

PALADINI DEL REGNO OCCIDENTALE

Flusso di Gioco

Round Setup

- 1) Passare il Segnalino 1° Giocatore al Giocatore successivo in senso orario (Round 2 a 7)
- 2) Rivelare la/e Carte Ordine del Re e/o Favore per il Round corrente
- 3) Pesca Carte Cittadini & Invasori per riempire gli spazi vuoti
- 4) Pesca un n° Carte Taverna pari al n° di Giocatori + 1
- 5) Gascun Giocatore, a Turno:

- a) Pesca 3 Carte Paladini del proprio Mazzo personale. Ne sceglie 1 da tenere, 1 la pone in cima al Mazzo per il Round successivo e 1 in fondo al Mazzo
- b) Prende dalla Riserva 12 Lavoratori mostrati sulla Carta Paladino scelta (e tiene conto del Bonus temporaneo delle Caratteristiche per il Round corrente)
- c) Sceglie 1 fra le Carte Taverna disponibili (la gira orizzontalmente) e prende dalla Riserva i 4 Lavoratori mostrati

Azioni

- 1) Gascun Giocatore ha 1 di queste opzioni:

- a) Eseguire 1 Azione:

Fra le Azioni disponibili, pagando i Costi (in Lavoratori o Risorse), ricevendo le Ricompense

- b) Passare

Nota: Un Giocatore non può più fare Azioni nel Round corrente una volta che ha passato. Tuttavia, può ancora incorrere nell'Inquisizione e attivare Abilità delle Carte Cittadino

- 2) Una volta che tutti i Giocatori hanno passato, passare al Rpristino del Tabellone

Ripristino del Tabellone a Fine Round

- 1) Ciascun Giocatore sceglie se tenere fino a 3 Lavoratori non usati, per il Prossimo Round
- 2) Tutti i Giocatori scartano la Carta Paladino, i Lavoratori usati e quelli eccedenti
- 3) Scartare la Carta Cittadino nello Spazio + a destra del Tracciato, se presente
Muovere ciascuna Carta rimanente a destra, riempiendo eventuali spazi vuoti
- 4) Scartare la Carta Invasori nello Spazio + a sinistra del Tracciato, se presente
Muovere ciascuna Carta rimanente a sinistra, riempiendo eventuali spazi vuoti

Inquisizione

Un Inquisizione può occorrere in ogni momento durante un Round, quando un Giocatore prende l'ultima Moneta dal Deposito Tasse.

Quando ciò accade, contare immediatamente il n° di Carte Sospetto di ciascun Giocatore. Il Giocatore con il > n° di Carte Sospetto prende 1 Carta Debito (-3 PV) e perde metà delle sue Carte Sospetto (arrotondato per difetto).
Ricostituire il Deposito Tasse secondo il n° di Giocatori.

Punteggio di Fine Partita

Dopo 7 Round, ciascun Giocatore conta i PV derivanti da:

- 1) Ordini del Re completati
- 2) Traciato Caratteristiche
- 3) Debiti (Pagati (1 PV) e Non Pagati (- 3 PV))
- 4) Monete / Provviste (1 PV / set di 3)
- 5) Invasori Convertiti
- 6) Sviluppare (se 6 o + completati)
- 7) Consacrare (se 5 o + completati)
- 8) Fortificare (se 5 o + completati)
- 9) Presidiare (se 5 o + completati)
- 10) Assolvere (se 5 o + completati)

Parità:

- 1) Il Giocatore con + PV derivanti dagli Ordini del Re
- 2) Il Giocatore con - Sospetti
- 3) Altrimenti, Vittoria condivisa

1) CACCIA 2) COMMERCIO – Ottieni Risorse	
1 Qualsiasi Lavoratore (+ Esploratore)	→ Ottieni 1 Provvista (o 3 Provviste)
1 Qualsiasi Lavoratore (+ Mercante)	→ Ottieni 1 Moneta (o 3 Monete)
- Se i Giocatori piazzano 1 singolo Lavoratore in un Turno, loro possono poi piazzare il 2° Lavoratore in un Turno successivo	
3) INGAGGIARE – Scarta o Ottieni 1 Carta Cittadino	
1 Lavoratore Qualsiasi	→ Scarta 1 Carta Cittadino (Ottieni la Ricompensa immediata in alto a destra)
1 Lavoratore Qualsiasi + Combattente	→ Ingaggia 1 Carta Cittadino (Ottieni l'Abilità perman in basso + eventuali Benefici immediati)
- Se i Giocatori piazzano 1 singolo Lavoratore in un Turno, loro possono poi piazzare il 2° Lavoratore in un Turno successivo	
4) PREGARE – Torna disponibile 1 Spazio Azione usato in un Turno precedente	
Sacerdote + 2 Monete	→ Rimuovi i Lavoratori (tornano in Riserva) tutti i Lavoratori da 1 Spazio Az sulla PI Gioc
5) COSPIRARE – Converti 1 Lavoratore in 1 Criminal e Lady	
1 Lavoratore Qualsiasi	→ Ottieni 1 Criminale (Jolly = Qualsiasi Lavoratore) (Pesca e risolvi 1 Carta Sospetto)
- Una Carta Sospetto può avere una Ricompensa in Monete, da prendere dal Deposito Tasse	
- Non appena il Deposito Tasse è vuoto, si verifica l'Inquisizione	
6) SVILUPPARE – Riduci permanentem il Costo in Lavoratori di Azioni di destra della Pancia Gioc	
2 Lavoratori Qualsiasi + 4 Monete	→ Prendi l'Ufficio dello Spazio + a sinistra della Pancia Gioc e piazzala su 1 Spazio Azione a destra, con un riquadro tratteggiato (Ottieni il Lavoratore indicato nello Spazio liberato dall'Ufficio appena collocato)
- Se lo Spazio scelto è già occupato da 1 Lavoratore (precedentemente piazzato), tale Lavoratore ritorna nella Riserva	
7) CONSACRARE – Piazza 1 Monaco sul Tabellone e guadagni Infanzia	
1 Lavoratore Qualsiasi + Sacerdote + Esploratore	→ Muovi il Monaco + a sinistra nella Pancia Gioc sul Tabellone (Ottieni subito 1 Influenza e la Ricompensa mostrata sullo spazio occupato)
- Pagare il Costo (rescente) in Provviste mostrato sopra l'Area Monaco sulla Pancia Gioc	
- Il Giocatore deve avere il Prerequisito di Fede (Livello Base + Bonus Paladino) mostrato sotto l'Area sul Tabellone	
8) COSTRUIRE – Costruisci Mura sulla Pancia Gioc e guadagni Forza	
1 Lavoratore Qualsiasi + Mercante + Esploratore	→ Pesca 1 Carta Mura e piazzala nell'Area Fortificazione della Pancia Gioc (Ottieni subito Forza + eventuali Ricompense mostrate sulla Carta Mura)
- Pagare il Costo (rescente) in Provviste mostrato sullo Spazio Mura vuoto + a sinistra sulla Pancia Gioc	
- Il Gioc deve avere il Prerequisito di Influenza (Livello Base + Bonus Paladino) mostrato sullo Spazio Mura vuoto + a sx	
9) AVAMPPOSTO – Muovi l'Avamposto sul Tabellone e guadagni Fede	
1 Lavoratore Qualsiasi + Mercante + Combattente	→ Muovi l'Avamposto + a sinistra dalla Pancia Gioc al Tabellone (Ottieni subito 1 Fede + Ricompense mostrate dove hai piazzato l'Avamposto)
- Pagare il Costo (rescente) in Provviste mostrato sopra l'Area Avamposto sulla Pancia Gioc	
- Il Giocatore deve avere il Prerequisito di Forza (Livello Base + Bonus Paladino) mostrato sotto l'Area sul Tabellone	
10) ASSOLDARE – Rimuovi Carte Sospette e guadagni Fede	
1 Lavoratore Qualsiasi + Sacerdote + Mercante	→ Muovi la Giara + a sinistra su 1 Spazio vuoto a fianco , sulla Pancia Gioc (Ottieni subito 1 Fede , scarta 1 Sospetto e scegli altre Ricompense)
- Il Giocatore deve avere il Prerequisito di Influenza (Livello Base + Bonus Paladino) mostrato sulla Giara + a sinistra sulla PI Gioc	
11) ATTACCARE – Rimuovi 1 Carta Invasore e guadagni Infanzia	
1 Lavoratore Qualsiasi + Esploratore + Combattente	→ Rimuovi 1 Carta Invasore (Ottieni la Ricompensa in alto a destra, fra cui Influenza)
- Il Gioc deve avere il Prerequisito di Forza (Livello Base + Bonus Paladino) mostrato sul Tabellone sopra la Carta Invasore	
- Il Giocatore può spendere 1 (o +) Monete per diminuire di -2 la Forza di 1 Invasore	
- Tenere le Carte e Invasore Attaccate da parte per eventuali PV Finali legati al tipo di Invasori Attaccati (simbolo in alto a sx)	
12) CONVERTIRE – Ottieni 1 Carta Invasore per PV finali e guadagni Forza	
1 Lavoratore Qualsiasi + Combattente + Sacerdote	→ Ottieni 1 Carta Invasore (Ottieni subito Forza basso a sx) e PV Finali in base alla condizione in basso)
- Pagare il Costo (rescente) in Monete dello Spazio vuoto + a sinistra della Pancia Gioc	
- Il Gioc deve avere il Prerequisito di Fede (Livello Base + Bonus Paladino) mostrato sul Tabellone sopra la Carta Invasore	

1) **CACCIA | 2) COMMERCIO** – Ottieni Risorse

1 Qualsiasi Lavoratore (+ **Esploratore**) → Ottieni **1 Provvista** (o **3 Provviste**)

1 Qualsiasi Lavoratore (+ **Mercante**) → Ottieni **1 Moneta** (o **3 Monete**)

- Se i Giocatori piazzano 1 singolo Lavoratore in un Turno, non possono poi piazzare il 2° Lavoratore in un Turno successivo

3) **INGAGGIARE** – Scarta o Ottieni 1 Carta **Cittadino**

1 Lavoratore Qualsiasi → **Scarta 1** Carta **Cittadino**
(Ottieni la **Ricompensa** immediata in alto a destra)

1 Lavoratore Qualsiasi + **Combattente** → **Ingaggia 1** Carta **Cittadino**
(Ottieni l'**Abilità** perman in basso + eventuali **Benefici** immediati)
- Se i Giocatori piazzano 1 singolo Lavoratore in un Turno, non possono poi piazzare il 2° Lavoratore in un Turno successivo

4) **PREGARE** – Torna disponibile 1 Spazio Azione usato in un Turno precedente

Sacerdote + **2 Monete** → **Rimuovi** (tornano in Riserva) tutti i Lavoratori da 1 Spazio Az sulla PI Gioc

5) **COSPIRARE** – Converti 1 Lavoratore in 1 **Criminale** (Jolly)

1 Lavoratore Qualsiasi → Ottieni 1 **Criminale** (Jolly = Qualsiasi Lavoratore)

(Pesca e risolvi 1 Carta **Sospetto**)

- Una Carta **Sospetto** può avere una **Ricompensa** in Monete, da prendere dal **Deposito Tasse**

- Non appena il **Deposito Tasse** è vuoto, si verifica l'**Inquisizione**

6) **SVILUPPARE** – Riduci permanentem il Costo in Lavoratori di Azioni di **destra** della Plancia Gioc

2 Lavoratori Qualsiasi → Prendi l'**Officina** dello Spazio + a sinistra della Plancia Gioc e piazzala su 1 Spazio Azione a destra, con un riquadro tratteggiato
(Ottieni il Lavoratore indicato nello Spazio liberato dall'**Officina** appena collocata)

- Se lo Spazio scelto è già occupato da 1 Lavoratore (precedentemente piazzato), tale Lavoratore ritorna nella Riserva

7) **CONSACRARE** – Piazza 1 **Monaco** sul Tabellone e guadagni **Influenza** 🏳️

1 Lavoratore Qualsiasi + → Muovi il **Monaco** + a sinistra nella Plancia Gioc sul Tabellone
(Ottieni subito **1 Influenza** 🏳️ e la **Ricompensa** mostrata sullo spazio occupato)

- Pagare il **Costo** (crescente) in **Provviste** mostrato sopra l'Area **Monaco** sulla Plancia Gioc

- Il Giocatore deve avere il **Prerequisito di Fede** 🏳️ (Livello Base + Bonus **Paladino**) mostrato sotto l'Area sul Tabellone

8) **FORTIFICARE** – Costruisci **Mura** sulla Plancia Gioc e guadagni **Forza** 🚩

1 Lavoratore Qualsiasi + → Pesca 1 Carta **Mura** e piazzala nell'Area Fortificazione della Plancia Gioc
(Ottieni subito **Forza** 🚩 + eventuali **Ricompense** mostrate sulla Carta **Mura**)

- Pagare il **Costo** (crescente) in **Provviste** mostrato sullo Spazio **Mura** vuoto + a sinistra sulla Plancia Gioc

- Il Gioc deve avere il **Prerequisito di Influenza** 🏳️ (Livello Base + Bonus **Paladino**) mostrato sullo Spazio **Mura** vuoto + a sx

9) **PRESIDIARE** – Muovi l' **Avamposto** sul Tabellone e guadagni **Fede** 🏳️

1 Lavoratore Qualsiasi + → Muovi l' **Avamposto** + a sinistra dalla Plancia Gioc al Tabellone
(Ottieni subito **1 Fede** 🏳️ + **Ricompense** mostrate dove hai piazzato l'**Avamposto**)

- Pagare il **Costo** (crescente) in **Provviste** mostrato sopra l'Area **Avamposto** sulla Plancia Gioc

- Il Giocatore deve avere il **Prerequisito di Forza** 🚩 (Livello Base + Bonus **Paladino**) mostrato sotto l'Area sul Tabellone

10) **ASSEMBLARE** – Rimuovi Carte **Sospetto** e guadagni **Fede** 🏳️

1 Lavoratore Qualsiasi + → Muovi la **Giara** + a sinistra su 1 Spazio vuoto a fianco , sulla Plancia Gioc
(Ottieni subito **1 Fede** 🏳️ , scarta **1 Sospetto** e scegli altre **Ricompense**)

- Il Giocatore deve avere il **Prerequisito di Influenza** 🏳️ (Livello Base + Bonus **Paladino**) mostrato sulla **Giara** + a sinistra sulla PI Gioc

11) **ATTACCARE** – Rimuovi 1 Carta **Invasore** e guadagni **Influenza** 🏳️

1 Lavoratore Qualsiasi + → Rimuovi 1 Carta **Invasore**
(Ottieni la **Ricompensa** in alto a destra, fra cui **Influenza** 🏳️)

- Il Gioc deve avere il **Prerequisito di Forza** 🚩 (Livello Base + Bonus **Paladino**) mostrato sul Tabellone sopra la Carta **Invasore**

- Il Giocatore può spendere **1** (o +) **Monete** per diminuire di - 2 la **Forza** di 1 **Invasore**

- Tenere le Carte **Invasore Attaccate** da parte per eventuali **PV Finali** legati al tipo di **Invasori Attaccati** (simbolo in alto a sx)

12) **CONVERTIRE** – Ottieni 1 Carta **Invasore** per PV finali e guadagni **Forza** 🚩

1 Lavoratore Qualsiasi + → Ottieni 1 Carta **Invasore**
Combattente + **Sacerdote** (Ottieni subito **Forza** 🚩 (basso a sx) e **PV Finali** in base alla condizione in basso)

- Pagare il **Costo** (crescente) in **Monete** dello Spazio vuoto + a sinistra della Plancia Gioc

- Il Gioc deve avere il **Prerequisito di Fede** 🏳️ (Livello Base + Bonus **Paladino**) mostrato sul Tabellone sopra la Carta **Invasore**