocatori.

## CONTENUTO DEL GIOCO

Ogni copia di Warrior Knights contiene quanto segue:

- questo regolamento (24 pagine)
- 1 mappa di gioco
- 24 miniature dei Nobili di plastica (in 6 colori)
- 24 città di plastica
- 6 tessere Fortezza
- 24 Carte Nobili
- 36 Carte Evento
- 44 Carte Agenda
- 66 Carte Truppe Mercenarie
- 24 Carte Truppe Regolari (4 per Barone)
- 80 Carte Azione (12 per Barone più 8 Neutrali)
- 93 monete in tagli da 1 e 5 Corone
- 40 segnalini Voto (in tagli da 1 e 3 voti)
- 36 segnalini Fede
- 44 segnalini Prestigio (in tagli da 1, 3 e 5)
- 24 segnalini Perdite in Battaglia (di valore 100)
- 18 segnalini Breccia
- 48 Stemmi dei Baroni (8 per colore)
- 3 indicatori Spedizione
- 12 indicatori Assedio
- 72 tessere Controllo (12 per Barone)
- 6 tessere Fortezza (1 per Barone)
- 1 segnalino Presidente dell'Assemblea
- 1 segnalino Capo della Chiesa

## I COMPONENTI IN DETTAGLIO

Di seguito viene riportata una descrizione dettagliata dei vari componenti di gioco.

### LA MAPPA DI GIOCO

La mappa rappresenta 18 città del regno e 6 città d'oltremare. Sul lato sinistro sono riportate tre aree per le Spedizioni ed una per le Carte Agenda attuali, mentre nella parte bassa si trovano la Tabella dei Mercenari e le aree per le Carte Azione, le Carte Fato e le Carte Truppe Mercenarie. Si veda "La mappa di gioco in dettaglio" a pagina 3 per maggiori dettagli.

### CITTA' DI PLASTICA



Le 24 città di plastica incluse nel gioco sono usate per indicare sulla mappa le città non saccheggiate. I Baroni possono conquistare o saccheggiare queste città nel corso del gioco.

### IMPORTANTI TERMINI DI GIOCO

**Barone.** I termini "giocatore" e "Barone" sono usati indifferentemente in Warrior Knight per mantenere il tema di gioco.

**Esercito.** Un gruppo di truppe assegnate ad un Nobile. In alternativa, un gruppo di truppe presso una fortezza e quindi non assegnate ad un Nobile.

**Nobile condottiero o leader.** Quando delle truppe sono assegnate ad un Nobile, questo ne è il condottiero o leader.

**Nobile comandante.** Se un giocatore ha più eserciti dalla sua parte in battaglia, deve scegliere uno solo dei suoi Nobili per il ruolo di comando delle sue forze. Solo il Nobile al comando applica alla battaglia la sua abilità speciale ed il bonus di forza +200.

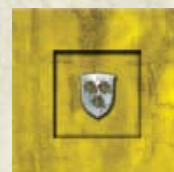
Gli altri Nobili non hanno effetto sulla battaglia, sebbene possano morire se l'esercito che conducono subisce perdite maggiori o uguali al numero di truppe di cui è formato.

**Erede.** Quando un Nobile muore, la stessa miniatura può tornare in gioco alla fine del turno. In questo caso si suppone che il Nobile rientrato in gioco sia un erede di quello deceduto.

**Regioni e città del Regno.** Ogni area o città rappresentate sulla mappa di gioco, ad eccezione delle sei riportate nella parte alta (Costantinople, Syracuse, Cadiz, Jerusalem, Alexandria e Acre).

**Regioni e città d'oltremare.** Sono le regioni e le città riportate nelle sei aree della parte alta della mappa di gioco.

### TESSERE DI CONTROLLO



Non fortificata



Fortificata

Le Tessere di Controllo sono usate per indicare la proprietà di una specifica città. Quando un giocatore conquista una città, vi posiziona sotto una delle sue Tessere di Controllo.

Le tessere sono a doppia faccia, una viene utilizzata per indicare il semplice possesso della città, mentre l'altra indica inoltre che la città è fortificata.

### CARTE FORTEZZA



Ogni Barone riceve una Carta Fortezza che riporta il suo nome, il suo colore ed il suo unico stemma. Il valore di combattimento (forza) di una fortezza è riportata in basso a destra sulla carta. La Fortezza rappresenta la residenza della casata di ogni Barone.

### TESSERE FORTEZZA



Queste sei tessere, una per Barone, sono posizionate sulla mappa di gioco all'inizio della partita per indicare la posizione della residenza di ogni Barone.

### MINIATURE DEI NOBILI (IN SEI COLORI)



Ogni Barone controlla quattro Nobili rappresentati da miniature di plastica del suo colore. Nel corso del gioco, questi pezzi vengono mossi sulla mappa a indicare la posizione degli eserciti di un Barone. Ogni Nobile di ciascun Barone ha una sua posa ed una base diversa (quadrata, circolare, triangolare, a stella), che corrisponde all'icona riportata nell'angolo superiore sinistro della sua carta.

### CARTE NOBILI



Ogni Barone riceve quattro Carte Nobili del proprio colore, ciascuna delle quali corrisponde ad una delle sue miniature di plastica. Nel corso del gioco, le Carte Truppe Mercenarie e Truppe Regolari vengono messe sotto una Carta Nobili per indicare quale Nobile ne è il condottiero. Un esercito è l'insieme formato da un Nobile e le truppe di cui è leader.

## LA MAPPA DI GIOCO IN DETTAGLIO



1. Sei aree d'oltremare, ognuna con una città
2. Tre Carte Agenda vengono messe nello spazio "Current Agendas" all'inizio del gioco. Queste rappresentano leggi e azioni che saranno votate nella prima Assemblea.
3. Tre aree per le Spedizioni.
4. Tre aree per le Carte Azione.
5. Posizione del mazzo delle Carte Evento.
6. Riserva dei Punti Prestigio.
7. Posizione del mazzo delle Carte Fato.
8. Tre aree per le Fasi Speciali.
9. Tabella delle Truppe Mercenarie.
10. Un lato di fiume invalicabile.
11. Un ponte sul fiume.
12. Un bordo di montagna invalicabile.
13. Una strada.
14. Una città non saccheggiata. Il suo nome, la forza (a sinistra) e la rendita in Corone (a destra) sono riportati sotto la miniatura.
15. il simbolo di un Porto.

### CARTE TRUPPE REGOLARI



Ogni Barone inizia il gioco con le quattro Carte Truppe Regolari del suo colore. La forza di ogni truppa è riportata in basso a destra sulla carta, ed il valore in Corone che deve essere pagato alla truppa è indicato con il simbolo di una moneta. Le Truppe Regolari rappresentano le forze più leali di un Barone, quelle che meno probabilmente vengono perse nel corso del gioco.

## CARTE TRUPPE MERCENARIE



Le Carte Truppe Mercenarie hanno tutte lo stesso dorso. Ogni Barone inizia con due truppe mercenarie e può arruolare altre in seguito. In basso a sinistra di ogni carta è indicata la nazionalità della truppa mercenaria rappresentata, mentre a destra sono riportate la forza ed il costo. Le truppe mercenarie sono meno leali di quelle regolari e possono disertare quando un Nobile muore o perde una battaglia.

## CARTE FATO



Queste carte hanno un ruolo importante in Warrior Knights, poiché sono usate per risolvere le battaglie ed altri importanti eventi. Si veda "Pescare Carte Fato" a pagina 5 per maggiori dettagli su queste carte e come utilizzarle nel gioco.

## CARTE AZIONE DEI BARONI



Ogni Barone riceve 12 Carte Azione per muovere gli eserciti, iniziare battaglie, assoldare mercenari, etc... Queste carte hanno tutte lo stesso dorso e riportano sul fronte il colore del Barone cui appartengono.

## CARTE AZIONE NEUTRALI



Sono otto carte che non appartengono a nessun Barone specifico e rappresentano azioni particolari che tutti i Baroni possono effettuare durante il gioco.

## CARTE EVENTO



Queste carte rappresentano eventi favorevoli, dannosi o neutrali che possono verificarsi durante il corso del gioco.

## CARTE AGENDA



Rappresentano leggi che i Baroni votano quando si riuniscono nell'Assemblea (vedi pagina 11).

## DENARO



1 Corona

5 Corone

Le monete di cartone rappresentano le Corone, l'unità monetaria usata in Warrior Knights.

## SEGNALINI VOTO



I voti, rappresentati da questi segnalini in due diversi tagli, sono usati dai Baroni durante l'Assemblea.

## SEGNALINI FEDE



Rappresentano una misura della fede di ogni Barone, e possono essere usati per evitare eventi nefasti o per benedire le spedizioni.

## SEGNALINI PRESTIGIO



Misurano l'influenza di un Barone all'interno del regno, e indicano il suo diritto al trono. Se nessun giocatore riesce a ottenere il controllo di più di metà delle città non saccheggiate del regno entro la fine del gioco, il vincitore è il Barone con più prestigio.



## SEGNALINI PERDITE IN BATTAGLIA

Questi segnalini vengono messi sugli eserciti quando subiscono delle perdite in battaglia.



## SEGNALINI BRECCIA

Questi segnalini vengono messi accanto alle città quando subiscono perdite in battaglia.



## STEMMI DEI BARONI

Ogni Barone ha otto segnalini di questo tipo, del suo colore e con il proprio unico stemma araldico. Gli stemmi dei Baroni sono usati per tenere traccia dell'ordine di scelta nella Tabella dei Mercenari e per indicare chi finanzia le Spedizioni.



## INDICATORI DI SPEDIZIONE

Sono utilizzati per tenere traccia del progresso di ogni Spedizione nelle tre rispettive aree della mappa di gioco.



## INDICATORI DI ASSEDIO

Sono usati per indicare le città e le fortezze che si trovano sotto assedio.



### SEGNALINO PRESIDENTE DELL'ASSEMBLEA

Il giocatore che possiede questo segnalino decide l'ordine di votazione delle Carte Agenda durante l'Assemblea, ed inoltre risolve i casi di parità di voti a sua scelta (vedi "L'Assemblea", pagina 11).

### SEGNALINO CAPO DELLA CHIESA

Il giocatore che possiede questo segnalino può decidere il Barone che sarà vittima di un evento nefasto, e quello che beneficerà di uno favorevole (vedi pagina 9).



## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Dopo aver aperto Warrior Knights per la prima volta, staccare i componenti di cartone fustellato, facendo attenzione a non rovinarli.

All'inizio di ogni nuova partita a Warrior Knights, si seguono i passi sotto elencati:

1. Posizionare le Carte Azione Neutrali, le Carte Agenda e le Carte Truppe Mercenarie al lato della mappa di gioco. Le Carte Fato e le Carte Evento vanno nelle apposite aree riportate sulla mappa (vedi "Preparazione del gioco in dettaglio" a pagina 6). Mescolare accuratamente ognuno dei mazzi, quindi spostare la prima carta del mazzo degli event al fondo dello stesso mazzo.
2. I segnalini di Voto, Prestigio ed il denaro vengono messi di lato e costituiscono la Tesoreria.
3. Mettere 10 punti Prestigio per ogni giocatore nell'area apposta della mappa di gioco (vedi pagina 6), che costituisce la Riserva del Prestigio.
4. Se si gioca in meno di sei giocatori, alcune città saranno già saccheggiate all'inizio del gioco. Posizionare una città di plastica sulla mappa in corrispondenza di ogni città non saccheggiate. Per maggiori dettagli sul gioco con meno di sei giocatori si veda pagina 19.
5. Dare una Carta Fortezza a ciascun giocatore. Ogni giocatore riceve inoltre le quattro miniature dei Nobili del suo colore, le corrispondenti Carte Nobili (4), le sue Carte Azione (12), le sue Tessere Controllo (12) ed i suoi Stemmii (8).
6. Scegliere casualmente un giocatore come primo Presidente dell'Assemblea, che riceve il segnalino corrispondente. Analogamente, si scelga a caso un giocatore diverso dal primo come Capo della Chiesa, che riceve l'apposito segnalino.
7. Ogni Barone riceve 15 Corone dalla Tesoreria.
8. Ogni Barone riceve tre Carte Truppe Regolari di valore "50" ed una di valore "100", più una Carta Truppe Mercenarie di valore "50" ed una di valore "100" scelte a caso. Ogni Barone deve quindi

assegnare queste 400 truppe totali ai suoi Nobili e/o alla sua Fortezza, posizionando le Carte Truppe Regolari e Mercenarie ricevute sotto le sue Carte Nobili e la sua Carta Fortezza.

Si noti che i giocatori devono obbligatoriamente assegnare tutti i 400 punti di truppe ricevuti ai loro Nobili e/o alla loro Fortezza, ma non sono obbligati ad assegnare truppe a ciascun Nobile né alla Fortezza. In ogni caso, solo i Nobili ai quali siano state assegnate delle truppe potranno poi essere messi in gioco (vedi punto 12 seguente).

9. Rivelare dal mazzo un numero di Carte Truppe Mercenarie pari al numero dei Baroni in gioco più uno e disporle di lato alla mappa di gioco, dalla parte della Tabella dei Mercenari. Queste carte rappresentano i le truppe mercenarie che potranno essere assoldate alla prima occasione.
10. Rivelare le prime tre Carte Agenda dal mazzo e disporle nelle aree apposte nella parte in alto a sinistra della mappa di gioco (vedi pagina 6). Queste sono le leggi che saranno votate nella prima Assemblea.
11. Iniziando dal Presidente dell'Assemblea e proseguendo in senso orario, ogni giocatore posiziona la sua Tessera Fortezza in mappa. Le fortezze possono essere messe in qualsiasi regione del regno purché non contenga una città non saccheggiate o la fortezza di un altro giocatore.
12. Iniziando dall'ultimo giocatore che ha posizionato la sua Fortezza e procedendo in senso antiorario, ogni Barone a turno mette in gioco uno dei suoi Nobili cui siano state assegnate delle truppe, in qualsiasi regione del regno. I Nobili non possono essere posizionati nelle regioni d'oltremare, né in regioni che contengano Nobili o fortezze di altri giocatori. Possono invece essere messi nella regione della propria fortezza o in una dove siano già stati posizionati Nobili dello stesso giocatore.

Il gioco è pronto per iniziare non appena tutti i Nobili cui sono state assegnate delle truppe saranno stati posizionati in mappa.

### DESCRIZIONE CARTE FATO



1. Barone casuale
2. Rivolta / No rivolta
3. Nobile casuale
4. Esito battaglia
5. Esito spedizione
6. Città casuale
7. Nazionalità casuale

Il regolamento ed alcune carte indicano talvolta di scegliere "casualmente" Baroni, Nobili, Mercenari di una certa nazionalità, o città. Il mazzo delle Carte Fato è usato per tutte queste situazioni: il Presidente dell'Assemblea pesca e rivela la prima carta del mazzo per determinare il risultato di queste scelte casuali.

Se occorre determinare un Barone o un Nobile a caso, si pesca una Carta Fato e il Nobile o il Barone indicati sono il risultato della scelta.

Se occorre un particolare risultato casuale e la prima carta pescata non risulta valida (ad esempio se bisogna determinare una città del regno e la carta riporta una città d'oltremare), il Presidente dell'Assemblea continua a pescare finché non si ottiene il risultato richiesto.

Le Carte Fato sono usate anche per stabilire l'esito di battaglie, spedizioni, la morte di Nobili e altri eventi. Maggiori dettagli a riguardo sono riportati nei paragrafi di questo regolamento.

Le Carte Fato scartate non costituiscono una pila di scarti, ma vanno riposte al fondo del mazzo, a faccia in giù.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO IN DETTAGLIO

Posizionare di lato alla mappa e in posizione comoda gli indicatori di assedio e di breccia, i segnalini di perdite in battaglia, di voto, di prestigio ed il denaro.

Determinare con il mazzo delle Carte Fato (vedi "Pescare Carte Fato a pagina 5) chi inizia il gioco come Presidente dell'Assemblea e chi come Capo della Chiesa, dando ai rispettivi giocatori questi segnalini.



Mescolare il mazzo delle Carte Agenda e metterlo vicino al lato superiore della mappa di gioco. Pescare le prime 3 Carte Agenda e disporle a faccia in su negli spazi appositi.

Mettere una città di plastica su ogni simbolo di città saccheggiate riportato in mappa. Con meno di sei giocatori alcune città sono già saccheggiate all'inizio del gioco e non vi si metterà la miniatura di plastica (vedi pagina 19).

Mescolare le 8 Carte Azione Neutrali e posizionare il mazzo di lato alla mappa di gioco.

Dopo aver assegnato le truppe mercenarie iniziali ad ogni Barone (punto 8 a pagina 5), mescolare il mazzo delle Carte Truppe Mercenarie e posizionarlo di fianco alla mappa vicino alla Tabella dei Mercenari.

Pescare quindi un numero di carte pari al numero dei giocatori più uno e disporle a faccia in su vicino al mazzo, come mostrato accanto.

Mescolare il mazzo delle Carte Evento, spostare la prima carta al fondo e metterlo in questa posizione.

Mescolare il mazzo delle Carte Fato e metterlo in questa posizione. Sarà usato per determinare le città saccheggiate in una partita con meno di sei giocatori, chi inizierà come Presidente dell'Assemblea e Capo della Chiesa. Il mazzo dovrà essere mescolato ancora una volta prima che il gioco inizi.

Mettere qui 10 punti Prestigio per giocatore.

Ogni giocatore riceve i seguenti pezzi di gioco:

Quattro miniature di plastica rappresentanti i Nobili.

Carta Fortezza e le 4 Carte Nobili (lato non esausto in alto) del Barone.

Ogni giocatore riceve 3 Carte Truppe Regolari di valore 50 e 1 Carta Truppe Regolari di valore 100.

Poi si prenda dal mazzo una Carta Truppe Mercenarie di valore 100 per giocatore, si mescolino assieme e se ne distribuisca una ciascuno a caso.

Infine, si prenda dal mazzo una Carta Truppe Mercenarie di valore 50 per giocatore, si mescolino assieme e se ne distribuisca una ciascuno a caso.



15 Corone



12 Carte Azione del Barone.

Una Tessera Fortezza, 12 Tessere di Controllo e 8 Stemmi del Barone.

## IL TURNO DI GIOCO

Una partita a Warrior Knights si svolge in una serie di turni, ciascuno dei quali è suddiviso in tre fasi:

1. Pianificazione
2. Azioni
3. Gestione

### SOMMARIO DEL TURNO

Nella fase di pianificazione, i Baroni scelgono le Carte Azione che giocheranno nel turno in corso, nella fase delle Azioni queste vengono risolte e infine nella fase di Gestione ricevono Prestigio per le città controllate.

La parte prevalente di Warrior Knights si verifica nella fase delle Azioni, poiché è in questa che si risolvono i movimenti degli eserciti e le battaglie.

Inoltre, a seconda di quali Carte Azione i Baroni hanno deciso di giocare, all'interno della fase delle Azioni possono svolgersi una o più delle quattro possibili **Fasi Speciali**: la Tassazione, la Paga delle Truppe, l'Assemblea e il Reclutamento dei Mercenari.

## FASE 1: PIANIFICAZIONE

Nella fase di Pianificazione, ogni Barone sceglie sei Carte Azione che desidera giocare nel turno corrente e le pone coperte nelle tre aree apposite che si trovano nella parte inferiore della mappa di gioco. Ciascuno dovrà mettere due carte nell'area "1", due nell'area "2" e due nella "3" (si consiglia che ogni Barone disponga le carte in tre gruppi da due davanti a sé, in modo da poter essere sicuro delle sue scelte e poterle modificare se occorre, prima di posizionarle sulla mappa come indicato).

A questo punto, il Presidente dell'Assemblea mescola le otto Carte Azione Neutrale e ne aggiunge due coperte a ciascuna delle aree della mappa di gioco in cui i giocatori hanno disposto le proprie. Le due Carte Azione Neutrale che avanzano vengono messe da parte senza rivelarle e non saranno usate fino al turno successivo.

Pertanto, in una partita con sei giocatori, dopo che ogni Barone avrà fatto le sue scelte e il Presidente dell'Assemblea avrà aggiunto le Carte Azione Neutrale, ci saranno 14 carte in ognuna delle tre aree della mappa di gioco.

Infine, il Presidente dell'Assemblea (magari aiutato dagli altri), mescola separatamente ciascuno dei tre mazzi così ottenuti e li rimette al loro posto.

Dopo il primo turno di gioco, normalmente un Barone non ha la possibilità di utilizzare tutte e 12 le sue Carte Azione, poiché alcune di queste si troveranno nelle tre aree delle Fasi Speciali che si trovano nella parte in basso a destra della mappa di gioco (vedi sotto, "Allocare una Carta Azione").

Se un Barone non è in grado o non vuole mettere due Carte Azione in ognuna delle tre pile, può scegliere di metterne meno di due (ma non di più).

## FASE 2: AZIONI

Il Presidente dell'Assemblea rivela e legge la prima Carta Azione della pila che si trova nell'area segnata con "1" sulla mappa, quindi la carta viene risolta e allocata (vedi sotto). Si fa altrettanto con la seconda carta, la terza e così via finché tutta la pila "1" viene esaurita, dopo di che si passa alle Carte Azione della pila "2" che vengono anch'esse rivelate, lette, risolte ed allocate una per volta. Infine, si procede allo stesso modo per le Carte Azione la pila "3".

In questo modo, un Barone avrà sempre la certezza che le sue azioni nella pila "1" saranno risolte prima di quelle che ha disposto nelle altre pile, ma non potrà sapere quando le sue azioni saranno risolte rispetto a quelle dei Baroni avversari.

### RIVELARE UNA CARTA AZIONE

A partire dalla pila "1" di Carte Azione, il Presidente dell'Assemblea pesca la prima carta e la rivela.

### RISOLVERE UNA CARTA AZIONE

Ogni Carta Azione rivelata sarà di uno specifico Barone o sarà una di quelle neutrali. Nel primo caso, il proprietario della carta effettua una delle azioni che essa riporta. Le azioni possibili con le sei diverse Carte Azione dei Baroni sono descritte in dettaglio più avanti (vedi pagine 8-9). Il Barone può rinunciare a effettuare la sua azione, ma la carta sarà comunque allocata ad una delle tre aree delle Fasi Speciali come di norma (vedi sotto), anche se non usata.

Nel caso di una Carta Azione Neutrale, il Presidente dell'Assemblea la legge ad alta voce e ne risolve gli effetti. Istruzioni dettagliate per risolvere queste azioni sono riportate più avanti (vedi pagine 9-11).

### ALLOCARE UNA CARTA AZIONE

Dopo che una Carta Azione è stata risolta, viene posizionata in un'area appropriata dove potrà attivare una Fase Speciale.

Le Carte Azione Neutrale vengono sempre rimesse nel mazzo, mentre ogni carta "Versatile Strategy" ritorna sempre al Barone che l'ha giocata.

Tutte le altre Carte Azione dei Baroni vanno messe in una delle tre aree delle Fasi Speciali in basso a destra sulla mappa di gioco, in questo modo:

- Ogni carta "Draft Soldiers" va nell'area rossa ("Wages" - Paga delle truppe) delle Fasi Speciali.
- Ogni carta "Rally Support" va messa nell'area blu ("Assembly" - l'Assemblea) delle Fasi Speciali.
- Ogni carta "Levy Taxes" va messa nell'area gialla ("Taxation" - Tassazione) delle Fasi Speciali.
- Ogni carta "Serve the Church" va messa in una delle tre aree delle Fasi Speciali, a scelta del Barone che l'ha giocata.
- Ogni carta "Mobilize Forces" va messa nell'area rossa se il Barone l'ha usata solo per muovere, o in quella blu se l'ha usata solo per combattere. Se il Barone ha usato questa carta sia per muovere che per combattere, può allocarla all'area rossa o a quella blu, a sua scelta.

Maggiori dettagli sull'allocazione delle carte sono riportati più avanti, a proposito delle Carte Azione dei Baroni (pagine 8 e 9).

### ATTIVARE UNA FASE SPECIALE

Quando una Carta Azione viene risolta o allocata ad una delle aree delle Fasi Speciali, può attivare una di queste, come di seguito descritto.

- **Tassazione.** Viene attivata non appena nell'area corrispondente (gialla) si vengono a trovare un numero di carte pari al doppio del numero dei giocatori. Quindi, in una partita con sei giocatori, quando si mette la dodicesima carta nell'area gialla si attiva la Fase Speciale di Tassazione.
- **Paga delle Truppe.** Viene attivata non appena il numero di carte presenti nell'area corrispondente (rossa) è pari al doppio del numero dei giocatori.
- **Assemblea.** Viene attivata non appena il numero di carte presenti nell'area corrispondente (blu) è pari al doppio del numero dei giocatori.
- **Reclutamento dei Mercenari.** Viene attivata non appena il numero di Stemmii dei Baroni presenti nella Tabella dei Mercenari è pari al numero dei giocatori più uno. Quindi, in una partita con sei giocatori, quando si mette un settimo Stemma nella Tabella dei Mercenari, si attiva la Fase Speciale di Reclutamento dei Mercenari.

Le quattro Fasi Speciali saranno discusse in dettaglio più avanti (vedi pagine 11-13).

Quando viene attivata una Fase Speciale, questa viene risolta immediatamente e prima di rivelare qualsiasi altra Carta Azione, temporaneamente interrompendo il normale corso del turno di gioco.

Dopo che la Fase Speciale sarà stata risolta, il gioco riprende normalmente, rivelando la prossima Carta Azione, risolvendola e allocandola come descritto.

**Esempio.** Durante la Fase delle Azioni in una partita con quattro giocatori, l'attuale Presidente dell'Assemblea rivela la prossima Carta Azione. È la carta "Rally Support" del Barone Raoul D'Emerande, che risolve la sua azione (prende 2 Voti dalla riserva e verifica se questo gli permette di diventare il nuovo Presidente dell'Assemblea) e quindi alloca la carta (mettendola nell'area blu "Assembly").

Poiché nell'area blu delle Fasi Speciali c'erano già 7 Carte Azione, ora diventano 8 e quindi il Barone Raoul D'Emerande attiva in questo modo la Fase Speciale dell'Assemblea. Solo dopo che questa sarà stata completamente risolta, il gioco riprenderà normalmente: il Presidente dell'Assemblea rivelerà la Carta Azione successiva, che sarà risolta ed allocata, magari attivando un'altra Fase Speciale.

Questo processo va avanti nel turno di gioco, finché tutte le Carte Azioni nelle tre pile "1", "2" e "3" sulla mappa saranno state rivelate, risolte e allocate.

## RISOLVERE UNA CARTA AZIONE



1. In una partita con quattro giocatori, si è nel corso della Fase delle Azioni. Tutte le Carte Azione della prima pila sono state rivelate, risolte e allocate. Il Presidente dell'Assemblea rivela quindi la prima carta della seconda pila: è la Carta Azione "Serve the Church" del Barone Raoul D'Emerande.
2. Risolvendo la sua carta "Serve the Church", il Barone Raoul D'Emerande prende 1 punto Fede e controlla se ora ha più Fede di ogni altro giocatore. Poiché questo non si verifica, il giocatore non prende il controllo del segnalino "Capo della Chiesa".
3. Infine, il Barone Raoul D'Emerande alloca la sua Carta Azione "Serve the Church" appena risolta. Questa carta può essere allocata ad una qualsiasi delle tre aree delle Fasi Speciali, come indicato dai tre colori riportati in basso. Il Barone Raoul D'Emerande sceglie di allocarla all'area gialla "Taxation" (Tassazione). Poiché questa è solo la terza carta che viene a trovarsi in quest'area, la Fase Speciale non viene attivata. Infatti, essendo una partita con quattro giocatori, la Fase Speciale si attiverà solo quando un'ottava carta sarà allocata a questa stessa area.

## FASE 3: GESTIONE

In questa fase vengono svolte le seguenti azioni:

### 1. VERIFICARE SE C'È UN VINCITORE

In primo luogo, si controlla se un qualsiasi Barone controlla più della metà delle città non saccheggiate del regno (non quelle d'oltremare). Se ciò avviene, la partita termina e quel giocatore è il vincitore.

### 2. GUADAGNARE PRESTIGIO

Ogni Barone guadagna 1 punto Prestigio per ogni città che controlla, prendendo quanto gli spetta dai segnalini di vario taglio della Riserva del Prestigio.

Se nella riserva non vi sono segnalini Prestigio per tutti i giocatori, quelli che occorrono vengono presi dalla Tesoreria. Si ricordi però che, se i segnalini nella Riserva del Prestigio sono terminati, la partita finisce dopo questa Fase di Gestione con la vittoria di chi ha più Prestigio (vedi "Vittoria" a pagina 18).

**Importante:** un Barone non può guadagnare Prestigio se la sua Fortezza non è attualmente in mappa, e non ne guadagna per le città controllate che si trovano attualmente sotto assedio (vedi "Attaccare una fortezza" e "Assediare una città" a pagina 17).

### 3. RIVOLTE

Dopo aver fornito Prestigio, c'è la possibilità che le città sotto il controllo di un Barone si rivoltino quando non sia il presente uno dei suoi Nobili. Uno per volta, per ogni città che il Barone controlla dove non vi sia uno dei suoi Nobili, il giocatore pesca una Carta Fato. Se questa riporta l'esito "Revolt" la città diventa immediatamente neutrale (si rimuove la Tessera di Controllo del Barone) a meno che quel giocatore non paghi **1 punto Fede** o il **doppio della rendita della città in Corone**.

### 4. ARRIVI DEI MOVIMENTI PER MARE

Tutti i Nobili che viaggiano per mare vengono posizionati nella regione di terra di loro destinazione (vedi "Movimenti per mare" a pagina 14).

### 5. RIATTIVARE I NOBILI ESAUSTI

Ogni Barone riattiva i suoi Nobili esausti (che hanno mosso o attaccato in questo turno), rimettendo a faccia in su le rispettive Carte Nobili.

### 6. RIENTRO IN GIOCO DEI NOBILI

Infine, è possibile trasferire truppe fra Nobili nella stessa regione, e rimettere in gioco Nobili che si trovano attualmente fuori mappa (vedi "Rientro in gioco dei Nobili" a pagina 19" per dettagli).

## CARTE AZIONE DEI BARONI

Quando viene rivelata una delle Carte Azione dei Baroni durante la Fase delle Azioni, quel giocatore può effettuare quanto descritto sulla sua carta.

### LEVY TAXES (RISCOSSIONE TASSE)

Il Barone proprietario di questa carta guadagna immediatamente 1 Corona per ogni regione (del regno o d'oltremare) in cui sia presente uno dei suoi Nobili (se ne ha più d'uno, incassa comunque una sola Corona per quella regione). Questo denaro rappresenta le tasse riscosse dai Nobili nelle regioni in cui si trovano, ed è un incasso separato da quello che si ottiene nella Fase Speciale di Tassazione.

Una volta risolta, la carta viene allocata all'area gialla "Taxation" dove potrebbe attivare anche una Fase Speciale di Tassazione.

Nobili che si trovino in un porto (vedi pagina 14) non contano ai fini della riscossione di queste tasse, poiché si considerano in viaggio per mare e non effettivamente presenti nella regione.

### DRAFT SOLDIERS (RECLUTARE SOLDATI)

Il Barone proprietario di questa carta mette immediatamente uno dei suoi Stemmi nella Tabella dei Mercenari senza pagare nulla. Un Barone non può mai mettere il suo Stemma in uno spazio della tabella con un numero maggiore del numero di giocatori (in una partita con tre giocatori, i Baroni potranno mettere i loro Stemmi solo nei due spazi senza numero, nello spazio "2" o nello spazio "3").

Se il numero di Stemmi nella Tabella dei Mercenari è pari al numero di giocatori più uno, si attiva la Fase Speciale di Reclutamento dei Mercenari.

**Esempio.** In una partita con quattro giocatori, ci sono già 4 Stemmi nella Tabella dei Mercenari. Viene rivelata la Carta Azione "Draft Soldiers" del Barone Mieczyslaw Niebeski il quale aggiunge uno dei suoi Stemmi alla tabella. Ora gli Stemmi sono 5 quindi si attiva la Fase Speciale.

La Carta Azione "Draft Soldiers" risolta viene quindi allocata all'area rossa "Wages" della mappa di gioco, dove potrà eventualmente attivare una Fase Speciale di Paga delle Truppe (vedi pagina 11).

**Importante.** "Draft Soldiers" è la sola Carta Azione che può attivare due diverse Fasi Speciali (il Reclutamento dei Mercenari quando viene risolta, e la Paga delle Truppe quando viene allocata). Nel caso in cui una di queste carte dovesse attivare entrambe le Fasi Speciali, la Paga delle Truppe dovrà sempre essere risolta per prima.

### RALLY SUPPORT (RACCOLTA CONSENSI)

Il proprietario della carta guadagna 2 Voti e, se in questo modo risulta avere più voti totali di ogni altro Barone, diventa Presidente dell'Assemblea e prende il segnalino corrispondente.

Dopo la risoluzione, questa carta viene allocata all'area blu "Assembly" dove potrà attivare una Fase Speciale di Assemblea (vedi pagina 11).



### TRE TIPI DI CARTE EVENTO

I tre tipi di Carte Evento sono riconoscibili dal colore del dorso. Le carte con dorso rosso o verde influenzano sempre il Barone che le pesca, mentre quelle con il dorso blu possono avere effetto su qualsiasi Barone. In particolare, le carte rosse hanno sempre effetti negativi, mentre quelle verdi danno benefici al Barone che le pesca.

Gli effetti di molti eventi rossi e di alcuni eventi blu possono essere evitati pagando segnalini Fede: il numero di segnalini da scartare per evitare gli effetti riportati è indicato nella parte bassa di queste carte. Per gli eventi rossi, solo il Barone che ha pescato la carta può pagare Fede per evitarne gli effetti, mentre gli eventi blu possono essere evitati da qualunque Barone che voglia pagare i segnalini Fede richiesti. In entrambi i casi, la Carta Evento annullata viene scartata immediatamente senza che produca alcun effetto di gioco.

Se il costo indicato per annullare un evento blu è maggiore di un segnalino Fede, più Baroni possono accordarsi per suddividere fra loro il pagamento come desiderano.

Alcuni eventi richiedono di pescare Carte Fato per determinarne casualmente a chi o cosa si applichino gli effetti. Queste Carte Evento possono essere annullate anche dopo aver determinato tali bersagli.

### SERVE THE CHURCH (SERVIRE LA CHIESA)

Il Barone proprietario di questa carta guadagna immediatamente 1 punto Fede. Se in questo modo il giocatore ha più punti Fede di ogni altro Barone, diventa Capo della Chiesa e prende il segnalino corrispondente. Dopo la risoluzione, il giocatore sceglie a quale area allocare questa carta, attivando eventualmente una delle tre Fasi Speciali.

### MOBILIZE FORCES (MOBILIZZAZIONE FORZE)

Il proprietario di questa carta sceglie una regione, quindi può muovere uno o più Nobili non esausti verso quell'area, iniziare una battaglia in quella regione, o anche entrambe le cose.

Se il Barone sceglie solo di muovere uno o più Nobili, la carta sarà allocata all'area rossa "Wages". Se invece sceglie solo di iniziare una battaglia (vedi "Battaglie" a pagina 14), la carta sarà allocata all'area blu "Assembly". Se il Barone sceglie sia di muovere uno o più Nobili che di iniziare una battaglia, allora potrà scegliere se allocare la carta all'area rossa "Wages" o all'area blu "Assembly".

La carta "Mobilize Forces" consente ai Baroni di avere molta flessibilità nelle loro azioni. Può anche essere usata per muovere un Nobile in una regione già occupata da un altro Nobile non esausto dello stesso colore, facendo quindi in modo che entrambi inizino

una battaglia in quella regione. Per maggiori dettagli si veda l'esempio riportato a pagina 16.

I Nobili che muovono e/o attaccano come risultato di una carta "Mobilize Forces" diventeranno esausti (girare dall'altro lato le corrispondenti Carte Nobili) e non potranno muovere o entrare nuovamente in battaglia nel corso dello stesso turno di gioco (si veda "Nobili esausti" a pagina 19).

### VERSATILE STRATEGY (STRATEGIA VERSATILE)

Quando viene rivelata questa Carta Azione, il Barone proprietario deve scegliere una delle possibilità di seguito riportate.

- Guadagnare immediatamente 2 Corone.
- Guadagnare immediatamente 2 Voti.
- Muovere uno dei suoi Nobili non esausti, che diventa esausto dopo l'azione.
- Iniziare una battaglia (si noti che se il Barone vuole sia muovere che attaccare con la stessa azione, deve utilizzare la carta "Mobilize Forces").
- Aggiungere immediatamente uno dei suoi Stemmi in una casella libera della Tabella dei Mercenari, pagando in Corone l'ammontare riportato (ad esempio, per mettere il proprio Stemma nella casella segnata con "3" il Barone deve pagare 5 Corone). In ogni caso il Barone non può aggiungere uno Stemma in una casella che riporti un numero superiore al numero di giocatori.

Una volta risolta, la Carta Azione "Versatile Action" non viene allocata ma torna nella mano del Barone.

### CARTE AZIONE NEUTRALI

Ci sono otto Carte Azione Neutrali, sei delle quali vengono mescolate con le Carte Azione dei Baroni in ogni turno di gioco. Quando nella Fase delle Azioni viene rivelata una Carta Azione Neutrale, il Presidente dell'Assemblea la legge ad alta voce e si procede alla sua risoluzione secondo il testo della carta ed i dettagli di seguito riportati.

### IMPORTANT EVENT (EVENTO IMPORTANTE)

Quando viene rivelata questa carta, il Capo della Chiesa sceglie un Barone che dovrà pescare e risolvere la prima Carta Evento del mazzo. Se questa è una carta dal dorso rosso (evento sfavorevole), il Capo della Chiesa può pescarla e risolverla lui stesso oppure può pagare 1 punto Fede per farla pescare e risolvere ad un altro giocatore a sua scelta. Se si tratta di una carta dal dorso verde (evento favorevole), il Capo della Chiesa può farla pescare e risolvere ad un altro giocatore a sua scelta, oppure può pagare 1 punto Fede per pescarla e risolverla lui stesso. Per maggiori informazioni sulle Carte Evento, si veda "Tre tipi di Carte Evento" in questa pagina.

### FUND EXPEDITIONS (FINANZIARE SPEDIZIONI)

Quando viene pescata questa Carta Evento, il Presidente dell'Assemblea decide se vuole iniziare una nuova Spedizione e in tal caso quale. La Spedizione "Ceylon" è quella che ha maggiori possibilità di successo, ma garantisce guadagni

### ANNULLARE UN EVENTO



Nel corso della Fase delle Azioni, il Presidente dell'Assemblea rivela la Carta Azione Neutrale "Important Event". La prima carta del mazzo ha il dorso blu che indica un evento neutrale, quindi non ha importanza chi pesca la carta.

Il Capo della Chiesa decide di pescare la Carta Evento e la legge ad alta voce. Si tratta dell'evento "Arson" (Incendio), che dice: "Selezionare casualmente una città non saccheggiata. Quella città viene saccheggiata e ogni Nobile presente è ucciso". Nella parte bassa della carta sono riportati 2 simboli di segnalini Fede: ogni Barone può scartarli per annullare questo evento. Tuttavia, i Baroni vorranno attendere di determinare la città colpita dall'evento, prima di decidere.

Se fosse stata una Carta Evento con il dorso rosso, solo il giocatore che l'aveva pescata avrebbe potuto pagare Fede per annullarla.

minori, la Spedizione "China" è più difficile ma può dare maggiori guadagni, mentre la Spedizione "Spice Islands" è una via di mezzo fra le due. In ogni caso il Presidente dell'Assemblea può solo scegliere una Spedizione non ancora iniziata, se tutte e tre sono già in corso non si può finanziare una nuova Spedizione e la carta non ha effetto.

Se il Presidente dell'Assemblea sceglie di iniziare una nuova Spedizione, allora iniziando da lui e in senso orario ogni Barone decide se e quante Corone investire nell'impresa. A turno, ogni Barone può dare fino a 5 Corone per la Spedizione, che vengono messe nello spazio apposito della mappa con un suo segnalino Stemma. Il finanziamento di una Spedizione è del tutto opzionale, anche per lo stesso Presidente dell'Assemblea che ha scelto di iniziare l'impresa.

Dopo che tutti i Baroni hanno scelto se e come finanziare la nuova Spedizione, il Capo della Chiesa può decidere di benedire l'impresa pagando un punto Fede. Il segnalino viene messo nello spazio apposito della mappa (assieme ai finanziamenti), dove rimane fino al completamento della missione. Quando si risolve una Spedizione che sia stata benedetta, si pescano due Carte Fato invece di una, e si usa il risultato migliore.

Il Presidente dell'Assemblea mette quindi un segnalino Spedizione sullo spazio "1" dell'area della Spedizione scelta. Si ricordi che questo segnalino non viene messo se il Presidente dell'Assemblea decide di non iniziare una nuova Spedizione.

## FINANZIARE, BENEDIRE E RISOLVERE SPEDIZIONI

1. Durante la Fase delle Azioni, il Presidente dell'Assemblea rivela una Carta Evento Neutrale "Fund Expeditions". Ora il Presidente deve decidere se vuole iniziare una nuova Spedizione e quale. La Spedizione "Spice Island" è già in corso, pertanto non può essere scelta, quindi il Presidente decide di iniziare la Spedizione "China".
2. Iniziando con il Presidente dell'Assemblea e procedendo in senso orario, ogni Barone sceglie se desidera finanziare la Spedizione. In caso affermativo, ogni Barone può mettere fino a 5 Corone nell'area corrispondente alla Spedizione appena iniziata, assieme al proprio Stemma.
3. Poiché almeno un Barone ha scelto di finanziare la Spedizione, si mette il segnalino Spedizione nella casella "1" dell'area corrispondente.
4. Il Capo della Chiesa decide ora se desidera benedire la Spedizione. In questo caso sceglie di farlo e aggiunge quindi uno dei suoi segnalini Fede all'area apposta della Spedizione "China", la stessa dove i Baroni hanno messo i loro finanziamenti in precedenza.
5. Tutte le Spedizioni che erano già in corso vengono ora avanzate. L'unica Spedizione in corso in questo caso era "Spice Islands" che si trovava nella casella "2", pertanto avanza alla casella "3".
6. Per ogni Spedizione che si trova a questo punto nella casella "3" occorre ora pescare una Carta Fato. In questo esempio, per la Spedizione "Spice Islands" si pesca una sola Carta Fato poiché non era stata benedetta dal Capo della Chiesa quando è stata avviata in un turno precedente.  
La Carta Fato pescata ha come risultato "2x", quindi il Barone Raoul D'Emerande (verde) che l'aveva finanziata con 1 Corona, ne guadagna 2 in totale. Il Barone Thomas Edmund Madder (rosso), che aveva finanziato la Spedizione con 5 Corone, ne guadagna invece 10 in totale.  
Il segnalino di Spedizione viene infine rimosso dall'area "Spice Islands" poiché questa Spedizione è stata completata e potrà essere avviata nuovamente in seguito, quando si pescherà una nuova Carta Evento Neutrale "Fund Expeditions".

Indipendentemente dalla scelta di iniziare o meno una nuova Spedizione da parte del Presidente dell'Assemblea, tutte le Spedizioni in corso che si trovano nella casella "1" o "2" della rispettiva area (non quella eventualmente appena iniziata) vengono avanzate di una posizione.

Le Spedizioni che ora si trovano nella posizione "3" (anche se appena avanzate), vengono ora risolte. Per ciascuna di queste Spedizioni si pesca una Carta Fato dal mazzo e si risolve come di seguito indicato.

- **No News (Nessuna novità).** La Spedizione resta nello spazio "3". Una nuova Carta Fato sarà pescata per la sua risoluzione alla prossima carta "Fund Expeditions".
- **Fleet Lost (Flotta persa).** La Spedizione fallisce, tutte le Corone investite vengono scartate e rimesse nella Tesoreria. Il segnalino di Spedizione è rimosso e la Spedizione potrà essere iniziata nuovamente più avanti.
- **1x, 2x, 3x, 4x.** La Spedizione è un successo. I Baroni che l'hanno finanziata guadagnano quanto indicato in relazione al loro investimento: il numero di Corone che ciascuno riceve è pari al suo investimento moltiplicato per il numero riportato sulla Carta Fato ("x1" indica la semplice restituzione dell'investimento). Il denaro nell'area della Spedizione viene reso alla Tesoreria ed ogni Barone riprende il proprio Stemma.

**Esempio.** Mike investe 5 Corone nella Spedizione "China". Quando la Spedizione raggiunge la casella "3" si pesca una Carta Fato che riporta il risultato "4x". Mike guadagna quindi 20 Corone.

Si ricordi che, se la Spedizione è stata benedetta, si pescano due Carte Fato invece di una, e si utilizza il risultato più favorevole. Se il solo risultato è "No News", la Spedizione resta comunque benedetta finché non viene completata.

### UPGRADE DEFENSES (MIGLIORIE DIFENSIVE)

Quando si risolve questa carta, iniziando dal Presidente dell'Assemblea e procedendo in senso orario, ogni Barone ha la possibilità di riparare o fortificare una delle città che controlla.

- Per riparare una città, un Barone paga **2 Corone per ogni segnalino Breccia** che vuole rimuovere. Possono essere rimossi più segnalini Breccia, ma da una sola città (maggiori dettagli su questi segnalini sono riportati a pagina 16).
- Per fortificare una città, un Barone paga **4 Corone e volta dall'altro lato la sua Tessera di Controllo** in modo che il lato "fortified" risulti visibile. Le città fortificate garantiscono maggiori guadagni in ogni fase di Tassazione e hanno una forza incrementata di 100 punti in difesa.



Un Barone può riparare la sua fortezza base invece di una città, ma poiché queste non hanno Tessera di Controllo non si possono fortificare.

Per maggiori dettagli sulle città fortificate, si veda pagina 18.

## MUSTER TROOPS (ARRUOLAMENTO)

Quando si pesca questa carta, iniziando dal Presidente dell'Assemblea e proseguendo in senso orario, ogni Barone ha la possibilità di rimuovere un qualsiasi numero di Segnalini di Perdite in Battaglia da uno dei propri eserciti, al costo di **2 Corone per ogni segnalino che desidera rimuovere**.

## UNCERTAIN TIMES (TEMPI INCERTI)

Quando si pesca questa Carta Evento Neutrale, occorre rimescolare il mazzo delle Carte Fato.

## LE FASI SPECIALI

All'interno della Fase delle Azioni possono essere possibile che vengano attivate una o più delle quattro possibili Fasi Speciali, come descritto in precedenza a pagina 7. Ogni volta che una Fase Speciale viene attivata, questa deve essere risolta interamente prima di riprendere il gioco normale nella Fase delle Azioni pescando la successiva Carta Azione.

## TASSAZIONE

Non appena nell'area gialla "Taxation" della mappa sono state allocate un numero di Carte Azione pari al doppio dei giocatori, si attiva questa Fase Speciale e tutti i Baroni incassano i guadagni per le città controllate e le concessioni possedute. La rendita fornita dalle città è riportata in mappa sotto il nome, nella parte destra dove c'è il simbolo di una moneta. Si ricordi che le città fortificate danno 1 Corona in più durante la Fase Speciale di Tassazione.

Una volta che tutti i Baroni hanno incassato il denaro cui hanno diritto, tutte le carte presenti nell'area gialla "Taxation" vengono restituite ai proprietari.

## PAGA DELLE TRUPPE

Non appena nell'area rossa "Wages" della mappa sono state allocate un numero di Carte Azione pari al doppio dei giocatori, si attiva questa Fase Speciale e ogni Barone deve pagare gli eserciti. La paga di ogni truppa è indicata in basso a destra sulla Carta Truppa (Regolare o Mercenaria), vicino al simbolo di una moneta. Iniziando dal Presidente dell'Assemblea e proseguendo in senso orario, ognuno paga il dovuto alla Tesoreria, seguendo le indicazioni qui riportate.

Un Barone deve cercare di pagare interamente tutte le sue Truppe Regolari prima di quelle Mercenarie, comprese quelle assegnate a eventuali Nobili fuori mappa e quelle in eserciti con Segnalini di Perdita. Le Truppe Regolari non disertano se non pagate, ma un Barone deve pagarne quante più è possibile.

Una volta pagate le Truppe Regolari, il Barone può scegliere di pagare le sue Truppe Mercenarie. Ogni Truppa Mercenaria non pagata per intero diserta il Barone e la carta corrispondente viene rimescolata nel mazzo delle Carte Truppe Mercenarie.

Ogni Barone ha un Nobile la cui abilità speciale permette di non pagare le truppe a lui assegnate, fintanto che il loro totale sia 400 o meno. Se questo Nobile ha un totale di 450 o più, dovrà pagare normalmente e per intero tutte le truppe che guida.

Una volta che i Baroni hanno pagato i propri eserciti, tutte le carte presenti nell'area rossa "Wages" vengono restituite ai rispettivi proprietari.

## ASSEMBLEA

Non appena nell'area blu "Assembly" della mappa sono state allocate un numero di Carte Azione pari al doppio dei giocatori, si attiva questa Fase Speciale ed i Baroni si riuniscono per votare le tre Carte Agenda che rappresentano leggi ed altre importanti questioni di governo del regno. Tutti i Baroni che non sono stati precedentemente banditi dall'Assemblea (vedi pagina 12) o che non siano impediti da altri incarichi devono partecipare.

La Fase Speciale di Assemblea si risolve secondo la procedura di seguito descritta.

- 1. Ricevere Voti.** All'inizio dell'Assemblea, ogni Barone presente riceve 1 Voto, più 1 Voto per ogni città del regno che controlla. I voti dei Baroni sono pubblici fino all'inizio delle votazioni.
- 2. Presidente vicario** (in genere non necessario). Se il Presidente dell'Assemblea non può partecipare, deve indicare un Barone fra quelli presenti, che ne farà le veci in questa Assemblea.
- 3. Votare le Mozioni Private.** Se fra le tre Carte Agenda scoperte sulla mappa sono presenti una o più carte "Private Motion", queste devono essere votate prima di ogni altra Carta Agenda.
- 4. Ordine delle Carte Agenda.** Il Presidente decide in quale ordine le Carte Agenda scoperte saranno votate (potrebbero essere meno di tre nel caso di carte "Private Motion" che saranno già state votate al punto precedente), quindi le leggerà nell'ordine che ha scelto per la votazione.
- 5. Votare le Carte Agenda.** Una alla volta, le Carte Agenda vengono votate come segue.
  - a.** Ogni Barone mette segretamente i Segnalini Voto che vuole usare in una mano chiusa, tenendo quelli non usati nell'altra mano.
  - b.** Tutti i Baroni rivelano simultaneamente i voti che hanno scelto di utilizzare.
  - c.** Iniziando dal Presidente e procedendo in senso orario, ogni Barone dichiara l'uso dei propri voti (scegliendo un Barone da votare o votando sì/no a secondo della Carta Agenda). Tutti i voti usati dai giocatori vengono contati e sono scartati dopo l'uso. Eventuali pareggi sono risolti dal Presidente che può decidere come preferisce indipendentemente da come ha scelto di votare.
  - d.** Determinato l'esito della votazione, la Carta Agenda viene risolta immediatamente.
- 6. Pescare le Carte Agenda successive.** Dopo aver votato tutte le Carte Agenda dell'Assemblea corrente, se ne pescano tre nuove dal mazzo che vengono messe negli appositi spazi sulla mappa e saranno votate nella prossima Assemblea.

Al termine, tutte le Carte Azione presenti nell'area blu "Assembly" vengono restituite ai proprietari e la Fase delle Azioni riprende normalmente. I Baroni conservano i voti non utilizzati in questa Assemblea.

## TIPICI DI VOTO IN ASSEMBLEA

Quando i Baroni votano in un'Assemblea, a secondo della Carta Agenda si troveranno a dover votare un risultato tipo sì/no oppure un Barone. Ogni Carta Agenda specifica nell'angolo in basso a destra il tipo di votazione richiesta, rispettivamente "yes/no" oppure "Choose a Baron".

Se una Carta Agenda con un voto tipo sì/no viene approvata (vincono i voti "sì"), i suoi effetti si applicano immediatamente. In caso contrario, la carta viene scartata senza effetti.

Dopo aver votato una Carta Agenda che richiede un voto "Choose a Baron", questa viene assegnata immediatamente al Barone votato.

## TIPICI DI CARTE AGENDA

Vi sono quattro tipi di Carte Agenda:

- **Motion** (Mozione). Se approvata, la mozione si risolve immediatamente e quindi si scarta.
- **Law** (Legge). Se approvata, la carta viene tenuta a faccia in su sulla mappa, per ricordare ai Baroni gli effetti della legge, che rimangono in gioco.
- **Charge** (Carica). Viene assegnata al Barone votato, che ottiene così delle abilità speciali. Un Barone può avere al massimo tre cariche in ogni momento. Se un Barone riceve una quarta carica, deve immediatamente scartare una delle tre precedenti (a sua scelta, ma non può scartare la carica appena ricevuta).
- **Office** (Ufficio). E' assegnato ad un specifico Nobile dal suo Barone. Un Barone che riceve un ufficio deve immediatamente decidere a quale dei suoi Nobili assegnarlo. Ogni Nobile può avere un solo ufficio in ogni momento: se un Nobile riceve un secondo ufficio, il precedente deve essere scartato. Se un Nobile muore, l'eventuale ufficio a lui assegnato deve essere scartato.

Alcuni uffici danno ad un Barone un certo numero di "Maintained Troops" (truppe pagate), il cui valore si aggiunge normalmente all'esercito guidato dal Nobile, ma non devono essere pagate nella Fase Speciale "Wages" (Paga delle Truppe).

Si noti che un Barone non deve essere presente all'Assemblea per ricevere una Carica o un Ufficio. Tuttavia, se il Barone è stato precedentemente bandito dall'Assemblea (vedi pagina 12), può rifiutare la Carica o l'Ufficio senza altre penalità.

## MOZIONI PRIVATE

Sempre votate per prime, permettono ad un Barone di far votare all'Assemblea una questione personale. Il Barone che propone la sua Mozione Privata viene determinato a caso pescando una Carta Fato. La mozione può richiedere il voto dell'Assemblea per:

- annullare il bando di un Barone dall'Assemblea;
- scartare una legge, una carica o un ufficio;
- rimandare l'Assemblea, nel qual caso la fase termina immediatamente e le Carte Agenda saranno votate alla prossima Assemblea;
- votare una Carta Agenda dalla pila degli scarti.

## ESEMPIO DI RECLUTAMENTO TRUPPE MERCENARIE



È l'inizio della Fase delle Azioni in una partita con 3 giocatori. Nei turni precedenti, il Barone Thomas Edmund Madder ha usato una Carta Azione "Draft Soldiers" per mettere uno dei suoi Stemma nel primo spazio della Tabella dei Mercenari senza pagare. Il Barone Mieczyslaw Niebeski ha usato la stessa carta per mettere il suo Stemma senza pagare nel secondo spazio, e inoltre ha usato "Versatile Strategy" per metterne un altro nello spazio "3" al costo di 5 Corone.

1. Il Presidente dell'Assemblea rivela la prima Carta Azione della pila, che è "Draft Soldiers" del Barone Raoul D'Emerande. Nel risolvere la sua azione il giocatore aggiunge il suo Stemma, senza pagare, nell'ultimo spazio disponibile (con 3 giocatori vi sono solo 3+1 = 4 spazi) della tabella, attivando così la Fase Speciale di Reclutamento dei Mercenari.

*Nota. Se per qualche ragione (ad esempio carenza di denaro) il Barone D'Emerande non volesse mettere il suo Stemma, non sarebbe obbligato a farlo, ma dovrebbe comunque allocare la sua carta "Draft Soldiers" all'area rossa "Wages". In ogni caso, se questa allocazione attivasse la Fase Speciale di Paga delle Truppe, questa dovrebbe essere risolta prima della Fase Speciale di Reclutamento dei Mercenari.*

2. Ora, nella Fase Speciale di Reclutamento dei Mercenari, il Barone Thomas Edmund Madder è il primo (il suo Stemma è quello più a sinistra), e delle 4 Truppe Mercenarie disponibili sceglie di arruolare gli Inglese di valore 150. Il Barone Madder paga

quindi le 3 Corone indicate sulla carta alla Tesoreria, prende la truppa scelta e la assegna alla sua fortezza. Infine, rimuove il suo Stemma dalla Tabella dei Mercenari.

3. Il successivo è il Barone Niebeski, che sceglie i mercenari Polacchi di valore 100. Poiché vi sono due Truppe Mercenarie Polacche disponibili, pagandole entrambe alla Tesoreria (per un totale di 3 Corone) e rimuove tutti e due i suoi Stemma nella Tabella dei Mercenari, può esercitare l'opzione speciale che gli permette di arruolare contemporaneamente due truppe della stessa nazionalità. Il Barone arruola quindi le due Truppe Mercenarie Polacche disponibili, pagandole entrambe alla Tesoreria (per un totale di 3 Corone) e rimuove tutti e due i suoi Stemma dalla Tabella dei Mercenari. A questo punto il Barone Niebeski assegna entrambi i mercenari appena arruolati al Nobile Louis De Cyan, che al momento non si trova in mappa.
4. Infine, il Barone Raoul D'Emerande arruola i mercenari Rumeni di valore 50. Paga 1 Corona alla Tesoreria e assegna la truppa a Lorenz Von Linden che si trova attualmente nella città di Kovel, da lui controllata.

Il Reclutamento dei Mercenari è terminato. Si pescano quattro nuove Carte Truppe Mercenarie che vengono messe a faccia in su di fianco alla Tabella dei Mercenari, e saranno disponibili alla prossima attivazione di questa Fase Speciale.

Le Mozioni Private devono essere votate prima che il Presidente determini l'ordine in cui le altre Carte Agenda saranno votate. Non è necessario che un Barone sia presente in Assemblea perché possa proporre una Mozione Privata.

### CONCESSIONI

Sono particolari Cariche che permettono ai Baroni di ottenere guadagni aggiuntivi. Quando si attiva una Fase Speciale di Tassazione, i Baroni ricevono quanto previsto da tutte le Concessioni possedute.

### BANDO DALL'ASSEMBLEA

Se un Barone non vuole rispettare una Carta Agenda approvata dall'Assemblea, può rifiutarne la decisione secondo quanto di seguito riportato.

Cariche, Mozioni ed Uffici devono essere rifiutati dal Barone non appena l'Assemblea li approva, nel qual caso queste Carte Agenda vengono scartate. Il Barone, infuriato, abbandona l'Assemblea, dalla quale viene immediatamente bandito. Non potrà quindi partecipare al voto di altre Carte Agenda.

Le Leggi possono essere rifiutate da un Barone nel momento in cui debba rispettarle. Ad esempio, se una legge impone una tassa da pagare sui guadagni durante la Tassazione, il Barone può attendere che si attivi questa Fase Speciale per rifiutarsi di pagare la tassa ed essere così bandito dall'Assemblea.

Non è possibile rifiutare decisioni dell'Assemblea che revochino una Carica o un Ufficio ad un Barone.

I Baroni banditi dall'Assemblea rimangono tali per il resto del gioco, a meno che il bando non sia revocato con apposito voto in un'altra Assemblea. Se un Barone è reintegrato durante un'Assemblea (ad esempio con una Mozione Privata), tornerà a partecipare dalla successiva, non da quella in corso.

Se il Presidente dell'Assemblea viene bandito, il Barone con il più alto numero di Voti lo sostituisce (eventuali pareggi sono risolti casualmente). Nel gioco, i Baroni banditi dall'Assemblea non possono diventare in alcun modo Presidente dell'Assemblea.

### RECLUTAMENTO MERCENARI

Non appena il numero di Stemma di Baroni nella Tabella dei Mercenari è pari al numero di giocatori più uno, si attiva la Fase Speciale "Mercenary Draft" per il reclutamento delle truppe mercenarie.

### ASSOLDARE MERCENARI

In questa Fase Speciale, i Baroni possono reclutare truppe mercenarie, selezionandole dalle carte che scoperte che si trovano a lato della Tabella dei Mercenari. Iniziando dal Barone il cui Stemma è più a sinistra nella tabella e proseguendo verso destra, ogni giocatore può reclutare una delle Truppe Mercenarie, pagando subito quanto indicato sulla carta. Se il Barone non può pagare per intero, non può scegliere quella truppa mercenaria, ma deve comunque rimuovere il suo Stemma dalla tabella.

Un Barone può rinunciare ad arruolare una truppa mercenaria (per motivi economici o altro), nel qual caso si passa al Barone successivo.

## ESEMPIO DI MOVIMENTO



### Confini invalicabili

Nell'illustrazione sopra riportata, le frecce nere indicano due movimenti non permessi per il Nobile del giocatore verde.

Infatti, i confini montuosi sono invalicabili, mentre i fiumi possono essere attraversati solo in corrispondenza di uno dei quattro ponti presenti in mappa.

Nell'esempio, il Nobile del giocatore verde sceglie infine di attraversare il fiume muovendo attraverso un ponte, come indicato dalla freccia rossa.



### Movimento per strada e blocchi

Un esercito può muovere fino a tre regioni lungo la strada, purché segua il tracciato della strada per l'intero movimento.

In questo esempio, il Nobile del giocatore verde muove due regioni a sinistra lungo una strada. Potrebbe proseguire muovendo ancora di una regione, se non fosse per la presenza del Nobile del giocatore blu, il cui consenso è necessario per passare.

Si noti che il Nobile del giocatore verde non può più abbandonare la strada una volta che abbia iniziato il suo movimento in tal modo.



### Movimento per mare

Il Nobile del giocatore verde, che inizia il suo movimento ad Alexandria, può muovere in qualsiasi regione di mappa che abbia un porto. Risolvendo una Carta Azione "Mobilize Forces" o "Versatile Strategy", il Barone verde sposta il suo Nobile sul simbolo di porto della regione scelta e lo volta dal lato esausto.

Nella Fase di Gestione, il Nobile del giocatore verde sarà riattivato e non più esausto, e verrà collocato nella regione di destinazione. Nei turni seguenti potrà riprendere a muovere normalmente.

Se un Barone ha due o più Stemmi sulla Tabella dei Mercenari, avrà più opportunità di arruolare Truppe Mercenarie nella stessa Fase Speciale.

### OPZIONE SPECIALE DI SCELTA SU MERCENARI DELLA STESSA NAZIONALITÀ

Se nel Reclutamento dei Mercenari sono disponibili più truppe della stessa nazionalità, un Barone può arruolarne più d'una contemporaneamente. Affinché ciò sia possibile, il Barone deve avere nella Tabella dei Mercenari tanti Stemmi quante sono le truppe che vuole arruolare assieme, anche in spazi non consecutivi. Quando sarà il suo turno al primo dei suoi Stemmi, il Barone annuncia che esercita questa opzione e rimuove gli Stemmi necessari (due per arruolare due truppe, tre per tre truppe, etc...), pagando alla Tesoreria il totale dovuto per tutte le truppe così arruolate. Usando questa opzione, non è necessario assegnare tutte le truppe arruolate ad uno stesso Nobile o fortezza (vedi sotto).

### ASSEGNAZIONE DEI MERCENARI

Appena arruola una o più Truppe Mercenarie, il Barone deve assegnarle o 1) a un Nobile che si trovi

in una sua città o nella sua fortezza, o 2) ad un Nobile attualmente non in mappa, oppure 3) direttamente alla sua fortezza.

Alla fine del reclutamento, eventuali mercenari non arruolati vengono rimescolati nel mazzo e tutti gli Stemmi sono rimossi dalla Tabella dei Mercenari. Si pesca quindi un numero di Carte Truppe Mercenarie pari al numero di giocatori più uno che vengono messe a faccia in su al posto delle precedenti e saranno disponibili alla prossima attivazione di questa Fase Speciale.



## MOVIMENTO

I Nobili si muovono normalmente con le Carte Azione "Mobilize Forces" o "Versatile Strategy", secondo le regole di seguito riportate.

Di norma, un Nobile muove di una regione. Può anche muovere per strada fino a tre regioni, purché l'interno movimento avvenga lungo la strada.

I confini montuosi sono invalicabili. I fiumi possono essere attraversati solo in corrispondenza di uno dei quattro ponti rappresentati in mappa.

Un Nobile non può muovere attraverso una regione contenente una città o Nobili di un altro Barone, a meno che il proprietario non dia il proprio consenso al suo passaggio.

Dopo che un Nobile ha mosso e/o attaccato, si dice che è "esausto", a rappresentare che ha già agito nel turno in corso. Questo viene indicato nel gioco voltando la Carta Nobile corrispondente dall'altro lato, che riporta la scritta "Exhausted". Un Nobile esausto non può muovere né attaccare nel turno corrente, ma può difendersi normalmente in battaglia (vedi "Nobili Esausti" a pagina 19).

## MOVIMENTO PER MARE

Un Nobile che si trovi in una regione con un porto può muovere verso una qualsiasi altra regione con un porto secondo le regole di seguito descritte.

1. Un Nobile che inizia il suo movimento in una regione con un porto può muovere in un qualsiasi altro porto della mappa. Il Nobile viene messo sull'icona del porto della regione scelta e la sua Carta Nobile viene voltata dal lato esausto.
2. Nella Fase di Gestione, tutti i Nobili che si trovano su un'icona di porto vengono messi nella regione corrispondente. Saranno quindi riattivati come tutti gli altri (non più esausti) e potranno muovere e/o attaccare normalmente nel prossimo turno.

Esempio. Il Barone Heinrich Otto Zobel usa la Carta Azione "Versatile Strategy" per muovere il suo Nobile Sir John Dudley Black da Ballin (una città con porto) al porto di Cadiz. Il Nobile viene posizionato sull'icona del porto di Cadiz ed è esausto. Nella seguente Fase di Gestione, Sir John Dudley Black viene spostato dall'icona del porto alla regione, e non è più esausto.

Poiché un Nobile deve iniziare il suo turno in una città con un porto, non si può combinare il movimento via mare con quello via terra (e strada) in alcun modo.

I Nobili sull'icona di un porto non possono attaccare né essere attaccati. Tale posizionamento indica che si trovano in viaggio per mare e che effettivamente non hanno ancora raggiunto la regione di destinazione.

## TRASFERIMENTI DI TRUPPE IN MOVIMENTO

In qualsiasi punto del suo movimento, un Nobile può ricevere un qualsiasi numero di truppe dalla sua fortezza o da un altro Nobile **non esausto** che si trovino nella stessa regione. In tal caso si spostano le Carte Truppa trasferite dalla fortezza o dal Nobile incontrato a quello che sta muovendo. Un Nobile che muove per strada può proseguire il suo movimento anche dopo aver ricevuto truppe in questo modo.

Un esercito che abbia Segnalini di Perdite in Battaglia può ricevere un qualsiasi numero di truppe. Tuttavia, se un Barone vuole trasferire truppe da un esercito con dei Segnalini di Perdite in Battaglia, deve trasferirle tutte con tutti i segnalini (lasciando quindi il Nobile senza esercito, che viene messo fuori mappa), oppure nessuna.

## BATTAGLIE

Una battaglia può essere iniziata con le Carte Azione "Mobilize Forces" o "Versatile Strategy". Per poter avviare una battaglia, un Barone deve avere almeno un Nobile in una regione in cui sia presente almeno un Nobile, una città o la fortezza di un altro Barone. Il Barone che effettua l'azione è l'**attaccante**, mentre l'avversario sarà il **difensore**. Nella veste di difensore può esservi anche una città neutrale.

In una battaglia possono essere coinvolti uno o al massimo due Baroni. Se l'attaccante inizia una battaglia in una regione contenente forze di più avversari, dovrà indicare chi sarà il difensore.

Le truppe del difensore che si trovano nella regione partecipano sempre tutte alla battaglia. L'attaccante può decidere quali dei suoi eserciti guidati da Nobili non esausti prenderanno parte allo scontro. Gli eserciti dell'attaccante guidati da Nobili esausti e quelli che l'attaccante dichiara di non usare non avranno alcun effetto sulla battaglia.

**Importante.** Quando la battaglia viene annunciata, tutti i Nobili del difensore che si trovino in una regione contenente una città da lui controllata si considerano all'interno della città stessa. Un Nobile attaccante non si considera mai dentro una città.

Vi sono tre tipi di battaglie: **Battaglie in Campo Aperto**, **Assalti** e **Assedi**. Gli ultimi due tipi si verificano solo in regioni contenenti una città non controllata dall'attaccante. Se la battaglia ha luogo in una regione con una città controllata dall'attaccante, si ha sempre una Battaglia in Campo Aperto (l'attaccante esce dalla città per dare battaglia).

## BATTAGLIE IN CAMPO APERTO

In una Battaglia in Campo Aperto i Baroni pescano un numero di Carte Fato che dipende dal valore delle rispettive forze in campo. A secondo delle Carte Fato giocate da ogni Barone, gli eserciti in battaglia possono subire perdite o ottenere vittorie sul campo.

La risoluzione avviene come di seguito descritto.

### PREPARAZIONE ALLA BATTAGLIA

1. **Dichiarazione dei comandanti.** Se l'attaccante e/o il difensore hanno più di un Nobile nella regione, i Baroni devono scegliere uno dei loro Nobili che comanderà l'esercito in battaglia. **Solo l'abilità speciale ed il bonus +200 del Nobile comandante saranno usati nello scontro**, mentre ogni altro Nobile non avrà effetto sulla battaglia. Il Nobile Comandante guida **tutte** le truppe del Barone in battaglia, non importa a quale Nobile esse siano assegnate. L'attaccante dichiara per primo il suo comandante, seguito dal difensore. Se l'attaccante e/o il difensore hanno un solo Nobile nella regione della battaglia, quello sarà automaticamente il comandante.
2. **Pescare Carte Fato.** Ognuno pesca una Carta Fato per ogni 100 punti di valore delle sue truppe in battaglia, compresi i 200 punti di bonus del Nobile Comandante, fino a un massimo di 10 Carte Fato. Si considerino i Segnalini di Perdite in Battaglia presenti che valgono -100 ognuno.

3. **Scartare Carte Fato.** Il bonus (+200) dato dal Nobile Comandante deriva, in termini realistici, più dalle sue capacità di comando e strategiche che non da forza reale. Per questo, ogni Barone deve a ora scartare due Carte Fato (che vanno riposte a faccia in giù al fondo del mazzo).

In ogni caso, se questo lascerebbe un Barone senza Carte Fato in mano (perché poteva pescarne solo due al punto precedente), il giocatore potrà comunque conservarne una.

Se un giocatore lo desidera, può scartare più di due Carte Fato in questa fase.

4. **Rivelare le Carte Fato.** Entrambi i giocatori rivelano simultaneamente le carte possedute e si determina l'esito della battaglia.

### RISOLUZIONE DELLA BATTAGLIA

Dopo che i Baroni hanno rivelato le Carte Fato in loro possesso, si determina l'esito come segue.

1. **Carte Fato Addizionali.** Si risolvono per prime tutte le carte che riportano "Draw 1 Fate". Per ognuna di queste carte, il giocatore pesca una nuova Carta Fato dal mazzo, anche se va oltre le 10 carte in mano. Se vengono pescate altre carte "Draw 1 Fate" si continua in questo modo.
2. **Totalizzare le perdite.** I Baroni totalizzano le simultaneamente le perdite inflitte.

L'attaccante somma le sue carte "Deal 100 Casualties" ("Infliggi 100 punti di perdite") e le confronta con la somma delle carte "Prevent 100 Casualties" ("Preveni 100 punti di perdite") giocate dall'avversario. Se risulta aver inflitto più perdite di quante ne sono state prevenute, gli eserciti del difensore subiscono perdite in misura pari alla differenza.

Analogamente, il difensore somma le sue carte "Deal 100 Casualties" e le confronta con la somma delle carte "Prevent 100 Casualties" dell'avversario. Se ha inflitto più perdite di quante ne sono state prevenute, gli eserciti dell'attaccante subiscono perdite in misura pari alla differenza.

Quando si sommano le Carte Fato "Deal 100 Casualties" e "Prevent 100 Casualties", i Baroni devono decidere se usare l'eventuale abilità speciale del loro Nobile Comandante. I Nobili con il simbolo della stella hanno l'abilità di infliggere ulteriori 100 punti di perdite, mentre quelli con il quadrato hanno l'abilità di prevenire 100 punti ulteriori di perdite. Se il Nobile Comandante usa una di queste abilità, si considera come se il suo Barone avesse giocato una Carta Fato in più del tipo corrispondente.

3. **Assegnazione delle perdite.** Per ogni 100 punti di perdite subite, ogni Barone deve assegnare un Segnalino di Perdite in Battaglia di valore 100 ai suoi eserciti. Uno per volta, il giocatore assegna i Segnalini di Perdite in Battaglia agli eserciti coinvolti nello scontro.

Ogni esercito può subire un totale massimo di perdite pari al valore delle truppe che lo compongono. Se il numero di perdite supera il



ΕΣΗΜΠΙΟ ΔΙ ΒΑΡΩΝΙΑΚΩΝ ΚΑΙ ΣΑΜΠΡΟ ΑΡΕΤΩ



1. Il Barone Raoul D'Emerande (verde) usa una Carta Azione "Versatile Strategy" per iniziare una battaglia.
2. Poiché nella regione sono presenti più avversari, il giocatore verde deve scegliere il Barone avversario i cui eserciti attaccherà in questo scontro. Sceglie di combattere contro l'esercito del Barone Mieczyslaw Niebeski (blu). L'esercito del Barone Thomas Edmund Madder (rosso) non è coinvolto nel combattimento e non avrà alcun effetto in questa battaglia.
3. Poiché il Barone Raoul D'Emerande ha più di un Nobile non esausto con eserciti al seguito nella regione in cui inizierà la battaglia, deve scegliere quali di questi eserciti parteciperanno al combattimento e decide che entrambi vi prenderanno parte.  
L'esercito del Barone Niebeski, pur essendo guidato da un Nobile esausto, si difenderà comunque in battaglia. Se il giocatore blu avesse avuto più eserciti nella stessa regione, tutti avrebbero partecipato comunque alla battaglia come difensori.

4. Ciascuno dei due Baroni deve ora scegliere il Nobile che comanderà i suoi eserciti in battaglia. Come attaccante, il Barone D'Emerande deve dichiarare per primo e nomina comandante il suo Nobile con il simbolo quadrato, Alan of Smalt. L'abilità speciale ed il bonus +200 dell'altro Nobile verde presente, Ernesto Di Celadon, non saranno usati in questa battaglia, ma le Truppe Mercenarie Polacche di valore 100 a lui assegnate combatteranno comunque.  
Il giocatore blu ha un solo Nobile in questa battaglia, Otto Von Prussen, che è quindi automaticamente il suo Nobile Comandante. Poiché è esausto, il Nobile blu non potrà utilizzare la sua abilità speciale in questa battaglia, ma aggiungerà comunque il suo bonus +200 al valore complessivo dell'esercito.
5. Le truppe del Barone D'Emerande valgono in totale 300 punti, che danno diritto a 3 Carte Fato. A queste se ne aggiungono altre due per il bonus +200 del suo Nobile Comandante, quindi pesca un totale di 5 Carte Fato. Il Barone Niebeski ha un totale di 250 punti di truppe, ovvero 2 carte, più le due date dal suo Nobile Comandante, per un totale di 4 Carte Fato da pescare.  
Poiché entrambi i Baroni hanno avuto carte in più per il loro Nobile Comandante, ciascuno di loro deve ora scartarne due. In questo esempio, gli scarti sono indicati dalle "X" rosse.

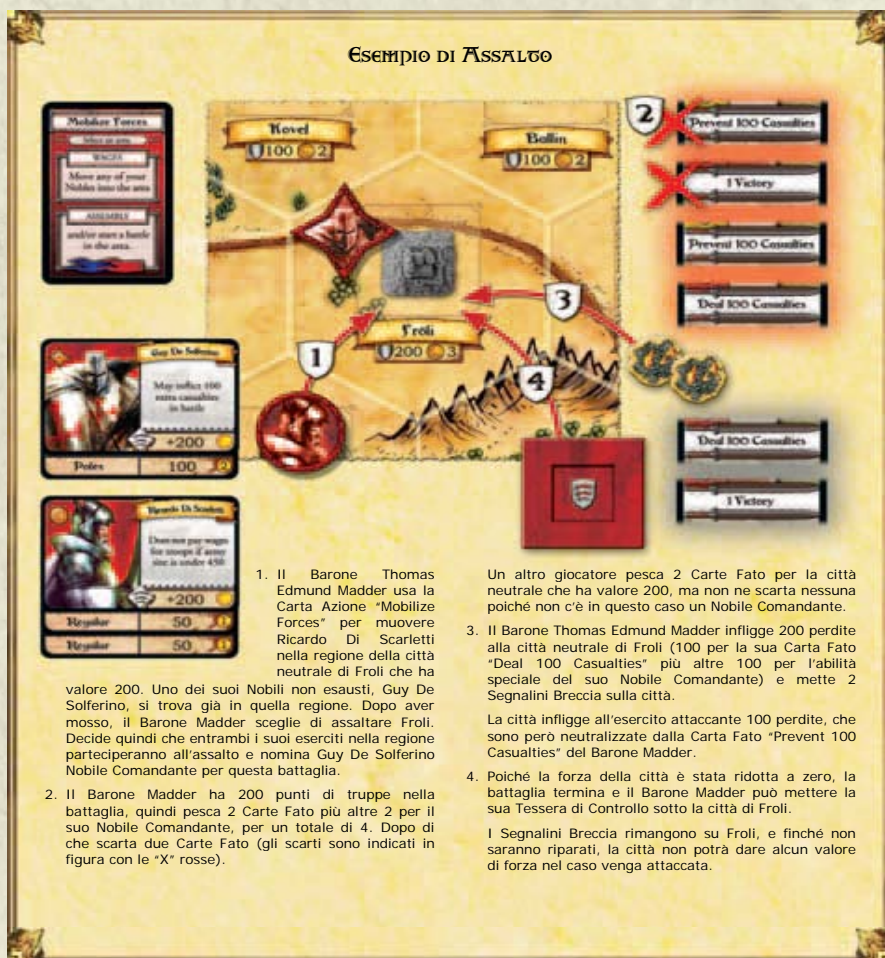
- 6a. Ora si risolvono le Carte Fato. Il Barone Niebeski ha 2 carte "Deal 100 Casualties". Il Barone D'Emerande non ha carte "Prevent 100 Casualties", ma il suo Nobile Comandante ha questa abilità speciale, quindi il giocatore verde subisce solo 100 perdite. Il Barone D'Emerande assegna quindi un Segnalino di Perdite in Battaglia all'esercito guidato dal Nobile Ernesto Di Celadon, che è sufficiente ad ucciderlo.
- 6b. Il giocatore verde ha 2 carte "Deal 100 Casualties". Anche il Barone Niebeski non ha carte "Prevent 100 Casualties" e il suo Nobile Comandante non ha questa abilità speciale, quindi subisce 200 perdite e deve assegnare 2 Segnalini di Perdite in Battaglia al suo esercito. Il valore totale del suo esercito è maggiore del numero di perdite che ha subito, quindi il Nobile Otto Von Prussen non muore.  
Entrambi i Baroni hanno ancora almeno un Nobile vivo in battaglia, quindi si passa ora a totalizzare le vittorie sul campo. Il Barone D'Emerande ha una carta "+1 Victory" mentre il suo avversario non ne ha nessuna, quindi ottiene una Vittoria Parziale.  
La battaglia è terminata e l'esercito del giocatore blu deve ritirarsi (vedi "Ritirata", a pagina 17), mentre il Barone D'Emerande deve risolvere la morte del suo Nobile Ernesto Di Celadon (vedi "Morte dei Nobili" a pagina 18).

valore totale delle truppe di un esercito, il Nobile che lo guida muore (vedi "Morte dei Nobili" a pagina 18) e l'esercito non può subire altre perdite. Se tutti i Nobili in battaglia di un Barone muoiono, egli non potrà più assegnare Segnalini di Perdita in Battaglia.  
Se il Barone difensore lo desidera, può assegnare le perdite ai propri eserciti in battaglia dopo aver visto come il Barone attaccante decide di assegnare le sue.  
Se a questo punto uno o entrambi i Baroni non hanno più Nobili vivi in battaglia, si prosegue nella risoluzione saltando il passo 4 seguente.

4. **Conteggiare le vittorie sul campo.** Se ognuno dei Baroni ha ancora almeno un Nobile vivo in battaglia, ciascuno conteggia a questo punto le Carte Fato "+1 Victory" ("+1 Vittoria") che ha giocato. Se un Barone ha il Nobile Comandante con l'abilità "+1 Victory in battle", si considera come se avesse una Carta Fato in più di questo tipo, che viene sommata al suo totale.  
Il numero delle vittorie determinato in questo modo rappresenta importanti successi ottenuti sul campo di battaglia, che contribuiscono a determinare l'esito finale dello scontro.

- Si possono verificare 3 casi:
- **Vittoria totale:** un Barone ha almeno due vittorie in più dell'altro. Tutti i Nobili avversari con truppe che hanno partecipato alla battaglia sono uccisi (vedi "Morte dei Nobili", pag. 18).
  - **Vittoria Parziale:** un Barone ha una vittoria in più dell'altro. Tutti i Nobili avversari con truppe che hanno partecipato alla battaglia si ritirano (vedi "Ritirata" a pagina 17).
  - **Stallo:** i Baroni hanno lo stesso numero di vittorie, in questo caso non succede nulla.

## ESEMPIO DI ASSALTO



1. Il Barone Thomas Edmund Madder usa la Carta Azione "Mobilize Forces" per muovere Ricardo Di Scaletti nella regione della città neutrale di Froli che ha valore 200. Uno dei suoi Nobili non esausti, Guy De Solferino, si trova già in quella regione. Dopo aver mosso, il Barone Madder sceglie di assaltare Froli. Decide quindi che entrambi i suoi eserciti nella regione parteciperanno all'assalto e nomina Guy De Solferino Nobile Comandante per questa battaglia.

2. Il Barone Madder ha 200 punti di truppe nella battaglia, quindi pesca 2 Carte Fato più altre 2 per il suo Nobile Comandante, per un totale di 4. Dopo di che scarta due Carte Fato (gli scarti sono indicati in figura con le "X" rosse).

Un altro giocatore pesca 2 Carte Fato per la città neutrale che ha valore 200, ma non ne scarta nessuna poiché non c'è in questo caso un Nobile Comandante.

3. Il Barone Thomas Edmund Madder infligge 200 perdite alla città neutrale di Froli (100 per la sua Carta Fato "Deal 100 Casualties" più altre 100 per l'abilità speciale del suo Nobile Comandante) e mette 2 Segnalini Breccia sulla città.

La città infligge all'esercito attaccante 100 perdite, che sono però neutralizzate dalla Carta Fato "Prevent 100 Casualties" del Barone Madder.

4. Poiché la forza della città è stata ridotta a zero, la battaglia termina e il Barone Madder può mettere la sua Tessera di Controllo sotto la città di Froli.

I Segnalini Breccia rimangono su Froli, e finché non saranno riparati, la città non potrà dare alcun valore di forza nel caso venga attaccata.

5. **Risolvere le morti dei Nobili.** Ogni Barone deve ora risolvere le eventuali morti dei propri Nobili durante la battaglia, qualora ve ne siano state (vedi pagina 18).

Tutti i Segnalini di Perdite in Battaglia assegnati a eserciti il cui Nobile alla guida non sia morto in battaglia rimangono fino a quando non saranno eventualmente rimossi con un Carta Azione Neutrale "Muster Troops" (vedi pagina 11).

La battaglia è a questo punto terminata, anche se entrambi i Baroni dovessero avere ancora eserciti presenti in quella stessa regione.

## ATTACCARE LE CITTÀ

Un Barone può attaccare una città solo se si verifica una di queste condizioni:

1. è una città neutrale e non vi sono eserciti di altri Baroni in quella regione;
2. è una città neutrale e si ottiene il permesso degli altri Baroni che hanno eserciti in quella regione;
3. è una città controllata da un Barone avversario e l'attaccante è il solo altro Barone che ha eserciti in quella regione;
4. è una città controllata da un Barone avversario e l'attaccante ottiene il permesso degli altri Baroni che hanno eserciti in quella regione, escluso il difensore.

Vi sono due modi per attaccare una città, ognuno con i suoi vantaggi e svantaggi. Quando un giocatore decide di attaccare una città, deve dichiarare se effettuerà un Assalto o un Assedio.

Un **Assalto** costituisce il modo più rapido per catturare una città nemica, ma è anche il sistema più pericoloso, poiché può danneggiare le difese e rendendola meno efficace come fortificazione.

L'**Assedio** è un'alternativa più sicura di un assalto, ma richiede più tempo. Il vantaggio principale di un assedio è che l'attaccante non subisce perdite e le difese cittadine restano intatte.

## ASSALTARE UNA CITTÀ

L'assalto ad una città si risolve con la stessa procedura delle Battaglie in Campo Aperto, con le modifiche e le eccezioni di seguito riportate.

### FORZA DELLA CITTÀ

Il difensore aggiunge il valore di forza della città a quello dei suoi eserciti. Quando pesca le Carte Fato, il difensore pesca quindi una carta per ogni 100 punti del totale dei suoi eserciti più il valore della città. Ad esempio, se ha 200 punti di truppe in Vecht, una città di valore 300, il difensore pescherà 5 Carte Fato, più 2 per il suo Nobile Comandante, per un totale di 7 Carte Fato. Se la città di Vecht fosse fortificata, il difensore pescerebbe 8 carte.

Quando viene attaccata una città neutrale, un qualsiasi giocatore diverso dall'attaccante pescherà le Carte Fato per la difesa, in base al suo valore. In questo caso, non essendoci un Nobile Comandante, nessuna Carta Fato dovrà essere scartata.

### BRECCIE

Quando si assegnano le perdite, il difensore può scegliere di assegnarle alla città sotto la forma di Segnalini Breccia, anziché ai suoi eserciti. Ognuno dei Segnalini Breccia equivale a 100 punti di perdite in battaglia, ed una città può subirne fino ad un massimo pari al proprio valore. Ad esempio, ad una città di valore 400 potranno essere assegnati fino a 4 Segnalini Breccia, l'equivalente di 400 perdite.

Nell'assegnare le perdite, si mettano i Segnalini Breccia accanto alla città alla quale sono assegnati. Ogni Segnalino Breccia riduce il valore della città di 100 punti, quindi una città di valore 400 con una breccia potrà ricevere solo altri 3 Segnalini Breccia.

Se subisce più di 100 punti di perdite, il difensore può decidere di assegnarne parte ai suoi eserciti e parte alla città in forma di Segnalini Breccia. Una volta che il valore della città sia stato ridotto a zero, essa non potrà subire altre breccie e eventuali perdite ulteriori dovranno essere necessariamente assegnate agli eserciti del Barone difensore.

I Segnalini Breccia assegnati alle città restano in gioco anche dopo la conclusione della battaglia. Essi riducono il valore della città per eventuali altri combattimenti, finché non saranno eventualmente riparati (vedi "Upgrade Defenses" a pagina 10).



## CONQUISTARE UNA CITTÀ CON UN ASSALTO

In un Assalto ad una città, l'attaccante può catturarla infliggendo un numero di perdite e/o breccie che sia sufficiente ad uccidere tutti i Nobili difensori e che inoltre riduca a zero il valore della città stessa.

L'attaccante può anche catturare la città ottenendo un risultato di Vittoria Totale o Vittoria Parziale secondo quanto riportato a pagina 15 in "Conteggiare le Vittorie sul Campo", relativamente alle Battaglie in Campo Aperto. In questo modo, è possibile catturare una città neutrale o avversaria conservandone intatte le difese. Se si ottiene una Vittoria Parziale, i Nobili superstiti del difensore devono comunque ritirarsi in una regione adiacente, come di norma in questi casi (vedi "Ritirata" a pagina 17).

Quando un Barone cattura una città, vi mette sotto una delle sue Tessere di Controllo a indicare che ora essa è di sua proprietà.

## ASSEDIARE UNA CITTÀ

L'attaccante può scegliere un Assedio solo se il valore totale delle sue forze è maggiore di quello del difensore. Nel comparare i totali, il difensore include il valore della città, e entrambi i giocatori includono il bonus +200 dei loro potenziali Nobili Comandanti. Eventuali abilità speciali dei Nobili non vengono considerate in questo conteggio. Anche una città neutrale può essere assediata, nel qual caso il difensore non ha un Nobile Comandante.

Appena un Barone dichiara un Assedio, si mette un Indicatore di Assedio sulla città attaccata.

I Nobili all'interno di una città assediata non possono muovere, trasferire truppe, né riceverne altre nella fase di Gestione o nella Fase Speciale Reclutamento dei Mercenari. Una città assediata non produce Punti Prestigio nella fase di Gestione e non fornisce denaro nella Fase Speciale di Tassazione. Infine, una città sotto assedio non può essere fortificata né riparata.

I Nobili all'interno di una città sotto assedio possono attaccare gli eserciti assediati con la Carta Azione "Mobilize Forces" o "Versatile Strategy". In questi casi, l'attacco è considerato una Battaglia in Campo Aperto, quindi l'attaccante non può aggiungere il valore della città nel totale per determinare quante Carte Fato potrà pescare.

Se il difensore (o un altro Barone) attacca le forze assediati uccidendone i Nobili alla guida degli eserciti o costringendoli a ritirata, o nel caso in cui gli eserciti assediati abbandonino la regione per qualsiasi motivo, l'assedio è tolto e si rimuove l'Indicatore di Assedio dalla città.

Se in un turno di gioco successivo (dopo quello in cui il primo assedio ha avuto luogo) lo stesso Barone assedia la città una seconda volta – *senza che l'assedio sia stato tolto fra i due attacchi* – essa cade immediatamente: l'attaccante ne ottiene il controllo e tutti i Nobili difensori all'interno sono uccisi.

Si ricordi che, per il secondo turno di assedio, l'attaccante deve sempre avere un valore totale di forze in campo superiore a quello del difensore. Tuttavia, questo requisito deve essere rispettato solo

## ESEMPIO DI ASSEDIO



Il Barone Raoul D'Emerande (giocatore verde) usa la Carta Azione "Mobilize Forces" per muovere un esercito guidato da Ernesto Di Celadon nella regione contenente la città di Monz, dove inizia una battaglia.

Con soli 50 punti di truppe, il Barone D'Emerande decide di assediare la città anziché assaltarla. Questo è consentito, poiché il valore totale delle sue forze in campo è di 250 punti (50 di truppe più 200 per il Nobile Comandante), mentre la città neutrale di Monz ha valore 200. Il Barone mette quindi un Indicatore di Assedio su Monz e volta Ernesto Di Celadon dal lato esausto.

Se il Barone D'Emerande o un altro Nobile del giocatore verde assedia la città di Monz anche al turno successivo, senza che nel frattempo l'assedio sia tolto, essa cadrà e ne assumerà il controllo.

nel momento in cui l'assedio viene dichiarato. Se la forza degli eserciti assediati viene ridotta nel frattempo tra i due attacchi (ad esempio se alcuni degli eserciti attaccanti lasciano la regione o se una Carta Agenda indebolisce il Nobile alla guida di un esercito assediante), ciò non toglie l'assedio.

## ATTACCARE UNA FORTEZZA

Le Fortezze sono i castelli fortificati dei Baroni e possono essere attaccate come le città, mediante un Assalto o un Assedio.

E' possibile avere delle truppe all'interno della Fortezza, ma non Nobili, quindi non si scareranno Carte Fato poiché non c'è un Nobile Comandante. La battaglia termina immediatamente se il valore della Fortezza viene ridotto a zero e inoltre tutte le truppe all'interno hanno subito perdite pari o superiori al loro valore totale. In questo caso, sia le truppe che la Fortezza vengono rimosse dal gioco (vedi sotto).

Se un Barone elimina la Fortezza di un altro giocatore, guadagna immediatamente la metà delle Corone possedute dall'avversario (arrotondato per difetto) ed il controllo di una delle città del Barone sconfitto, a scelta del perdente. Queste due ricompense rappresentano le richieste cui il perdente deve sottostare per non essere giustiziato.

Una Fortezza eliminata viene rimossa dal gioco e il **Barone sconfitto non guadagna Punti Prestigio nella fase di Gestione del turno corrente**. Nella fase di Gestione, subito prima di mettere in gioco eventuali Nobili che erano fuori mappa, il Barone sconfitto potrà rimettere in gioco la sua Fortezza in una qualsiasi regione del regno che non contenga una città non saccheggiata, o un Nobile o una Fortezza avversari.

## RITIRATA

Un esercito non può mai ritirarsi *volontariamente* da una battaglia. Se un possibile difensore non vuole essere attaccato, dovrà negoziare le condizioni per evitare la battaglia, prima che l'attacco venga dichiarato (vedi "Negozianti" a pagina 19).

Se un Nobile è costretto alla ritirata, essa avviene secondo la procedura illustrata di seguito.

1. **Disertori.** Pescare 1 Carta Fato. Se l'esercito in ritirata ha Truppe Mercenarie della nazionalità riportata, il Barone ne sceglie una che diserta immediatamente (si rimescola nel mazzo).
2. **Movimento degli eserciti in ritirata.** I Nobili si ritirano anche se esausti. I Nobili in ritirata da una stessa regione possono ritirarsi anche in regioni diverse. I Nobili in ritirata devono

## SUGGERIMENTI STRATEGICI

Di seguito vengono forniti alcuni suggerimenti per i giocatori alle prime armi con Warrior Knights.

### STRATEGIA INIZIALE DI GIOCO

Nelle fasi iniziali del gioco, è importante conquistare quante più città neutrali possibile. In questi casi vi sono due strategie comunemente usate dai giocatori:

1. creare quattro piccoli eserciti e attaccare in Assedio altrettante città nel primo turno di gioco;
2. creare meno eserciti più potenti e attaccare in Assalto il maggior numero possibile di città nel primo turno di gioco.

### GESTIRE LE PILE DI CARTE AZIONE

Un Barone non sarà sempre in grado di utilizzare tutte le sue Carte Azione, poiché alcune di esse resteranno di turno in turno nei tre spazi delle Fasi Speciali. È importante saper tenere d'occhio le Carte Azione che un Barone avversario può usare e le Fasi Speciali che

può aver interesse ad attivare. I giocatori esperti sapranno trarre vantaggio dalla composizione di queste pile di carte per creare problemi agli avversari e ottenere benefici per sé stessi.

### STRATEGIE DI BATTAGLIA

Se un Barone combatte un piccolo esercito, potrà essere in grado di infliggere abbastanza perdite da eliminare l'avversario prima che si proceda al conto delle vittorie sul campo. Se un Barone capisce che sta per perdere la battaglia, potrebbe concentrarsi sull'infliggere il massimo numero di perdite possibili, invece che puntare alle vittorie sul campo.

In alcune circostanze un Barone potrebbe voler scartare più di due Carte Fato durante una battaglia. Ad esempio, in un Assalto ad una città, se gli eserciti del Barone attaccante sono molto superiori rispetto a quelli del difensore, potrebbe scartare i risultati "Deal 100 Casualties" per cercare di conquistare la città senza indebolirne le difese con i Segnalini Breccia.

muovere in una regione adiacente che non contenga città o Nobili di un altro Barone. Se ciò non è possibile, i Nobili in ritirata vengono voltati dal lato esausto e sono posizionati nella Fortezza del giocatore; se in questi casi la Fortezza è sotto assedio o temporaneamente fuori mappa (vedi pagina 17), tali Nobili muoiono immediatamente. Un esercito non può ritirarsi via mare, pertanto un Nobile costretto alla ritirata da una regione d'oltremare muore automaticamente.

## MORTE DEI NOBILI

È un mondo pericoloso per i Nobili ed i loro eserciti. Battaglie sanguinose e conoscenze sanitarie limitate possono portare a improvvisi e frequenti decessi fra i Nobili fedeli ad un Barone.

Quando muore un Nobile, avviene quanto segue.

1. **Disertori.** Pescare una Carta Fato. Se il Nobile che è deceduto aveva nel suo esercito dei mercenari della nazionalità riportata, il Barone deve scegliere una di queste Truppe Mercenari che diserta immediatamente (si rimescola nel mazzo).
2. **Perdite.** Per ogni Segnalino di Perdita in Battaglia assegnato all'esercito del Nobile morto, il Barone deve scartare 100 punti di Truppe Mercenarie. Se non possiede mercenari in grado di totalizzare il valore complessivo esatto, il giocatore ne deve scartare quanti più possibile, senza andare oltre. Dopo tale scarto, tutti i Segnalini di Perdita in Battaglia vengono rimossi dall'esercito del Nobile deceduto. Si ricordi che le Truppe Regolari non vengono mai scartate come perdite.
3. **Rimuovere il Nobile** deceduto dalla mappa di gioco, scartando ogni Ufficio eventualmente da lui posseduto fino a quel momento.

4. **Erede.** Un erede del Nobile morto, che avrà la stessa miniatura, prende la guida delle truppe rimanenti nel suo esercito e potrà tornare in mappa nella fase di Gestione (vedi "Rientro in gioco dei Nobili" a pagina 19 per dettagli). Se il Nobile deceduto non ha eredi, allora tutte le Truppe Mercenarie a lui assegnate si rimescolano nel mazzo corrispondente, mentre le sue Truppe Regolari vengono rimosse permanentemente dal gioco. Si noti che questo è il solo caso in cui un giocatore può perdere le sue Truppe Regolari.

**Esempio.** Il Nobile giallo Jean-Luc D'Ambre, con 200 punti di Truppe Regolari, una Truppa Mercenaria Inglese da 50 ed una da 100, più una Polacca da 100 punti, muore in battaglia. Si pesca una Carta Fato per i disertori, ed il risultato è "English", quindi il giocatore decide di scartare i mercenari inglesi da 50 punti. L'esercito ha 5 Segnalini di Perdita in Battaglia, quindi il giocatore deve scartare anche la seconda Truppa Mercenaria Inglese da 100 punti e quella Polacca da 100, assieme a tutti i segnalini. Jean-Luc D'Ambre viene rimosso dal gioco, con i 200 punti di Truppe Regolari a lui assegnate, e potrà tornare in campo nella fase di Gestione (vedi pagina 19).

## VITTORIA

All'inizio della fase di Gestione, si verifica se un Barone controlla più della metà delle città non saccheggiate del regno (non quelle oltremare). Se ciò avviene, quel giocatore vince la partita.

In alternativa, quando l'ultimo segnalino di Punti Prestigio viene preso dalla riserva durante la fase di Gestione, ciò significa che è l'ultimo turno di gioco. I Baroni che devono ancora ricevere Prestigio dopo che la riserva è esaurita prendono i segnalini cui hanno diritto da quelli rimasti fuori dalla riserva. Inoltre, si risolvono normalmente eventuali rivolte (pagina 8).

Una volta completata la fase di Gestione, il Barone con il maggior totale di Punti Prestigio sul regno viene incoronato Re e vince il gioco.

In caso di parità sui Punti Prestigio, vince il Barone che controlla più città (nel regno e oltremare). Se si verifica ancora un pareggio, il Barone che ha il maggior totale combinato di Corone, Fede e Voti è il vincitore. Nell'improbabile caso che vi sia ancora parità, vince il Barone con più truppe in mappa. Infine, se ancora si ha un pareggio, allora non vi sarà alcun Re e nessun vincitore.

## ALTRE REGOLE

In questa sezione vengono chiarite altre regole importanti e concetti usati nel gioco.

### NOBILI ESAUSTI

Dopo che un Nobile ha terminato tutte le sue azioni di movimento e battaglia previste da una Carta Azione, diventa immediatamente esausto e la sua Carta Nobile viene voltata dal lato "Exhausted". I Nobili esausti non possono muovere o attaccare, ma devono difendersi se attaccati.

### CITTA' FORTIFICATE

Una volta che una città è stata fortificata, resta tale anche se un altro Barone la conquista, ma perde il suo stato di fortificazione se diventa neutrale.

Quando un Barone prende il controllo di una città, vi mette sotto una delle sue Tessere Controllo. Queste tessere vengono normalmente messe con il lato "Fortified" a faccia in giù, a meno che la città non fosse già fortificata quando è stata conquistata, nel qual caso il lato "Fortified" sarà quello visibile. Eventuali Segnalini Breccia sulla città vi restano (possono essere rimossi solo riparando la città con una Carta Azione Neutrale "Upgrade Defenses").

Se una città fortificata diventa neutrale durante il corso del gioco (ad esempio a seguito di rivolta), il Barone immediatamente rimuove la sua Tessera di Controllo e la città perde lo stato di fortificazione. Anche in questo caso eventuali Segnalini Breccia rimangono comunque sulla città.

Se il valore di una città fortificata viene ridotto a zero dai Segnalini Breccia, se ne scarta uno e si volta la Tessera di Controllo dal lato non fortificato, lasciando così la città a valore zero.

### SACCHEGGIARE UNA CITTA'

Invece di ottenere il controllo di una città, un Barone può decidere di saccheggiarla. I giocatori hanno la possibilità di scegliere il saccheggio solo dopo aver ottenuto il risultato di combattimento che gli darebbe il controllo della città.

Nel caso di un saccheggio, il Barone rimuove la città di plastica dalla mappa assieme alla Tessera di Controllo, e riceve Corone per un valore pari a 3 volte il normale incasso fornito da quella città.

Una volta saccheggiata, una città non potrà più essere controllata da nessun Barone.

## RIENTRO IN GIOCO DEI NOBILI

Nel corso del gioco, alcuni Nobili possono trovarsi temporaneamente fuori mappa, perché non hanno truppe assegnate, o tutte le loro truppe sono state trasferite alla Fortezza o a un altro Nobile, o perché sono morti. In ogni caso, al termine della fase di Gestione, i Baroni hanno la possibilità di far rientrare in gioco i Nobili fuori mappa, secondo le regole qui riportate. Nel caso di Nobili deceduti, il rientro in mappa rappresenta l'ingresso in campo di un erede.

Quando le truppe ritornano in gioco, il Presidente dell'Assemblea è il primo a effettuare le azioni di seguito indicate, seguito dal giocatore alla sua sinistra e così via in senso orario finché tutti i Baroni avranno avuto la possibilità di far rientrare in gioco i loro Nobili attualmente fuori mappa.

Come prima cosa, un Barone può trasferire truppe fra i suoi Nobili attualmente fuori mappa. In questo caso, il giocatore prende le truppe precedentemente loro assegnate e le ridistribuisce fra questi Nobili come desidera.

Successivamente, tutte le truppe attualmente nella Fortezza del giocatore possono essere assegnate ai Nobili che si trovano fuori mappa. Se queste truppe hanno dei Segnalini di Perdita in Battaglia, esse devono essere trasferite tutte assieme (segnalini compresi) allo stesso Nobile, oppure devono restare tutte alla Fortezza.

Infine, ogni Nobile fuori mappa che abbia una o più truppe **deve** a questo punto essere rimesso in gioco nella Fortezza del giocatore o in una qualsiasi città da lui controllata, purché non una città sotto assedio.

**Un Nobile che non abbia truppe assegnate, non può mai essere messo in mappa.**

*Esempio. E' l'ultima parte della fase di Gestione. Il Barone Umberto Da Viola ha 3 Nobili fuori mappa: Renauld De Malve ha trasferito tutte le sue truppe ad un altro Nobile in movimento durante la fase delle Azioni, Geoffrey Lavender non ha mai avuto truppe fin dall'inizio del gioco, e Sir Guntram Von Flieder è morto durante la fase delle Azioni. Guntram Von Flieder ha ancora una Truppa Regolare da 100 punti.*

*Come prima cosa, il Barone Da Viola può trasferire truppe fra i suoi Nobili non in mappa, quindi prende la Truppa Regolare da 100 punti di Von Flieder e la assegna a Geoffrey Lavender. Poi, può assegnare a questi Nobili le truppe che si trovano nella sua Fortezza. Nel turno precedente, il Barone Da Viola ha reclutato 2 Truppe Mercenarie presso la sua Fortezza, così ora ne assegna una a Von Flieder e l'altra a Geoffrey Lavender. Infine, il Barone Da Viola rimette in campo Guntram Von Flieder nella città di Monz da lui controllata, e Geoffrey Lavender nella Fortezza. Renauld De Malve è ancora senza truppe, quindi non può rientrare in gioco.*

## NEGOZIATI

I Baroni possono scambiarsi liberamente denaro e favori in qualsiasi momento del gioco. Un giocatore può pagarne un altro affinché questo spenda Fede o Voti in un certo modo, ma non si possono scambiare o vendere i segnalini Fede e Voti.

## NOBILI ESAUSTI



Il Barone Raoul D'Emerande (giocatore verde) usa la Carta Azione "Mobilize Forces" per muovere un esercito guidato da Ernesto Di Celadon nella regione contenente la città di Monz, dove inizia una battaglia. Con soli 50 punti di truppe, il Barone D'Emerande decide di assediare la città anziché assaltarla. Questo è consentito, poiché il valore totale delle sue forze in campo è di 250 punti (50 di truppe più 200 per il Nobile Comandante), mentre la città neutrale di Monz ha valore 200. Il Barone mette quindi un Indicatore di Assedio su Monz e volta Ernesto Di Celadon dal lato esausto.

Punti Prestigio, Cariche, Uffici e Truppe non possono mai essere scambiati o venduti fra giocatori. Possono essere richiesti e concessi favori, ma gli accordi non sono mai vincolanti e l'eventualità che qualcuno non tenga fede alla parola data è assolutamente legale.

## SCARSITA' DEI COMPONENTI DI GIOCO

Quando uno qualsiasi dei mazzi di carte si esaurisce, la pila degli scarti va rimescolata per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

E' possibile che nel corso del gioco si esauriscano alcuni tipi di segnalini o indicatori (Corone, Fede, Voti o Prestigio). Le dotazioni di gioco non si considerano limitate, pertanto i giocatori potranno utilizzare altri componenti di rimpiazzo per i pezzi mancanti.

## PARTITE DA 2 A 5 GIOCATORI

Quando si gioca Warrior Knights con meno di sei giocatori, un certo numero di città del regno a caso (determinate con il mazzo delle Carte Fato) iniziano già saccheggiate e non ricevono la miniatura di plastica in mappa:

- **2 giocatori:** 11 città del regno sono saccheggiate
- **3 giocatori:** 7 città del regno sono saccheggiate
- **4 giocatori:** 5 città del regno sono saccheggiate
- **5 giocatori:** 3 città del regno sono saccheggiate

Dopo aver determinato le città che iniziano il gioco saccheggiate, si rimescoli il mazzo delle Carte Fato.

Nelle partite con 2 o 3 giocatori, le Fortezze non possono essere posizionate in una regione della riga o della colonna esterne della mappa del regno.

Con 2 soli giocatori, le votazioni dell'Assemblea si svolgono in modo diverso. Dopo che il Presidente dell'Assemblea ha dichiarato l'ordine delle Carte Agenda, ogni Barone scrive in segreto quanti voti utilizzerà per ciascuna delle tre carte. Il numero di

voti scritti in questo modo non può essere maggiore del numero totale di voti posseduti dal Barone. I giocatori rivelano quindi simultaneamente tutti i loro voti così espressi, e ogni Carta Agenda viene risolta nell'ordine previsto.

## REGOLE OPZIONALI, VARIANTI

I giocatori esperti potranno provare il gioco con una o più delle seguenti regole opzionali. Tutti i giocatori devono accordarsi prima di iniziare sulle regole opzionali e le varianti che saranno usate.

### DURATA DELLA PARTITA

Modificando il numero di Segnalini Prestigio nella riserva all'inizio del gioco, i giocatori possono allungare o abbreviare la durata della partita. Per un gioco più rapido si suggerisce di usare 8 Punti Prestigio per giocatore, mentre per partite più lunghe se ne possono usare 12 o 15 per giocatore.

### MOZIONI PRIVATE LIBERE

I giocatori più esperti potranno accordarsi per un più ampio ventaglio di Mozioni Private. Ad esempio, un Barone potrebbe proporre il divieto di assedio o il divieto per tutti i Nobili di usare le strade. Con questa variante, le Mozioni Private sono limitate solo dall'ingenuità dei giocatori. La sola restrizione è che anche queste Mozioni Private devono essere normalmente approvate con voto dell'Assemblea.

### SCAMBIO DI EREDI

Una variante interessante che i giocatori potranno utilizzare è quella di scambiarsi gli eredi dei loro Nobili per garantirsi alleanze più durature e accordi più saldi. In questa variante, ogni Nobile ha un erede (si usi un qualsiasi segnalino per indicarlo), e ogni Barone può scambiare gli eredi dei suoi Nobili con quelli degli avversari.

Fintanto che un Barone controlla l'erede di un altro giocatore, può usarlo per negoziare, minacciando in ogni momento di ucciderlo rendendo così definitiva l'eventuale morte del Nobile genitore. Se un Nobile muore, potrà ritornare in gioco solo se il giocatore che ne controlla l'erede (ancora in vita) lo restituisce al Barone proprietario.

Con questa variante, tutti i Nobili hanno un erede all'inizio del gioco. Se un Nobile subisce un evento "No Heir" o "Broken Line", ciò significa la morte del suo erede e non potrà averne un altro.

### ELIMINAZIONE DEI GIOCATORI

Con questa regola opzionale, se la Fortezza di un giocatore viene conquistata, egli è eliminato dal gioco tutti i suoi Nobili sono rimossi dalla mappa e tutte le città controllate da quel giocatore diventano neutrali. Se viene eliminato il Presidente dell'Assemblea o il Capo della Chiesa, i corrispondenti segnalini passano al Barone con il successivo maggior totale di Prestigio o Fede, rispettivamente (con i pareggi risolti a caso).

### IL POTERE E' LEGGE

I giocatori possono accordarsi per utilizzare una sola condizione di vittoria: il Barone che controlla più di metà delle città non saccheggia del regno all'inizio della fase di Gestione è il vincitore. Con questa variante i Punti Prestigio non hanno alcun effetto sulla vittoria e la partita non termina quando si esaurisce la riserva del Prestigio. Si consideri che ciò allunga sensibilmente la durata del gioco.

### RINGRAZIAMENTI

**Design e Sviluppo:** Corey Konieczka

**Design aggiuntivo:** Bruno Faidutti e Pierre Cléquin

**Design versione originale Games Workshop:** Derek Carver

**Regolamento e Editing:** James D. Torr

**Disegno grafico:** Andrew Navaro, Brian Schomburg, Scott Nicely

**Cover Art:** Francis Tsai

**Artwork mappa di gioco:** Robert Lazzaretti

**Artwork interno:** John Gravato, Tomasz Jedruszek

**Manager di Produzione:** Darrell Hardy

**Sviluppo Esecutivo:** Greg Benage

**Editore:** Christian T. Petersen

**Playtest:** Mike Zebrowski, James Torr, Andrew Navaro, Brian Schomburg, Scott Nicely, John Goodenough, Scott Weber, Carl Hotchkiss, Matthew Pohl, Ron Devalk, Eric Saterdalen, Daniel Klooster, Brett Klooster, Terry Unger, Paul Brasch, Carl Kent, Jim Reynolds, Arthur Reynolds, Dale Beals

**Ringraziamenti speciali:** John Gillard, Erik Mogensen e Andy Jones della Games Workshop per aver reso possibile questo gioco; e Mike Zebrowski per tutto il tempo e il contributo dedicato a questo gioco.

Traduzione in Italiano by The Goblin 2006



Un ringraziamento speciale a Giancarlo "Dominex" Fioretti per la realizzazione del font usato nei titoli

## INDICE

|  |           |
|--|-----------|
| Agenda .....                                   | 4, 11-12  |
| Assalto e Assedio alle città .....             | 16-17     |
| Assemblea, fase speciale.....                  | 11-12     |
| Azioni, fase del turno di gioco .....          | 7         |
| Battaglie .....                                | 14-18     |
| Bando dall'Assemblea .....                     | 12        |
| Brecce .....                                   | 16-17     |
| Capo della Chiesa.....                         | 5, 9      |
| Cariche .....                                  | 11        |
| Carte Fato .....                               | 4, 5      |
| Città fortificate.....                         | 10, 18    |
| Concessioni .....                              | 12        |
| Draft Soldiers (Reclutare Soldati) .....       | 8         |
| Eredi .....                                    | 18, 19    |
| Esercito .....                                 | 2         |
| Eventi .....                                   | 9         |
| Finanziare spedizioni.....                     | 9-10      |
| Fortezze.....                                  | 3, 17     |
| Gestione, fase del turno di gioco .....        | 8         |
| Leggi .....                                    | 11        |
| Levy Taxes (Riscossione Tasse) .....           | 8         |
| Mobilize Forces (Mobilitazione Forze) .....    | 9         |
| Morte dei Nobili.....                          | 18        |
| Movimento .....                                | 13-14     |
| Mozioni Private .....                          | 11-12, 19 |
| Muster Troops (Arruolamento) .....             | 11        |
| Nazionalità .....                              | 4         |
| Nobile Comandante .....                        | 2, 14     |
| Nobile condottiero .....                       | 2         |
| Paga delle Truppe, fase speciale.....          | 11        |
| Perdite in battaglia .....                     | 14-15     |
| Planificazione, fase del turno di gioco.....   | 7         |
| Porti .....                                    | 3, 14     |
| Presidente dell'Assemblea .....                | 5, 8      |
| Rally Support (Raccolta Consensi) .....        | 8         |
| Reclutamento Mercenari, fase speciale.....     | 12-13     |
| Regioni e città del regno e d'oltremare.....   | 2, 3      |
| Riparare una città.....                        | 10        |
| Ritirata .....                                 | 17-18     |
| Rivolte .....                                  | 8         |
| Saccheggiare una città.....                    | 18        |
| Serve the Church (Servire la Chiesa) .....     | 9         |
| Spedizioni .....                               | 9-10      |
| Tassazione, fase speciale .....                | 11        |
| Trasferimento truppe.....                      | 14, 19    |
| Truppe pagate .....                            | 11        |
| Uffici.....                                    | 11        |
| Upgrade Defenses (Migliorie Difensive) .....   | 10        |
| Versatile Strategy (Strategia Versatile) ..... | 9         |
| Vittoria in battaglia.....                     | 15        |
| Vittoria e fine del gioco .....                | 18        |

Warrior Knights © 1985-2006 Games Workshop Ltd. tutti i diritti riservati. Tutte le proprietà Games Workshop usate sotto licenza. © 2006 Fantasy Flight Games. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza consenso dell'editore.

Altro materiale, supporto e informazioni:

[www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com)

## RISUSSUNTO DELLE REGOLE

### Fase di Gestione

1. Verifica condizioni di vittoria
2. Guadagnare Punti Prestigio
3. Rivolte
4. Arrivi movimento via mare
5. Riattivazione dei Nobili
6. Rientro in gioco dei Nobili (vedi pagina 19)

### Assalti e Battaglie in campo aperto

#### Preparazione allo scontro

1. Dichiarare Nobili Comandanti (prima l'attaccante)
2. Pescare le Carte Fato (1 ogni 100 punti)
3. Scartare le Carte Fato (2 x Nobile Comandante)
4. Rivelare le Carte Fato

#### Risoluzione della battaglia

1. Pescare Carte Fato addizionali
2. Assegnare le Perdite in Battaglia
3. Conteggiare le Vittorie sul Campo (saltare se sono morti tutti i Nobili di una fazione o se il difensore è ridotto a forza totale 0)
4. Risolvere le morti dei Nobili (vedi pagina 18)

### L'Assemblea

1. Ricevere i Voti (1 + 1 x città del regno controllata)
2. Eleggere Presidente Vicario (se occorre)
3. Votare le Mozioni Private
4. Dichiarare l'ordine di voto delle Carte Agenda
5. Votare le Carte Agenda
6. Rivelare le prossime 3 Carte Agenda

