

Äse & Henrik Berg

Rattus Cartus

Artwork: Alexandre Roche

 **Mobilis**

1348 La Peste Nera devasta l'Europa e il vostro paese non ha ancora un re dopo che l'ultimo è stato ucciso dalla peste. La nobiltà del paese ne ha avuto abbastanza di voi principi che non avete trovato un accordo per l'erede del paese. Pertanto i nobili hanno cominciato ad interferire con le vostre controversie. Nelle varie visite ai vari edifici,



può ora accadere di incontrare un nobile con un suo programma politico. In alcuni casi egli vi potrà accogliere ed aiutare mentre in altri casi cercherà di rendervi la vita ancora più difficile. Sarete in grado di tenere i nobili al vostro fianco nelle lotte contro gli altri principi in modo tale che alla fine potrà essere eletto un nuovo e degno re?

Componenti



90 carte edificio, 5 per ognuno dei 18 diversi edifici (3 diversi edifici per ogni classe)



78 carte speciali, 15x Libro, 12x Cavallo, 12x Lance, 12x Privilegi, 12x Aiutante del Mago e 15x Diplomatico.



14 Segnalini ratto, con valore 1



12 Segnalini Nobili

Banoramica del gioco

Questa espansione contiene due moduli che possono essere combinati con il gioco base. Si può scegliere di giocare con uno o entrambi i moduli di gioco.

Modulo 1: Nuove carte edificio



Questo modulo è composto da 18 nuove carte edificio. Si può giocare solo con gli edifici di questo modulo o con una combinazione di edifici del gioco

base e di questo modulo. In ogni partita possono essere utilizzati 30 edifici, 5 per ciascuna delle 6 classi. Vedere le regole del gioco base per determinare quali edifici sono utilizzati in una partita.

Modulo 2: I Nobili

Questo modulo consiste in 12 segnalini Nobile che danno effetti speciali e/o azioni ai giocatori che entrano negli edifici con un segnalino Nobile.

Le regole del gioco base (compresi altri moduli) rimangono le stesse con le seguenti aggiunte:

Preparazione

Mescolare i segnalini Nobile e metterli coperti in una riserva sul tavolo

Sequenza di gioco

B Rifornimento

Piazzare un segnalino Nobile su una carta edificio. Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato l'azione rifornimento nella fase B, il giocatore che ha ricevuto il segnalino Nobile nel turno precedente lo piazza scoperto su un qualsiasi edificio disponibile. Da questo momento il Nobile influenzerà l'edificio scelto: tutti i giocatori che entreranno in questo edificio (compreso il giocatore che ha piazzato il Nobile) riceveranno il vantaggio o lo svantaggio del Nobile.

C Entrare negli edifici e giocare carte popolazione

Determinare il giocatore che ottiene il Nobile. Dopo che tutti i giocatori sono entrati in un edificio e hanno giocato un certo numero di carte nella fase C, il giocatore che ha giocato il maggior numero di carte (escluse le carte speciali "Passare" giocate, ma incluse tutte le altre carte speciali), prende un segnalino Nobile dalla riserva. Se due o più giocatori hanno giocato il maggior numero di carte, il giocatore che ha giocato la prima carta per primo, prende un segnalino Nobile. Lo guarda e lo pone coperto di fronte a se.

Gli effetti dei Nobili. Di seguito la tabella che elenca e spiega gli effetti dei Nobili. Se un effetto permette o richiede al giocatore di eseguire un'azione (ad esempio pescare carte, prendere ratti) questa azione viene eseguita immediatamente prima della fase D.

2 Pescare due carte dalla pila carte popolazione

Scartare un Ratto

Guardare una delle carte nella "fila della suora"

Guardare due delle carte nella "fila della suora"

1 Prendere un segnalino punto vittoria dalla riserva

Ottenere un punto influenza aggiuntivo nella classe di un edificio

Non si ricevono ratti fino a 2 carte popolazione non corrispondenti alla classe dell'edificio che si sono giocate sull'edificio

Scartare due carte dalla propria mano

Prendere un Ratto dalla riserva

Ignorare le azioni dell'edificio: i giocatori che entrano in questo edificio non possono eseguire l'azione premium o standard dell'edificio

4 I giocatori possono entrare in questo edificio solo se giocano almeno 4 carte

3 I giocatori possono entrare in questo edificio solo se giocano non più di 3 carte

Nota: Durante il primo turno di gioco nessun segnalino nobile viene piazzato sulle carte edificio dal momento che nessun giocatore ha un segnalino nobile.

Nota: Durante l'ultimo turno di gioco nessun segnalino Nobile è distribuito ai giocatori.

E Fine del turno

Il segnalino Nobile piazzato nella fase B di questo turno viene rimosso dal gioco



Panoramica delle carte edificio



Fortezza (Famiglia Reale)
Azione Premium: Scarta fino a tre carte dalla tua mano e prendi un punto vittoria dalla riserva per ogni carta scartata. Inoltre si prende un punto vittoria dalla riserva indipendentemente dal numero di carte scartate.
Azione Standard: Prendi una carta speciale «Lancia».



Monumento (Famiglia Reale)
Azione Premium: Ridurre il proprio punteggio influenza in una qualsiasi classe fino a tre punti e prendere un punto vittoria dalla riserva per ogni punto influenza ridotto. Inoltre si prende un punto vittoria dalla riserva indipendentemente dal numero di punti influenza ridotti.
Azione Standard: Ridurre il proprio punteggio influenza in una qualsiasi classe fino a due punti e prendere un punto vittoria dalla riserva per ogni punto influenza ridotto.



Ambasciata (Famiglia Reale)
Azione Premium: Prendi due carte speciali «Diplomatico»
Azione Standard: Prendi una carta speciale «Diplomatico»



Muro (Cavalleria)
Azione Premium: Dare un ratto a ogni giocatore che ha almeno tante carte in mano quanto voi.
Eccezione: I giocatori che sono entrati in un edificio muro in questo turno sono protetti e non ricevono ratti, non conta quante carte hanno in mano.
Azione Standard: Nessuna azione. Protegge dall'azione premium di qualsiasi Muro(i) in questo turno.



Campo da Torneo (Cavalleria)
Azione Premium: Prendi due carte speciali «Lancia»
Azione Standard: Prendi una carta speciale «Lancia».



Stalla (Cavalleria)
Azione Premium: Prendi due carte speciali «Cavallo»
Azione Standard: Prendi una carta speciale «Cavallo».



Cattedrale (Clero)
Azione Premium: Scartare un ratto per due punti influenza guadagnati in questo turno.
Azione Standard: Scartare un ratto per tre punti influenza guadagnati in questo turno.



Scuola della Cattedrale (Clero)
Azione Premium: Prendi due carte speciali «Libro»
Azione Standard: Prendi una carta speciale «Libro».



Cappella (Clero)
Azione Premium: Non ricevete ratti fino a tre carte popolazione che avete giocate su questo edificio e non corrispondenti alla classe dell'edificio.
Azione Standard: Nessun azione.



Giardino (Plebe)
Azione Premium: Scoprire una carta alla volta dal mazzo popolazione fino a quando (a) si decide di fermarsi o (b) il numero di Suore sulle carte scoperte è pari o supera nove.
Nel caso (a) aggiungere le carte scoperte alla vostra mano. Nel caso (b) scartare tutte le carte scoperte.
Azione Standard: Come l'azione Premium, ma questa volta le carte vengono scartate se il numero delle Suore è pari o superiore a sei.



Locanda (Plebe)
Azione Premium: Pescare carte dal mazzo Popolazione fino ad avere in mano 8 carte.
Azione Standard: Pescare carte dal mazzo Popolazione fino ad avere in mano 5 carte.

Nota: Il numero di carte in mano include anche qualsiasi carta speciale. Non dovete scartare carte quando avete più di 8 (o 5) carte nella vostra mano.



Mulino (Plebe)
Azione Premium: Nominare due differenti classi e seguire le istruzioni sotto.
Azione Standard: Nominare una classe non ancora nominata in quest'edificio e seguire le istruzioni sotto. Quando tutti i giocatori in questo edificio hanno dichiarato la loro classe(i), pescare dieci carte dal mazzo Popolazione. Ogni giocatore riceve tutte le carte della classe dichiarata.



Banca (Borghesia)
Azione Premium: Prendere una carta Joker. Ridurre inoltre il proprio punteggio influenza in qualsiasi classe fino a tre punti e prendere una carta Joker per ogni punto ridotto.
Azione Standard: Ridurre il proprio punteggio influenza in qualsiasi classe fino a due punti e prendere una carta Joker per ogni punto.



Gilda dei Mercanti (Borghesia)
Azione Premium: Segnare due punti influenza in una classe qualsiasi.
Azione Standard: Segnare un punto influenza in una classe qualsiasi.



Municipio (Borghesia)
Azione Premium: Prendi due carte speciali «Privilegio»
Azione Standard: Prendi una carta speciale «Privilegio».



Castello dei Maghi (Maghi)
Azione Premium: Prendi due carte speciali «Aiutante del Mago»
Azione Standard: Prendi una carta speciale «Aiutante del Mago».



Cerchio di Pietra (Maghi)
Quando si risolve questo edificio, pescare una carta edificio dal mazzo sostituzione. Se peschi una carta cerchio di pietra, pescarne un'altra fino a quando si pesca un edificio differente. Alla fine del turno, la carta edificio pescata ritorna nel mazzo sostituzione (e il mazzo è mescolato).
Azione Premium: Eseguire l'azione premium dell'edificio pescato.
Azione Standard: Eseguire l'azione standard dell'edificio pescato.

Nota: Anche se la carta edificio pescata appartiene ad una classe diversa i giocatori che entrano nel Cerchio di Pietra possono segnare punti influenza nella classe Magia come al solito.



Laboratorio (Maghi)
Azione Premium: Quando si assegnano i punti per questo edificio, si può invece scegliere di assegnare tutti o alcuni di questi punti in un'altra classe. Inoltre, si assegna un punto influenza extra (nella classe Maghi o in un'altra classe dove si è già assegnato).
Azione Standard: Quando si assegnano i punti per questo edificio, si può invece scegliere di assegnare tutti o alcuni di questi punti in un'altra classe.



Panoramica delle carte Speciali



«Libro»

Le carte speciali "Libro" non possono essere giocate. Alla fine della partita, dopo che le carte nella "Fila della Suora" sono state scoperte, il giocatore con il maggior numero di carte speciale "Libro" può aumentare o diminuire il numero delle Suore fino a 5 punti. Se due o più giocatori hanno più carte speciali "Libro" il numero delle Suore non cambia.

Nota: Anche se le carte speciali "Libro" non possono essere giocate, sono tenute in mano come le altre carte, possono essere scartate in un Ospedale, possono essere rubate dai giocatori che usano le carte "Spada" ecc



«Privilegio»

Le carte speciali "Privilegio" possono essere giocate in un edificio come le carte Popolazione. Quando si risolve un edificio, ogni carta "Privilegio" raddoppia il punteggio d'influenza per determinare quale giocatore ha la possibilità di fare l'azione Premium. Se vengono giocate due carte "Privilegio", il punteggio influenza è triplicato e così via. Questo non ha effetto sui punti del tracciato dell'influenza, l'unico scopo della carta "Privilegio" è quello di modificare la competizione per l'esecuzione dell'azione Premium del palazzo dove è stata giocata.



«Cavallo»

Le carte speciali "Cavallo" possono essere giocate in un edificio come le carte Popolazione. Durante la risoluzione di un edificio il giocatore che ha giocato più carte speciali "Cavallo" nomina due diverse classi (ad esempio Contadini e Borghesia). Ora il giocatore che ha giocato meno carte "Cavallo" deve dargli tutte le carte popolazione che ha in mano appartenenti a queste classi. Se due o più giocatori sono in parità per il maggior numero di carte speciali "Cavallo", il giocatore che è entrato per primo nell'edificio vince il pareggio. Se due o più giocatori sono in parità per il minor numero di carte speciali "Cavallo" il giocatore con il maggior numero di carte speciali "Cavallo" sceglie da quale di essi ruberà le carte. Se tutti i giocatori hanno giocato lo stesso numero di carte speciali "Cavallo", non succede nulla.



«Diplomatico»

Le carte speciali "Diplomatico" non possono essere giocate. Alla fine della partita, prima del conteggio finale, tutti i giocatori rivelano le carte "Diplomatico" nella loro mano e conteggiano un punto influenza nella classe mostrata su questa carta. Nel raro caso che l'ordine in cui vengono assegnati questi punti possa modificare il punteggio finale, i punti influenza per le carte speciali "Diplomatico" vengono assegnati in ordine di turno, a partire dal giocatore iniziale dell'ultimo turno.



«Lancia»

Le carte speciali "Lancia" possono essere giocate su un edificio come le carte Popolazione. Durante la risoluzione di un edificio, il giocatore che ha giocato meno carte "Lancia" e il giocatore che ha giocato più carte "Lancia" in questo edificio devono rivelare tutte le carte nella loro mano. Poi a partire dal giocatore che ha giocato il maggior numero di carte "Lancia" scelgono una carta ciascuno fino a quando tutte le carte sono state distribuite. Se due o più giocatori sono in parità per avere il maggior numero di carte speciali "Lancia" il giocatore che è entrato per primo nell'edificio vince il pareggio. Se due o più giocatori sono in parità per avere meno carte speciali "Lancia" il giocatore con il maggior numero di carte speciali "Lancia" decide chi tra loro dovrà dividere con lui le carte. Se tutti i giocatori hanno lo stesso numero di carte speciali "Lancia" non succede nulla.



«Aiutante del Mago»

Le carte speciali "Aiutante del Mago" possono essere giocate su un edificio come le carte popolazione. Per ogni carta speciale "Aiutante del Mago" giocata, scegliere un altro giocatore nello stesso edificio. Per ogni carta Popolazione giocata da quel giocatore non corrispondente alla classe di quell'edificio si riceve un punto influenza nella classe dell'edificio. Se si sono giocate due o più carte speciali "Aiutante del Mago" è necessario scegliere un giocatore diverso per ogni carta. Giocare una carta speciale "Aiutante del Mago" in un edificio dove nessun altro è entrato, non provoca effetto.

Autori: Åse & Henrik Berg

Illustrazione e grafica: alexandre-roche.com

Regolamento: Jeroen Hollander

Traduzione Italiana Olafteam.ita@gmail.com

Capo progetto: Jonny de Vries



www.whitegoblingames.com