

890

ANNO DOMINI

Regolamento



Introduzione



verso la fine del IX secolo e per quasi un secolo intero, il Sud della Francia diventa teatro di numerosi scontri tra i saccheggiatori saraceni e le città delle terre di

Provenza. Re Ludovico è ancora troppo giovane e la reggenza è affidata alla madre, Ermengarda, che chiama a raccolta voi, i suoi alleati più fidati, per prendere le opportune contromisure:

Anno del Signore 890,

Miei gentili signori, non provo gaudio né allegrezza nel ribadire che la malasorte ci colpisce ancora: non porto gradita novella, i nostri più temibili nemici sono stanziati in un accampamento presso a quel che più bramano, stanno aspettando solamente il momento più propizio per far proprie le nostre vigne et i nostri armenti. Siamo in pericolo! Interi villaggi sulla costa sono stati abbandonati dopo le incursioni di questi usurpatori che hanno la nomina di Saraceni, razziano et distruggono quello che trovano! Tutto ciò che abbiamo sono le nostre città, le nostre greggi et le nostre messi... ma non cederemo il passo! Fortificheremo i nostri castelli, costruiremo nuove torri di vedetta, chiameremo a raccolta i migliori mastri artigiani! Bando agli scoramenti! Daremo nuova luce et gloria a queste nobili terre di Provenza!

Che Dio assista la nostra opera!

Ermengarda

Obiettivo del gioco



In questo gioco impersonerete i signori locali di un territorio della Provenza e cercherete di farlo prosperare creando coltivazioni, strutture e monumenti, ma anche fortificandolo per fare fronte alle invasioni dalla costa e convincendo nobili e specialisti a stabilirsi da voi.

L'obiettivo di questo gioco è rendere il proprio regno più prospero di quello degli altri giocatori, negli 8 turni che compongono la partita. Si ottengono dunque punti per gli edifici costruiti e per gli specialisti attirati oltre che per il conseguimento di obiettivi legati allo scenario, agli edifici e ai territori.



Componenti



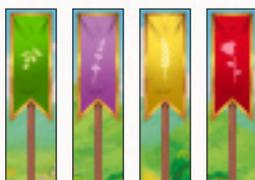
36 tessere Territorio



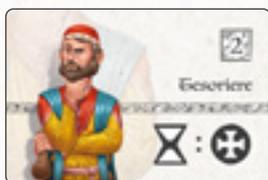
6 tessere Castello



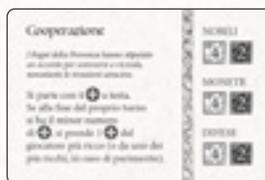
12 tessere Edificio speciale



4 Stendardi
con relativi supporti



18 carte Personaggio



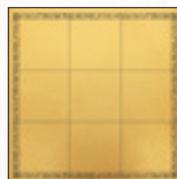
6 carte Scenario



2 schede Riassuntive



1 plancia Tracciato
delle invasioni / Segnapunti



4 plance Regno



20 pedine Torre



12 pedine Nobile



54 Monete



6 segnalini Saraceno



2 cubetti: Invasore e Difesa



4 cubetti Segnapunti

Preparazione

Questa è la preparazione per una partita a 4 giocatori: se siete meno, controllate i riquadri dedicati alle partite a 2 o 3 giocatori.

1. Ogni giocatore sceglie un cubetto Segnapunti del colore che preferisce e lo tiene accanto sé. Servirà per aiutarvi a contare i Punti Vittoria (detti anche **PV**) alla fine della partita.
2. Mescolate le tessere Edificio speciale ★ tenendole a faccia in giù; pescatene tante quante il numero di giocatori più una e create una fila orizzontale di tessere a faccia in su. Le altre tessere Edificio speciale vanno messe nella scatola e non saranno usate in questa partita.

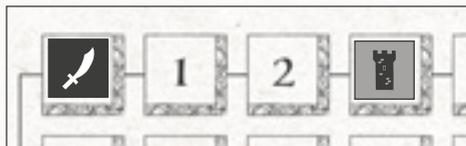
giocatori	2	3	4
tessere usate	3	4	5

3. Mescolate le tessere Territorio tenendole a faccia in giù, pescatene 4 e create una fila verticale di tessere a faccia in su, perpendicolare agli Edifici speciali. Si creerà quindi una T, come suggerito dall'immagine.

Partite a 2 o 3 giocatori: in meno di 4 giocatori, **alcune tessere vanno rimosse** e messe nella scatola. Tali tessere sono facilmente riconoscibili grazie ai numeri **3+** e **4+** raffigurati in basso a sinistra.

4. Mettete le rimanenti tessere Territorio in una pila a faccia in giù.
5. Mettete la plancia Tracciato delle invasioni sul tavolo. Mettete il cubetto Difesa sul valore **pari al numero di giocatori** e il cubetto Invasore sulla casella **0**.

Esempio A: Margherita, Christian e Francesca iniziano una nuova partita; perciò, il cubetto Difesa va messo sul numero 3 del Tracciato delle invasioni.



6. Scegliete una carta Scenario (per la prima partita è consigliabile iniziare con lo Scenario *Primi Passi*) e mettetela accanto alla plancia Tracciato delle invasioni come suggerito dall'immagine. Leggete ad alta voce il testo introduttivo scritto sulla carta Scenario, date a ogni giocatore il numero di Monete indicato dalla carta Scenario scelta e attivate le eventuali regole speciali, che potrebbero cambiare la preparazione della partita e modificare il conteggio finale dei PV con dei bonus.

Carta Scenario: la carta Scenario contiene, da un lato, le informazioni per una partita a 3-4 giocatori e, dall'altro, le informazioni per una partita a 2 giocatori (👤👤).

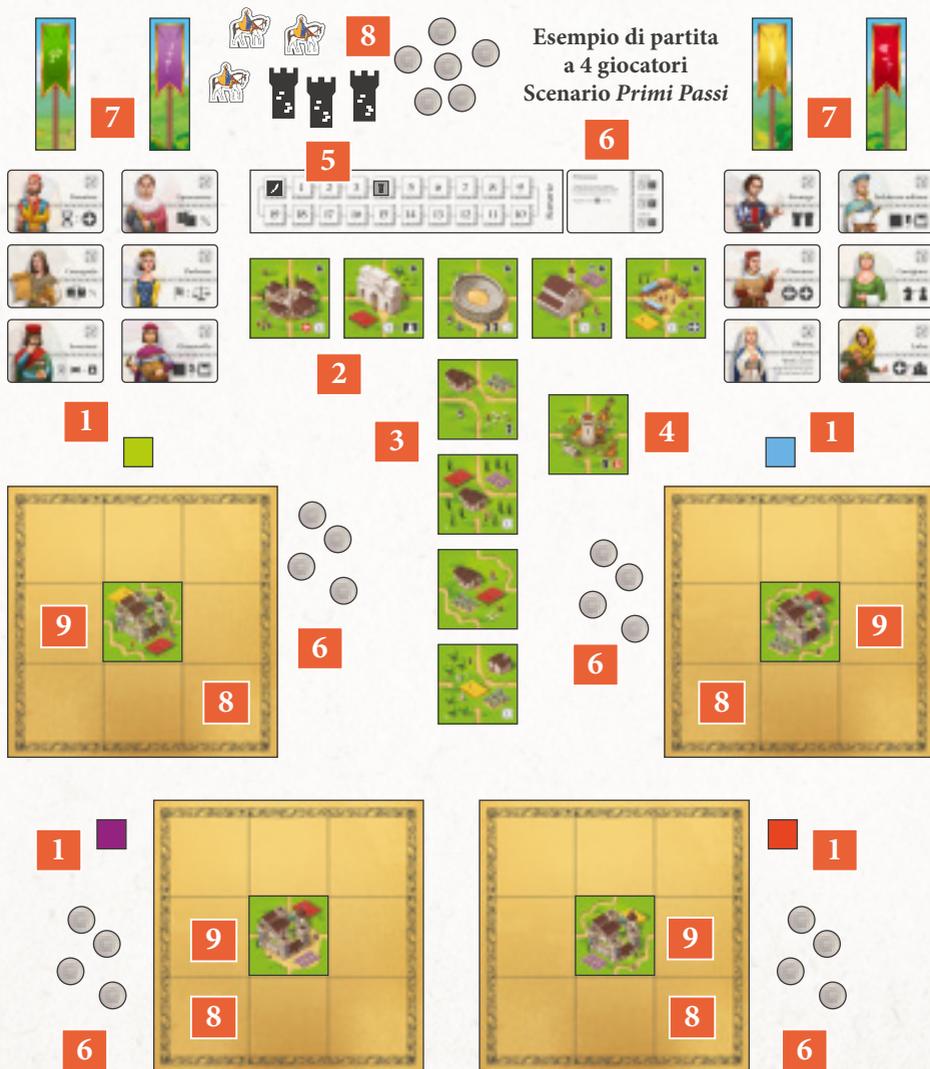
7. Mettete sul tavolo i 4 Stendardi inseriti nei rispettivi supporti, mescolate il mazzo delle carte Personaggio, pescatene 3 per ogni Stendardo e posizionateli vicino a esso. Tenete le restanti carte a portata di mano dei giocatori.

Partite a 2 giocatori: mettetevi solo 2 carte Personaggio per ogni Stendardo.

8. Create una riserva generale di pedine Torre, pedine Nobile e Monete. I segnalini Saraceno servono solo in alcune occasioni. Infine, ogni giocatore mette una plancia Regno davanti a sé.
9. Il primo giocatore sarà la persona che ha visitato un castello più di recente. **Prendete casualmente** tante tessere Castello quanti sono i giocatori e giratele a faccia in su. A partire dall'ultimo giocatore (quello

seduto alla destra del primo giocatore) ognuno sceglie una tessera Castello e la posiziona al centro della propria plancia Regno.

Regno: la plancia Regno è composta da 9 caselle, in una griglia 3x3, sulle quali andranno messe la tessera Castello centrale e le tessere Territorio o Edificio speciale di un singolo giocatore.



Anatomia di carte e tessere



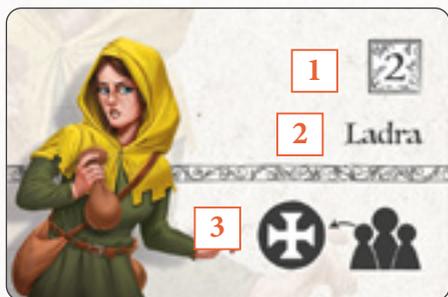
In questo paragrafo troverete alcuni esempi di carte e tessere. Per una spiegazione approfondita delle

icone, invece, vedere il paragrafo “Un rapido sguardo alle icone” a pag. 8 oppure, in fondo al regolamento, “Guida alle icone” a pag. 15.



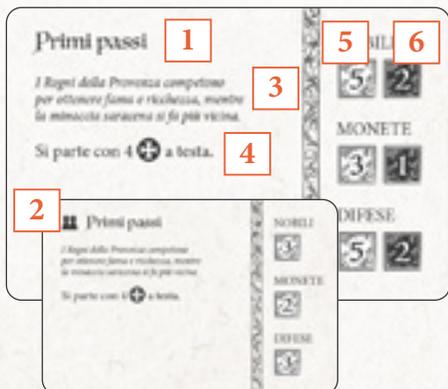
Tessere

1. Categoria
2. Tipo di Coltivazione
3. Effetto della tessera
4. Punti Vittoria
5. Numero giocatori



Carte Personaggio

1. Punti Vittoria
2. Nome
3. Abilità del Personaggio



Carte Scenario

1. Nome
2. Icona 2 giocatori (solo sul retro)
3. Descrizione
4. Regole Speciali
5. Punti Vittoria Bonus (1° posto)
6. Punti Vittoria Bonus (2° posto)

Svolgimento della partita

Durante la partita, i giocatori effettueranno i propri turni in senso orario: la partita dura 8 round, al termine dei quali ogni giocatore avrà un Regno completo di 9 tessere davanti a sé (la tessera Castello iniziale + le 8 tessere ottenute giocando).

Ogni turno è composto dalle seguenti fasi:

1. **Prendere una tessera**
2. **Aggiungere la tessera al proprio Regno**
3. **Verificare se ci sono nuovi tris**
4. **Verificare se avviene un'invasione**

1. Prendere una tessera

Il giocatore di turno sceglie una tessera (Territorio o Edificio speciale) tra quelle a faccia in su.

Tessere Territorio:

Le tessere Territorio si trovano in una fila verticale ed è sempre possibile prendere **gratuitamente** la prima tessera della fila, ovvero quella più lontana dalla fila orizzontale delle tessere Edificio speciale. Se si decide invece di prendere una tra le tessere più vicine alla fila orizzontale, occorrerà **pagarne il costo** mettendo 1 Moneta accanto a **ogni** tessera Territorio che viene saltata per poter prendere la tessera desiderata. Se la tessera Territorio presa ha già accanto a sé delle Monete, messe dai giocatori che in precedenza hanno rinunciato a essa, il giocatore ottiene anche quelle Monete.

Fatto questo, il giocatore scala verso il basso le altre tessere Territorio, assieme a eventuali Monete e segnalini Saraceno accanto ad esse, e pesca 1 nuovo Territorio dalla pila per riempire lo spazio rimasto vuoto (i segnalini Saraceno servono solo in alcune occasioni).

Tessere Edificio Speciale:

Le tessere Edificio speciale, invece, si trovano in una fila orizzontale perpendicolare alla fila delle tessere Territorio, non si spostano mai e non se ne aggiungono; quindi, il costo per prenderne una è **sempre di 4 Monete**. Per pagarne il costo, il giocatore di turno mette 1 Moneta **accanto a ogni tessera Territorio** e poi prende la tessera Edificio speciale desiderata.

Cercate di non rimanere senza Monete o il turno successivo sarete costretti a prendere la tessera Territorio gratuita, che vi piaccia o meno!

***Esempio B:** Francesca ha accumulato abbastanza Monete. Durante il suo turno, decide perciò di prendere la Cattedrale: mette accanto a ogni tessera Territorio della fila verticale 1 Moneta, spendendo così le 4 Monete necessarie a pagare il costo della tessera Edificio speciale desiderata.*



2. Aggiungere la tessera al proprio Regno



Il giocatore di turno mette la tessera appena presa su una qualsiasi casella libera del suo Regno: non serve che sia adiacente a un'altra tessera (entro la fine della partita, tutte le 8 caselle attorno al Castello saranno occupate). La casella viene scelta dal giocatore di turno in base alla sua strategia, per poter creare le combinazioni di tessere più efficaci (vedi fase successiva).

Un rapido sguardo alle icone:

- Se la nuova tessera ha almeno 1 icona **Torre** 🏰, il cubetto Difesa avanza di 1 casella per ogni 🏰 presente sulla tessera. Poi, il giocatore prende dalla riserva generale tante pedine Torre quante sono quelle indicate e le mette sulla tessera.
- Se la nuova tessera ha almeno 1 icona **Saraceno** 🏹, il cubetto Invasore avanza di 1 casella per ogni 🏹 presente sulla tessera.
- Se la nuova tessera ha almeno 1 icona **Nobile** 👤, il giocatore prende dalla riserva generale tante pedine Nobile quante sono quelle indicate e le mette sulla tessera.
- Se la nuova tessera ha almeno 1 icona **Moneta** ⚙️, il giocatore prende dalla riserva generale tante Monete quante sono quelle indicate sulla tessera.
- Se la nuova tessera è una **Chiesa** e ha una di queste icone 🏰, 🏹, 🏰, 🏰, 🏰, 🏰, ogni altro giocatore che abbia 1 o più Coltivazioni del tipo indicato dalla tessera stessa deve dare 1 Moneta al giocatore di turno.
- Se la nuova tessera ha un'icona **PV** 🏠, significa che a fine partita darà quel numero di PV, positivi 🏠 (bianco) o negativi 🏠 (rosso).
- Se la nuova tessera ha un'icona **PV bonus** 🏠, significa che a fine partita darà quel numero di PV tante volte quante sono gli elementi a destra della "X" presenti nel proprio Regno.

Per altre icone fate riferimento al paragrafo "Guida alle icone" a pag. 15.

Importante: Torri e Nobili non possono essere spostati dalla loro tessera, salvo dove diversamente indicato.

Esempio C: Margherita prende la tessera con rappresentati sia la Chiesa che i papaveri; quindi, ogni altro giocatore con almeno una Coltivazione di papaveri nel proprio Regno deve darle 1 Moneta. Francesca dà 1 Moneta a Margherita e il turno prosegue.

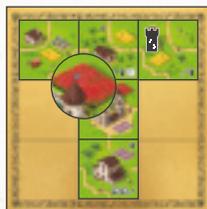
Margherita



Christian



Francesca



Esempio D: Francesca prende una tessera con rappresentati una Coltivazione di grano, una Torre e due Saraceni. Dopo aver messo la tessera nel suo Regno, il cubetto Difesa sul Tracciato delle invasioni avanza di 1 casella e il cubetto Invasore di 2 caselle.



Esempio E: Christian ha preso la tessera Fucina, con le icone  . A fine partita, otterrà 2 PV ogni due pedine Torre presenti nel suo Regno.



3. Verificare se ci sono nuovi tris



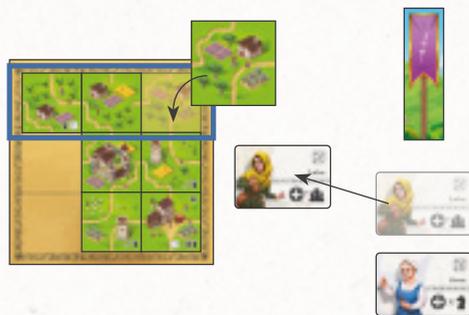
Il giocatore di turno controlla se la nuova tessera appena messa crea una o più file di 3 Coltivazioni uguali: i tris possono essere orizzontali, verticali o diagonali. Per ogni nuovo tris creato, si attirerà una personalità importante nel proprio Regno! È possibile, infatti, scegliere 1 carta Personaggio tra quelle abbinata allo Stendardo della Coltivazione di cui si è fatto il tris e metterla accanto alla propria plancia.

In caso non ci fossero più Personaggi disponibili, o i giocatori non fossero interessati a quelli associati a quello Stendardo, si ottengono invece 2 Monete.

Una volta attirato il Personaggio scelto nel proprio Regno, esso conferisce un certo numero di PV e la sua abilità unica. Se non è diversamente indicato, gli effetti si applicano immediatamente. Alcuni Personaggi hanno invece effetti attivabili solo in momenti specifici (inizio turno o fine partita). Per una spiegazione approfondita dei vari Personaggi, leggete il paragrafo “Elenco dei Personaggi” a pag. 13.

Coltivazioni: esistono 4 diversi tipi di Coltivazioni, cioè grano (giallo), ulivi (verde), lavanda (viola) e papaveri (rosso). Ogni Stendardo rappresenta una delle 4 Coltivazioni.

Esempio F: Christian ha appena preso una nuova tessera che contiene un campo di lavanda, ma anche degli ulivi. Christian decide di metterla su una casella libera del suo Regno accanto ad altre due tessere Territorio che contengono la lavanda. In questo modo, crea un tris di Coltivazioni uguali! A questo punto, può attirare a sé un Personaggio tra quelli associati allo Stendardo viola.



4. Verificare se avviene un'invasione

Se, durante il turno, il cubetto Invasore è stato mosso, i giocatori controllano se si trova più avanti rispetto al cubetto Difesa sul Tracciato delle invasioni: se il cubetto Invasore si trova **oltre** il cubetto Difesa, il giocatore con il **minor numero di pedine Torre** sulla propria plancia Regno subisce un'invasione.

Spargigi: tutti i giocatori in parità per il minor numero di Torri vengono invasi.



Esempio G: Dopo aver effettuato il turno e applicato l'effetto delle icone sulla tessera scelta, Margherita si rende conto che sul Tracciato delle invasioni il cubetto Invasore si è mosso e si trova più avanti del cubetto Difesa. A questo punto, tutti i giocatori controllano le proprie difese: Margherita ha 4 Torri, Christian e Francesca invece ne hanno solo 2 nei rispettivi Regni. Entrambi subiranno l'invasione dei Saraceni!



Margherita



Christian



Francesca



A questo punto, ogni giocatore invaso deve:

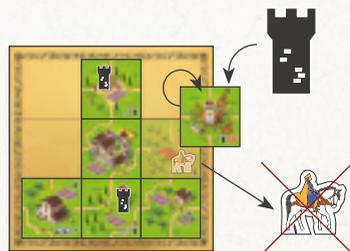
- Scegliere 1 delle proprie tessere (fatta eccezione per il Castello, che non può mai essere distrutto);
- Rimuovere ogni eventuale pedina sulla tessera e metterla nella riserva generale, poi girare la tessera a faccia in giù (in questo caso viene chiamata **Rovina**);
- Se si trattava di una tessera Territorio, aggiungervi una pedina Torre come indicato dall'icona 🏰 sul retro della tessera (gli Edifici speciali non aggiungono Torri quando vengono distrutti). Ogni Torre aggiunta in questo modo fa avanzare di 1 casella il cubetto Difesa sul Tracciato delle invasioni.

Importante: spesso le Torri costruite sulle Rovine fanno avanzare il cubetto Difesa oltre o allo stesso livello del cubetto Invasore, ma può essere che questo non avvenga: in questo caso, alla fase 4 del turno successivo **NON** ci sarà un'altra invasione, a meno che il cubetto Invasore si sia mosso di nuovo in quel turno.

Scarsità di Torri: se, in qualunque momento, fosse necessario aggiungere una Torre (per effetto di una tessera o un Personaggio, oppure in seguito a un'invasione) ma non ce ne fossero più disponibili nella riserva generale, non si aggiunge alcuna Torre. Se, a causa di un'invasione, più giocatori devono aggiungere una Torre ma la riserva non basta per tutti, queste vengono date **a partire dal giocatore di turno** e poi in senso orario.

Riduzione delle difese: in alcune situazioni il numero di Torri in gioco potrebbe diminuire (per esempio se venisse distrutta la Fortezza, che vale due Torri): in questo caso, anche il cubetto Difesa retrocede di conseguenza. Il valore complessivo di Difesa è sempre pari al numero di Torri in gioco più il numero di giocatori al tavolo.

Esempio H: Christian ha subito un'invasione. Sceglie perciò la tessera con la Fattoria e i papaveri, rimuove il Nobile su di essa e lo mette nella riserva generale. Infine, gira la tessera: fatto questo, mette sulla Rovina 1 Torre (come indicato sul retro della tessera) e, di conseguenza, fa avanzare di 1 casella il cubetto Difesa sul Tracciato delle invasioni.



Fine della partita



La partita termina quando i Regni di tutti i giocatori sono stati completati: ciò significa che le 9 caselle che compongono la griglia 3x3 disegnata su ogni plancia Regno devono essere **tutte occupate** da tessere.

A questo punto, i giocatori rimuovono i cubetti Difesa e Invasore dal Tracciato delle invasioni e mettono sullo 0 i cubetti Segnapunti che avevano scelto a inizio partita, in modo che il **sigillo**  sia ben visibile. Da questo momento, la plancia sarà utilizzata come Segnapunti.

Ogni giocatore somma i PV (positivi e negativi) visibili sulle tessere del proprio Regno e sulle carte Personaggio, facendo avanzare il proprio cubetto di conseguenza.

Infine, si ottengono i PV indicati sulla carta Scenario utilizzata per la partita: ogni Scenario, infatti, assegna dei bonus in PV al primo e al secondo giocatore che hanno il maggior numero di pedine Nobile, Monete e pedine Torre.

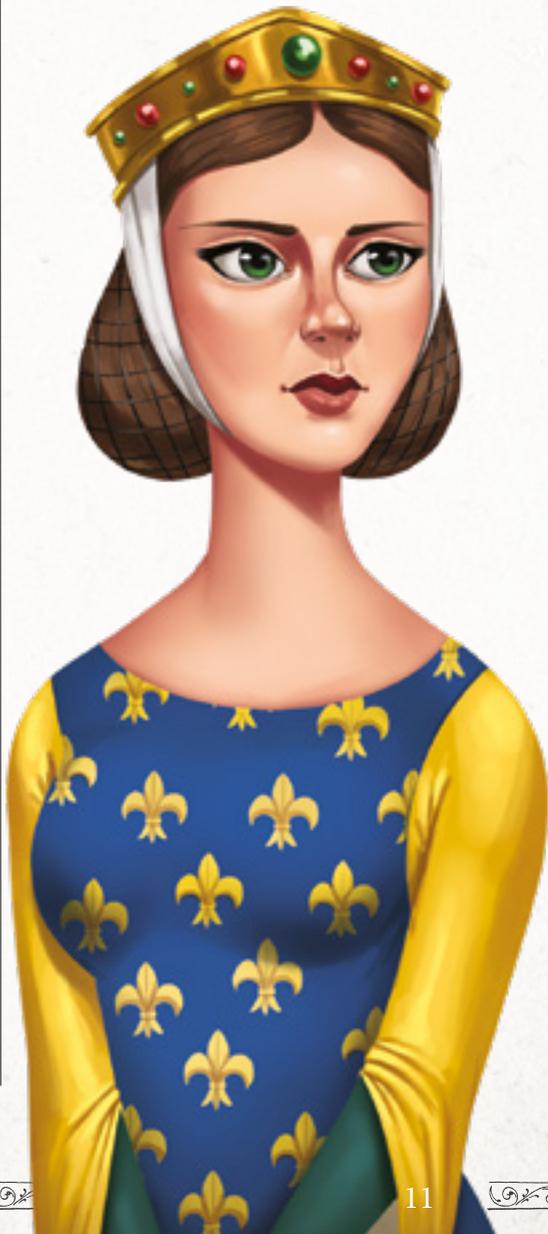
Se il cubetto di un giocatore supera lo 0 dopo aver compiuto un intero giro, lo si deve girare per mostrare il lato opposto  con il +20 nel sigillo.

Spareggi: se uno dei giocatori in pareggio controlla il personaggio **Duchessa**, il bonus va a lui. Altrimenti, vince il giocatore che ha più Nobili nel proprio Regno. Se il pareggio persiste, si guarda chi ha più Monete. Se persiste ancora, si guarda chi ha più Torri. Infine, se i giocatori fossero in parità su tutto, si risolve in base all'ordine di turno.

Partite a 2 giocatori: In 2 giocatori, si assegna solo il bonus al **primo giocatore**, come indicato sulle carte Scenario .

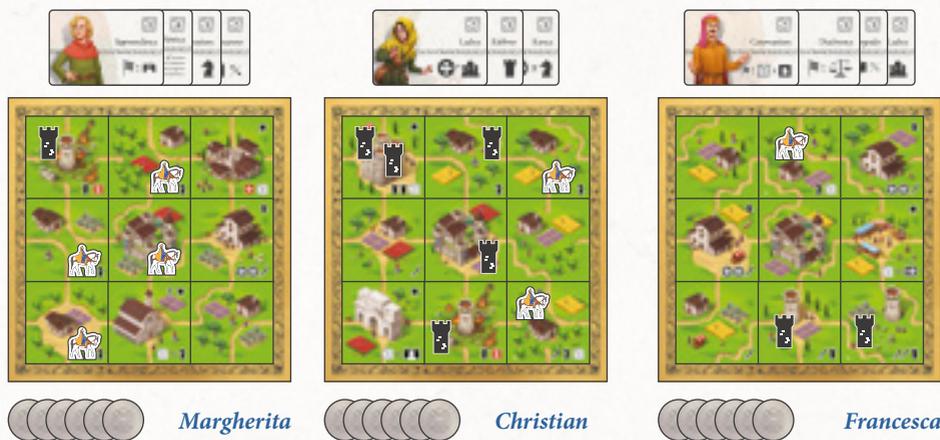
Il giocatore con il maggior numero di PV è il vincitore!

Se più giocatori terminano la partita con lo stesso numero di PV, seguite le normali regole per gli spareggi.



Esempio I: Margherita, Christian e Francesca hanno completato i loro Regni; è venuto il momento di assegnare i PV in base allo Scenario **Primi Passi**: essendo in 3, viene premiato sia il primo che il secondo giocatore. Come mostrato nell'immagine sottostante, Margherita possiede la maggioranza dei Nobili; quindi, ottiene 5 PV. Christian, che è secondo, ottiene solo 2 PV. Per quanto riguarda le Monete, tutti ne hanno la stessa quantità ma, in questo caso, Francesca possiede il personaggio **Duchessa**: anche se non ha la maggioranza dei Nobili, ottiene comunque il bonus maggiore (3 PV). Margherita, invece, ottiene il secondo posto (1 PV), poiché ha più Nobili di Christian. Infine, per quanto riguarda

le Torri, Christian ottiene 5 PV e Francesca 2 PV. I giocatori dovranno aggiungere ora i PV per le tessere del proprio Regno e per le carte dei Personaggi che hanno attirato nel corso della partita. Alla fine, Margherita totalizza 23 PV (6 PV per lo Scenario + 10 PV per i Personaggi e 7 PV con le Tessere), Christian totalizza 20 PV (7 PV per lo Scenario + 8 PV per i Personaggi e 5 PV per le Tessere) e infine Francesca totalizza 23 PV (5 PV per lo Scenario + 14 PV per i Personaggi e 4 PV per le Tessere). Margherita e Francesca hanno lo stesso punteggio: la vittoria andrebbe normalmente a Margherita, che ha più Nobili nel suo Regno, ma poiché Francesca controlla la Duchessa, ottiene lei la vittoria.



Elenco delle tessere Speciali



Elenco dei Personaggi



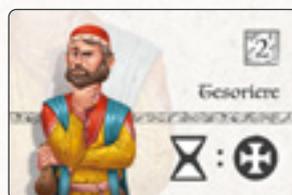
Apprendista

A fine partita, pesca 2 carte dal mazzo dei Personaggi, tienine una e scarta l'altra: ottieni i PV indicati ma **non** ne applichi l'effetto.



Architetto militare

Sposta sulla tessera Castello fino a 3 Torri del tuo Regno (così non le perderai in caso la loro tessera venisse distrutta).



Tesoriere

Ottieni 1 Moneta all'inizio di ogni turno.



Carovaniere

A fine partita, ottieni 2 PV per ogni Taverna nel tuo Regno.



Capomastro

Gira a faccia in su 1 tessera Territorio del tuo Regno che si trova in Rovina. Ottieni di nuovo Torri e Nobili indicati, ma ignora eventuali tris.



Cartografo

Inverti la posizione di 2 tessere (insieme alle eventuali pedine sopra di esse) del tuo Regno. Ignora eventuali tris.



Cortigiana

Prendi 1 Nobile da un altro giocatore (scegli tu da quale tessera prenderlo e dove posizionarlo).



Duchessa

Vinci tutti gli spareggi di fine partita, sia per i bonus che per il punteggio finale.



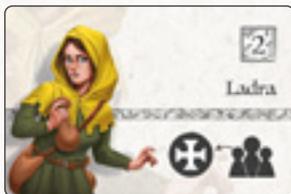
Fabbro

Aggiungi 1 Torre al tuo Regno, su una tessera a tua scelta.



Inventore

A inizio turno puoi scartarlo per ottenere gratuitamente 1 Edificio speciale tra quelli disponibili, invece di prendere una nuova tessera secondo le normali regole.



Ladra

Ottieni 1 Moneta da ogni altro giocatore.



Menestrello

Sposta sulla tessera Castello fino a 3 Nobili nel tuo Regno (così non li perderai in caso la loro tessera venisse distrutta).



Mercante

Ottieni 2 Monete.



Mistica

Aggiungi accanto alla fila di tessere Territorio 2 segnalini Saraceno (2 accanto alla stessa tessera oppure 1 accanto a 2 tessere diverse).



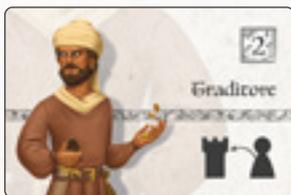
Sarta

Ottieni 1 Moneta per ogni Nobile nel tuo Regno.



Stratega

Aggiungi 2 Torri al tuo Regno, su una tessera a tua scelta.



Traditore

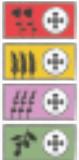
Ruba 1 Torre da un altro giocatore e mettila nel tuo Regno (scegli tu da quale tessera prenderla e dove posizionarla).



Trombettiere

Aggiungi 1 Nobile al tuo Regno, su una tessera a tua scelta.

Guida alle icone

-  Prendi 1 Torre e fai avanzare il cubetto Difesa.
-  Fai avanzare il cubetto Invasore.
-  Prendi 1 Nobile.
-  Prendi 1 Moneta.
-  Perdi 1 Moneta.
-  Taverna
-  Chiesa
-  Edificio speciale
-  A fine partita.
-  A inizio turno.
-  Un giocatore
-  Ogni giocatore
-  Ogni altro giocatore che abbia 1 o più Coltivazioni dello stesso tipo sulla tessera con questa icona deve darti 1 Moneta.

-  Ottieni l'elemento a sinistra di questa icona tante volte quanti sono gli elementi (**non le icone**) alla sua destra, presenti nel tuo Regno.
-  Vinci tutti i pareggi.
-  Gira a faccia in su una tessera del tuo Regno che si trova in Rovina.
-  Inverti 2 tessere del tuo Regno.
-  Ignora eventuali tris.
-  Carta Personaggio
-  Pesca 2 carte Personaggio e tienine 1.
-  Scarta questa carta Personaggio.
-  Tessera
-  Tessera Castello
-  Tessera Edificio speciale

Durante la fase "prendere una tessera", prima di svolgere l'azione, scarta questa tessera e prendi gratuitamente una delle tessere Territorio disponibili, mettendola al posto di questa. Poi prendi la tua tessera come di consueto. Questo turno potrebbero quindi essere aggiunte alla fila 2 nuove tessere Territorio.



Flusso di gioco

Ogni turno è composto da 4 fasi, che vanno svolte in quest'ordine:

1. Prendere una tessera

- Scegli una tessera tra quelle a faccia in su.
- Metti 1 Moneta accanto a ogni tessera prima di quella che hai scelto.
- Prendi la tessera scelta. Se è una tessera Territorio, scala le tessere verso il basso e pesca una nuova tessera.

2. Aggiungere la tessera al proprio Regno

- Metti la tessera in un qualsiasi spazio libero del tuo Regno.
- Applica gli effetti di eventuali icone sulla tessera piazzata.

3. Verificare se ci sono nuovi tris

- Se con la nuova tessera hai creato una fila (orizzontale, verticale o diagonale) di 3 Coltivazioni uguali, puoi prendere un Personaggio abbinato al relativo Stendardo, oppure, prendere 2 Monete dalla riserva.
- Applica gli effetti del Personaggio, a meno che non sia indicato che l'effetto si applica in una fase differente.

4. Verificare se avviene un'invasione

- Se il cubetto Invasore si è mosso in questo turno e si trova più avanti rispetto al cubetto Difesa sul Tracciato delle invasioni, avviene un'invasione.
- Il giocatore (o i giocatori) con il minor numero di Torri deve girare sul lato Rovina una tessera a sua scelta, scartando eventuali pedine su di essa.
- Se il retro presenta una 🏰 (Torre), la mette sulla tessera e sposta il cubetto Difesa.

Vuoi rimanere
aggiornato sul
regolamento?



Indice analitico

Aggiungere una tessera **8**
Coltivazioni **9**
Fine partita **11**
Icane (principali) **8**
Icane (tutte) **15**
Invasione **9, 10**
Nobili **8, 11**
Partite a 2 o 3 giocatori **4, 11**
Personaggi **6, 9, 13**
Prendere una tessera **7**
Preparazione **4**
Saraceni **8**
Scarsità di Torri **10**
Scenari **4, 6, 11**
Spareggio **9, 11**
Tessere Edificio speciale **7**
Tessere Rovina **10**
Tessere Territorio **6, 7**
Torri **8, 10**
Tracciato delle invasioni **4, 8, 9**
Tris **9**

Ringraziamenti speciali

Un ringraziamento speciale ai ragazzi di Atlantide Giochi Savona, per l'entusiasmo di giocare, sperimentare e creare. A Davide Isetta, Elisa Arrigoni, Augusto Astengo, Alberto Merialdo, Martina Ratto, Roberto Bardoni, Alessandro Ciceri, Daniele Gualco, Alessia Caccamo, Samuele Macciò, Ilaria Badino, Matteo Dell'Amico, Marco Perrando, Roberta Bordi, Gianluca Ghirauda e Olivia Zhu, per le molte partite. Un ringraziamento va anche ai playtester piemontesi: Andrea Barbasso, Andrea Nuzzo, Ante Imperato, Antonello "Rocky" Roccazzella, Aurora Longo, Francesca "Bonsy" Bonsignore, Francesco Chironna, Giampiero Puglisi, Gioca Giullari, Ivette Marchese, Linda Pillo, Luca Trevisani, Marco Benzi, Paolo Capuzzo, Sarah di Pietro, Stefania Clori e Vitale Cancelliere. Infine ringraziamo anche Moreno Pedrinzani, Luigi Briganti e Ginevra Medri per la verifica dell'attendibilità degli elementi storici.

Riconoscimenti

Edizioni GateOnGames

www.gateongames.com — edizioni@gateongames.com

Game Design: Emanuele Briano

Illustrazioni: Jules Dubost

Sviluppo: Christian Giove

Supervisione: Mario Cortese

Grafica: Margherita Cagnola

Revisione: Francesca Gherardi, Silvia Salis

Risorse aggiuntive: ringraziamo Freepik per il suo fantastico DB di icone!

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it

890 Anno Domini © 2023 Zerosem S.R.L.

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.

