

La nazione è divisa. I Sassoni stanno arrivando.
Un gioco di Peer Sylvester

La Gran Bretagna è senza guida, divisa e vulnerabile. Per il bene del paese, un leader deve unire gli Scozzesi, i Gallesi e i Romano-Britannici; non con le conquiste, ma con la diplomazia.

Che siate un leale cavaliere, un subdolo signore o un'ambiziosa nobildonna, avete una cosa in comune: il potere. Come futuri leader, i giocatori useranno il proprio potere a beneficio delle fazioni, ottenendo influenza tra di esse. Il giocatore con la maggior influenza sulla fazione più potente sarà incoronato nuovo sovrano della Gran Bretagna.

Se una regione non è sotto il chiaro controllo di una fazione, allora è esposta all'invasione dei Sassoni. Se quattro regioni cadono sotto i Sassoni, la ricerca di un nuovo sovrano finisce immediatamente e il giocatore che ha fatto di più per unire le fazioni viene dichiarato leader della resistenza.

Componenti del gioco

- (1) Mappa della Gran Bretagna
- (2) Sacchetto
- (3) 4 set di Carte Azione, ognuno composto da 8 carte
- (4) 8 Carte Regione
- (5) 54 cubi Seguace in 3 colori
- (6) 24 Gettoni Controllo (8 per ogni fazione)
- (7) 4 Gettoni Controllo Sassoni
- (8) 4 Gettoni Corona
- (9) 9 cubi Seguace neri
(utilizzati solo nella Variante Mordred)

SEGUACE LEALISTA

Scopo del Gioco

Il gioco consiste in 8 lotte per il potere, in ciascuna delle 8 regioni del regno. I giocatori usano il loro limitato potere giocando Carte Azione per stabilire quali fazioni acquisiscono il controllo di quali regioni. Ogni volta che lo fanno, ottengono influenza all'interno di una fazione "convocando un Seguace a corte": rimuovono un Seguace da una regione e lo collocano di fronte a loro. Il potere di ciascuna fazione in una regione è rappresentato dal numero dei loro Seguaci all'interno di essa.

La partita finisce al termine dell'ultima lotta per il potere o quando i Sassoni riescono a invadere. Il vincitore è il giocatore che ha più Seguaci della fazione che controlla il maggior numero di regioni. Nel caso di un'invasione il vincitore viene determinato in modo leggermente diverso (vedere "Vincere la Partita").

Svolgimento del Gioco

Preparazione

Se giocate in 2, prima della preparazione rimuovete dal gioco 2 Seguaci per ogni fazione.

Ciascuna fazione ha una regione d'origine contenente il suo simbolo di fazione: la Caledonia per gli Scozzesi, Caerleon per i Gallesi e Londinium per i Romano-Britannici. Piazzate 2 Seguaci del colore corrispondente in ogni regione d'origine e inserite il resto nel sacchetto.

Ciascun giocatore riceve un set di 8 Carte Azione e 1 Gettone Corona, poi pesca 2 Seguaci dal sacchetto per formare la sua corte. Nota: un giocatore può avere 2 Seguaci dello stesso colore. Tuttavia, se 2 o più giocatori pescano tutti Seguaci dello stesso colore (ad esempio se 2 giocatori pescano ognuno 2 Seguaci rossi) devono ripescare entrambi.

Pescate a caso i Seguaci da piazzare sul tabellone finché ogni regione non ne contiene 4, compresi i Seguaci iniziali nelle regioni d'origine. Sistemate i Seguaci rimanenti sul titolo del tabellone a formare la riserva comune.

Mischiate le Carte Regione e disponetele a faccia in su accanto al tabellone nelle posizioni da 1 a 8. Chi ha preparato il gioco comincia per primo.

Lotte per il Potere

L'ordine delle lotte per il potere è determinato dalle Carte Regione - a partire dalla carta in posizione 1 - a meno che non sia interrotto da un'invasione Sassone. Nel loro turno i giocatori possono giocare 1 Carta Azione oppure scegliere di conservare le loro carte e passare. Il giro prosegue quindi in senso orario.

Il passaggio di un giocatore vale per quel turno, non per l'intera lotta per il potere: se un giocatore passa e un altro giocatore agisce, quando si ripresenta il suo turno in quella lotta per il potere il primo giocatore può scegliere di giocare.

La lotta per il potere continua fino a quando tutti i giocatori passano consecutivamente: a quel punto termina all'istante. La Carta Regione nella posizione più alta viene girata a faccia in giù e qualsiasi fazione abbia più Seguaci in quella regione ne ottiene il controllo. Posizionate nella regione un Gettone Controllo di quella fazione, rimuovete tutti i Seguaci da questa regione e rimetteteli nella riserva comune. Se c'è un pareggio tra le fazioni o non ci sono fazioni presenti, la regione cade sotto gli invasori: posizionate un Gettone Controllo Sassone in quella regione.

Comincia quindi la prossima lotta per il potere e il successivo giocatore in senso orario effettua il suo turno.

Esempio di Lotta per il Potere:

Phil, Jo e Laura stanno giocando. Phil passa, poi Jo passa. Se Laura dovesse passare, la lotta per il potere finirebbe immediatamente, anche se non sono state giocate carte. Laura invece gioca e la lotta per il potere continua. Phil passa di nuovo, Jo gioca e Laura passa. Phil passa per la terza volta, Jo passa e la lotta per il potere termina all'istante. La prossima lotta per il potere inizierà con il turno di Laura.

[illegible]

Eseguire le Azioni

Ogni Carta Azione è spiegata in dettaglio sul retro di questo libretto.

Una volta che una Carta Azione è stata giocata, viene messa a faccia in su davanti a quel giocatore e non può più essere utilizzata per il resto della partita. Ciò significa che ciascun giocatore può eseguire solamente 8 azioni nel corso dell'intera partita. La successiva Carta Azione che il giocatore usa va appoggiata direttamente sopra alla precedente. La carta in cima deve sempre essere visibile, ma i giocatori non possono guardare le altre: sta a loro ricordarsi quali azioni sono state effettuate.

Dopo che un giocatore ha giocato una carta e compiuto la relativa azione, deve convocare qualcuno a corte rimuovendo 1 Seguace da una regione e collocandolo di fronte a sé. È così che i giocatori ottengono influenza all'interno delle fazioni. Il giocatore è completamente libero nella scelta di quale Seguace prendere e da quale regione, inclusi i Seguaci che ha appena piazzato o spostato per effetto della sua Carta Azione. I Seguaci non

Le Carte Azione possono essere impiegate per influenzare qualunque regione che non sia ancora stata risolta. Questo significa che i giocatori possono ignorare la regione in cui è in corso la lotta per il potere per influenzare aree differenti del tabellone. Le regioni che sono già state risolte non possono essere alterate: non è mai possibile collocare Seguaci in una regione che ha un Gettone Controllo. Si noti che le regioni d'origine sono regioni normali e non sono controllate finché la loro lotta per il potere non viene risolta. I simboli regione d'origine sul tabellone riguardano soltanto il piazzamento iniziale e le Carte Azione Scozzesi, Gallesi e Romano-Britannici.

Azioni Parziali

Esempi di Azioni Parziali:

- ### Partite con 4 Giocatori

[illegible]

Vincere la Partita

Controllo

La partita finisce al termine dell'ultima lotta per il potere. La fazione che ha il controllo del maggior numero di regioni è al potere e il giocatore con più Seguaci di quella fazione viene incoronato Re o Regina. Se c'è un pareggio per il numero di regioni, la fazione in parità che ha vinto una lotta per il potere più di recente è ritenuta avere il controllo.

Se c'è un pareggio per il numero di Seguaci, acquista importanza la seconda fazione per numero di regioni e il giocatore in parità con più Seguaci di quella fazione diventa il sovrano. Se c'è ancora un pareggio, il giocatore in parità che ha giocato una carta azione per ultimo perde: l'indecisione è una caratteristica mediocre in un leader.

Invasione

Se, ad un certo punto, ci sono quattro Gettoni Controllo Sassoni sul tabellone, la partita termina all'istante. I Sassoni hanno invaso e conquistato il trono. Il vincitore è il giocatore con più set completi di Seguaci. Un set è composto da un Seguace per ogni fazione. Questo giocatore compatta la resistenza e giura di scacciare le orde Sassoni. In caso di pareggio, il giocatore in parità che ha giocato una carta azione per ultimo vince: la resistenza ha bisogno di un leader che sia dinamico.

Esempio di Finale di Partita:

Laura
Phil

Questi sono i Seguaci di Laura e di Phil alla fine della partita. Se gli Scozzesi controllano il tabellone, allora ha vinto Phil poiché ha più Seguaci blu.

Se i Gallesi controllano il tabellone, allora chi tra gli Scozzesi e i Romano-britannici controlla più regioni determina il vincitore: se sono gli Scozzesi vince Phil, visto che ha più Seguaci blu; se sono i Romano-britannici vince Laura, dato che ha più Seguaci gialli.

Se la partita si è conclusa a causa di un'invasione Sassone, allora ha vinto Laura dal momento che ha più set corrispondenti: tre contro i due di Phil.

La Variante Mordred

Questa tosta variante è consigliata soltanto ai giocatori esperti di *The King is Dead*.

Il pazzo Re Mordred è stato ucciso, ma sono rimasti i suoi Seguaci ad affliggere il paese. I Seguaci neri rappresentano i Lealisti di Mordred, che rompono la pace conquistata a fatica e seminano dissenso ad *Aquae Sulis* e a *Din Eidyn*. Le regole da seguire sono le solite, ma ci sono ulteriori aspetti da tenere in considerazione.

Durante la preparazione, *Aquae Sulis* e *Din Eidyn* cominciano ognuna con 1 cubo Seguace nero. Di conseguenza, solo 3 Seguaci casuali vanno inseriti in queste regioni.

Stendardo di *Aquae Sulis*

Stendardo di *Din Eidyn*

Ogni volta che viene risolta una lotta per il potere un Seguace Lealista aggiuntivo viene piazzato nella regione che corrisponde al colore dello stendardo sul bordo della Carta Regione. Risolvere la *Caledonia*, *Din Eidyn*, *Ratae* o *Deva* aggiunge un Seguace nero ad *Aquae Sulis*, mentre *Caerleon*, *Eboracum*, *Londinium* e *Aquae Sulis* aggiungono un Seguace nero a *Din Eidyn*. Se la regione corrispondente è già stata risolta non viene collocato alcun Seguace Lealista.

I Seguaci Lealisti non si comportano come Seguaci "normali". Essi non possono mai essere portati da un giocatore alla propria corte, né un giocatore può aggiungerli al tabellone. Tuttavia, possono essere scambiati tramite le Carte Azione *Guarnigione* e *Ambasciatore*. I Seguaci Lealisti contano nel determinare il controllo di una regione. Essi possono prenderne il controllo o causare un'invasione Sassone, proprio come i Seguaci delle fazioni normali.

Se i Lealisti vincono una lotta per il potere, è minacciato il tessuto stesso della società e la partita finisce immediatamente. La fazione che ha il controllo ed il giocatore vincitore vengono determinati nello stesso modo del finale per Controllo, con le seguenti eccezioni:

- Se, a causa della carenza di lotte per il potere, non c'è una fazione vincente (o che si aggiudica lo spareggio), allora le fazioni si uniscono contro la minaccia: il giocatore con il maggior numero complessivo di Seguaci a

corte vince.

- Se c'è ancora parità, il giocatore che ha giocato per ultimo una Carta Azione vince per la sua guida autorevole.

[illegible]

Le Carte Azione

La Corona

In segno di rispetto per il re morto, il giocatore cambia l'ordine delle lotte per il potere. Il giocatore scambia la posizione di due qualunque Carte Regione a faccia in su, compresa quella attualmente oggetto di disputa, se lo desidera, e posiziona il suo Gettone Corona su una di esse. Una carta con un Gettone Corona sopra non può essere scambiata. Sarebbe di cattivo gusto contendersi una regione che stava molto a cuore ad Artù, a così breve tempo dalla sua scomparsa.

Guarnigione

Il giocatore scambia 2 Seguaci di 1 regione con 1 Seguace di una regione confinante. Questi Seguaci possono appartenere alla stessa fazione, se il giocatore lo desidera. Il giocatore non può impiegare questa azione per annullare subito uno scambio fatto dal giocatore precedente. Il giocatore può annullare uno scambio precedente solo se dopo di esso è stata giocata almeno una Carta Azione diversa o se è stata risolta una lotta per il potere.

Ambasciatore

1 Seguace di 1 regione viene scambiato con 1 Seguace di qualsiasi altra regione. Questi Seguaci possono appartenere alla stessa fazione, se il giocatore lo desidera. Il giocatore non può impiegare questa azione per annullare subito uno scambio fatto dal giocatore precedente. Il giocatore può annullare uno scambio precedente solo se dopo di esso è stata giocata almeno una Carta Azione diversa o se è stata risolta una lotta per il potere.

Insedimenti (2 per giocatore)

Il giocatore sposta 1 Seguace per fazione dalla riserva comune al tabellone. Ciascun Seguace può essere piazzato in qualunque regione da risolvere e più Seguaci possono essere collocati nella stessa regione, se il giocatore lo desidera. Se nella riserva comune non ci sono Seguaci di una certa fazione, il giocatore non ottiene un Seguace extra di un'altra fazione.

Scozzesi

Il giocatore piazza 2 Seguaci blu della riserva comune in regioni che sono adiacenti ad una regione controllata dagli Scozzesi. I 2 Seguaci possono essere collocati nella stessa o in regioni diverse oppure anche in regioni confinanti con differenti regioni controllate dagli Scozzesi, a condizione che siano soddisfatti i requisiti. Se c'è solamente 1 Seguace blu nella riserva, il giocatore piazza quel Seguace.

Se nessuna regione soddisfa tali requisiti o se non ci sono più Seguaci blu nella riserva comune, allora il giocatore non colloca alcun Seguace. Se la lotta per il potere per la regione d'origine degli Scozzesi non è ancora stata risolta, ai fini di questa carta vale come controllata dagli Scozzesi. Si noti che questa carta può essere usata per piazzare Seguaci nelle regioni confinanti con la regione d'origine: invece può essere utilizzata per collocare Seguaci direttamente nella regione d'origine soltanto se questa confina con un'altra regione controllata dagli Scozzesi.

Gallesi/Romano-Britannici

Queste carte sono identiche alla carta Scozzesi, ma si applicano rispettivamente alle fazioni citate e ai cubi gialli/rossi.

(EN) Translation by Fabio Piovesan

(IT) Traduzione di Fabio Piovesan

THE KING IS DEAD

Progettazione del Gioco di Peer Sylvester

Progettazione dell'Ambientazione di Osprey Games

Illustrazioni della Copertina e dei Gettoni Controllo di Peter Dennis

Illustrazioni della Mappa e delle Carte di Steven Meyer-Rassow

© 2015. Osprey Publishing, parte di Bloomsbury Publishing Plc

PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

Tutti i diritti riservati

www.ospreygames.co.uk