

Medioevo

Siete a capo di un feudo e il suo futuro è nelle vostre mani. Sarete un Signore benevolo che costruisce bastioni per proteggere i propri villaggi? Svilupperete l'agricoltura con campi e mulini? Oppure diventerete un Signore pio che costruisce chiese? Magari preferite banchettare nei vostri sontuosi palazzi... o muovere guerre, reclutando soldati per le vostre caserme? Sviluppate le terre a vostra immagine e somiglianza e diventate il Signore più ricco del regno.

Obiettivo del gioco

Essere il giocatore più ricco alla fine del 16° round.

Riconoscimenti

Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com

Per reclami su questo prodotto,

contattare reclami@gateongames.com

Responsabile di produzione: Margherita Cagnola

Impaginazione: Martina Marzulli

Traduzione: Florian D'Anna

Revisione: Alberto Decostanzi

Correzione bozze: Giulia Bazzurro

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di Dungeondice.it

GateOnGames e Dungeondice.it

sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.



Componenti

In ciascuno dei 5 colori dei giocatori:



1 plancia **Feudo**



1 pedina **Signore**



1 pedina **Esploratore**



84 tessere Terreno numerate da 1 a 23 e divise in 2 pile, una di 52 tessere (retro blu) e l'altra di 32 tessere (retro arancione). Ci sono 8 diversi tipi di tessere Terreno, ognuna delle quali rappresenta un Possedimento sulla vostra plancia Feudo.



Campo
(x14)



Mulino
(x13)



Villaggio
(x12)



Bastione
(x11)



Mercato
(x10)



Caserma
(x9)



Chiesa
(x8)



Palazzo
(x7)

112 segnalini **Monete**:



8 gettoni **Terreno**



8 gettoni **Moneta extra**



15 carte **Evento**



40 **Monete**
(valore 1)



18 **Monete**
(valore 5)



36 **Rubini**
(valore 10)



18 **Diamanti**
(valore 50)



Preparazione



Se state giocando una partita a 4 o 5 giocatori, mescolate e mettete la pila di 32 tessere Terreno col retro arancione accanto all'area di gioco. Se state giocando una partita a 2 o 3 giocatori, lasciate le tessere Terreno col retro arancione nella scatola, non vi serviranno.

- A** ♦ Mescolate le 52 tessere Terreno col retro blu e formate 1 pila con il lato numerato rivolto verso l'alto. Nota: se lo ritenete più comodo, potete formare più di 1 pila, ma pescate sempre dalla stessa pila prima di passare alla successiva.
- B** ♦ Pescate tante tessere Terreno quanti sono i giocatori più 1 (per esempio: 4 tessere in una partita a 3 giocatori) e disponetele in 1 fila orizzontale al centro del tavolo, senza girarle.

- ♦ Disponete le tessere in ordine numerico crescente: il numero più piccolo a sinistra, il numero più grande a destra. Se più tessere mostrano lo stesso numero lasciatele nell'ordine in cui le avete pescate. Una volta ordinate, giratele.
- ♦ Procedendo allo stesso modo create altre 3 file con lo stesso numero di tessere sotto questa fila, in modo da ottenere 4 file in totale. Non dimenticate di disporre le tessere in ordine numerico crescente.
- C** ♦ Mescolate le carte Evento, pescatene 4 e mettetele a faccia in su sotto la fila inferiore. Riponete le carte Evento rimanenti nella scatola: non verranno utilizzate in questa partita.
- D** ♦ Ogni giocatore sceglie un colore e prende la plancia Feudo e le pedine Signore ed Esploratore di quel colore. Determinate casualmente l'ordine di gioco per il 1° round. In quest'ordine ogni giocatore piazza la propria pedina Signore su una qualsiasi tessera Terreno vuota della fila più in alto.

Attenzione: ogni tessera Terreno può contenere 1 sola pedina Signore.



❖ Svolgimento della partita ❖

- 1 ♦ Scartate la tessera vuota nella fila in cui si trovano le pedine Signore.
- 2 ♦ L'ordine del turno è determinato dalla posizione delle pedine Signore nella fila corrente, da sinistra a destra. Il giocatore la cui pedina Signore è più a sinistra gioca per primo.

♦ Durante il vostro turno, eseguite le seguenti azioni in quest'ordine:

- ❖ Muovete immediatamente la vostra pedina Signore su una qualsiasi tessera vuota nella fila sottostante. Al 4°, 8° e 12° round, posizionatela nella fila più in alto. Dato che il 16° round è quello finale, non spostate la vostra pedina Signore su una nuova fila ma muovetela accanto alla vostra plancia.
- ❖ Prendete la tessera da cui si è mossa la vostra pedina Signore e posizionatela sopra il Possedimento dello stesso tipo sulla vostra plancia Feudo **A**.

Importante: ognuna delle 8 colonne della vostra plancia Feudo rappresenta 1 Possedimento. Le tessere che otterrete nel corso della partita vanno posizionate sopra la colonna corrispondente della vostra plancia Feudo.

Tutti i Possedimenti hanno un Effetto e una Rendita.

- ❖ Applicate l'Effetto **B**. Ogni tipo di Possedimento attiva un Effetto unico. (vedere pagina 4 e 5).
- ❖ Ottenete la sua Rendita **C**. La Rendita funziona allo stesso modo per ogni tipo di Possedimento: guadagnate l'importo indicato, 2 o 3 Monete, per ogni tessera di quel Possedimento, così come per gli altri Possedimenti eventualmente indicati.



Esempio: avete 2 tessere Bastione **A** e posizionate la vostra prima tessera Villaggio **B**. Ogni tessera Villaggio e ogni tessera Bastione sulla vostra plancia Feudo vi fa ottenere 2 Monete **C**: ottenete in totale $2 \times 3 = 6$ Monete.



- 3 ♦ Quando tutti i Signori sono stati spostati nella fila successiva, riempite la fila rimasta vuota pescando dalla pila di tessere col retro blu e disponendo le tessere in ordine numerico crescente prima di rivelarle.
- ♦ Ignorate questo passaggio a partire dal 13° round, poiché le file per gli ultimi 3 round di gioco saranno già state rivelate. Per sapere quale round state giocando potete contare le tessere nel vostro Feudo e nel Cimitero (vedere pagina 5).

Nota: consigliamo di scegliere 1 giocatore che si occuperà di riempire le file vuote per tutta la partita.

♦ Se la pila delle tessere è vuota:

- ❖ **In una partita a 3 giocatori:** mescolate le tessere scartate per formare 1 nuova pila.
- ❖ **In una partita a 4 giocatori:** pescate dalla pila di 32 tessere col retro arancione.
- ❖ **In una partita a 5 giocatori:** pescate dalla pila di 32 tessere col retro arancione. Quando questa pila è vuota, rimescolate tutte le tessere scartate, col retro blu e arancione assieme, per formare 1 nuova pila.

- 4 ♦ Alla fine del 4°, 8°, 12° e 16° round, applicate l'effetto della carta Evento a faccia in su più a sinistra e giratela a faccia in giù. Le carte Evento sono descritte a pagina 8.

❖ Descrizione dei Possedimenti ❖

Importante: applicate completamente l'effetto del Possedimento prima di ottenerne la Rendita poiché questo può avere un impatto sui Possedimenti Villaggio, Chiesa e Palazzo. Se non è possibile applicare l'Effetto, ottenete solamente la Rendita.

Importante: alla fine della partita, ogni giocatore perde 10 Monete per ciascuno dei propri Possedimenti senza tessere.



Campo



Effetto: guadagna 1 Moneta per ogni simbolo Contadino su tutte le tessere sulla tua plancia Feudo.



Rendita: guadagna 2 Monete per ogni tessera Campo sulla tua plancia Feudo.



Mulino



Effetto: tutti i giocatori che hanno meno tessere Mulino di te devono darti 2 Monete. Se non hanno abbastanza Monete pagano quanto possono e non ottieni altre Monete.



Rendita: guadagna 2 Monete per ogni tessera Mulino sulla tua plancia Feudo.



Villaggio



Effetto: scegli 1 tessera nel tuo Cimitero (vedi pagina 5) e piazzala sulla tua plancia Feudo senza attivarne l'effetto o ottenerne la Rendita.



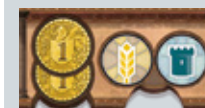
Rendita: guadagna 2 Monete per ogni tessera Villaggio e ogni tessera Bastione sulla tua plancia Feudo.



Bastione



Effetto: posiziona la tua pedina Esploratore su una qualsiasi tessera visibile in una fila diversa da quella in cui si trova la tua pedina Signore, comprese quelle sopra, per prenotarla. Gli altri giocatori non possono collocarvi la propria pedina Signore.



Rendita: guadagna 2 Monete per ogni tessera Campo e ogni tessera Bastione sulla tua plancia Feudo.




Importante sul Bastione: potete piazzare la vostra pedina Signore su una tessera diversa rispetto a quella che avete prenotato quando giocate su quella fila. Riprendete immediatamente la vostra pedina Esploratore quando piazzate la vostra pedina Signore su quella fila.



Mercato



Effetto: guadagna 1 Moneta per ogni simbolo Forziere  su tutte le tessere sulla tua plancia Feudo.



Caserma



Effetto: attacchi tutti i giocatori che hanno meno tessere Bastione rispetto al numero delle tue tessere Caserma. I giocatori attaccati ti danno 2 Monete e posizionano la tessera più a sinistra e più in alto sulla loro plancia Feudo nel loro Cimitero. Se non hanno abbastanza Monete pagano quanto possono e non ottieni altre Monete.

Rendita: guadagna 2 Monete per ogni tessera Villaggio e ogni tessera Caserma sulla tua plancia Feudo.



Chiesa



Effetto: posiziona 1 gettone Moneta extra su uno degli spazi liberi sotto alla tua plancia Feudo. Ciascuno spazio può contenere solo 1 gettone Moneta extra. Ogni volta che riceverai la Rendita da questo Possedimento, otterrai 1 Moneta in più per ogni tessera Terreno di quel Possedimento e degli altri Possedimenti eventualmente indicati.

Esempio: scegli di mettere il gettone Moneta extra sotto al Possedimento Villaggio. La Rendita di questo Possedimento è ora aumentata di 1 Moneta per ogni tessera Villaggio e Bastione che hai sulla tua plancia Feudo.

Rendita: guadagna 3 Monete per ogni tessera Chiesa sulla tua plancia Feudo.



Palazzo



Effetto: scegli 1 gettone Terreno ancora disponibile e posizionalo su uno degli spazi liberi sotto la tua plancia Feudo, in un Possedimento in cui non sia già presente lo stesso simbolo. Ciascuno spazio può contenere solo 1 gettone Terreno. Il gettone Terreno aggiunge una tipologia di Terreno a quel Possedimento ai fini della Rendita.

Esempio: il gettone Terreno Campo non può essere aggiunto ai Possedimenti Campo o Bastione, poiché riportano già quel simbolo.

Rendita: guadagna 3 Monete per ogni tessera Palazzo sulla tua plancia Feudo.

Rendita: guadagna 2 Monete per ogni tessera Mulino e ogni tessera Mercato sulla tua plancia Feudo.




Cimitero: quando una tessera viene distrutta durante la partita, a causa dell'effetto di una Caserma o di una carta Evento, il giocatore interessato la posiziona a destra sulla propria plancia Feudo a faccia in su. Quella zona è chiamata Cimitero. Le tessere nel Cimitero non tornano mai nella pila di pesca. Possono essere riposizionate sulla plancia Feudo del proprietario solo tramite l'Effetto del Villaggio.



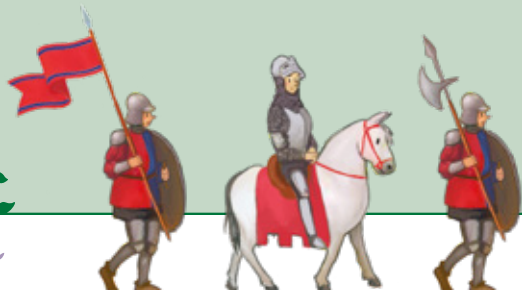
Esempio di primo turno a 3 giocatori


- 1** ♦ Il giocatore rosa è il primo giocatore. A partire da lui, ogni giocatore posiziona la propria pedina Signore su una qualsiasi tessera vuota della fila più in alto.




- ❖ Il giocatore rosa sceglie la tessera .
- ❖ Il giocatore blu sceglie la tessera .
- ❖ Il giocatore verde sceglie la tessera .

- 2** ♦ La tessera vuota di quella fila viene scartata.




- 3** ♦ La pedina Signore del giocatore blu è posizionata più a sinistra di tutte, quindi gioca per primo e posiziona la sua pedina Signore sulla tessera  della fila sottostante.




- 4** ♦ Ora prende la tessera  e la posiziona sopra la sua plancia Feudo, ne applica l'Effetto e ne ottiene la Rendita.



❖ **Effetto:** non avendo ancora tessere con il simbolo del Contadino  l'Effetto non si attiva.

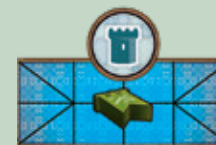



❖ **Rendita:** riceve 2 Monete per la sua tessera .

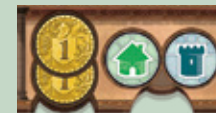
- 5** ♦ Tocca al giocatore verde, che posiziona la propria pedina Signore sulla terza tessera della fila sottostante: .



- 6** ♦ Posiziona la tessera  sopra la sua plancia Feudo, ne applica l'Effetto e ne ottiene la Rendita.



❖ **Effetto:** gli consente di posizionare la propria pedina Esploratore. Sceglie di posizionarla sulla tessera  della terza fila; ha quindi prenotato quella tessera.

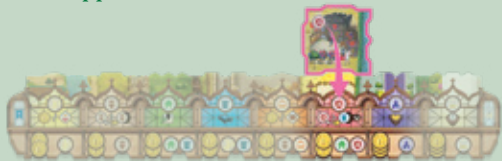


❖ **Rendita:** riceve 2 Monete per la sua tessera .

- 7 ♦ Ora è il turno del giocatore rosa, che posiziona la propria pedina Signore sulla prima tessera della fila sottostante:



- 8 ♦ Posiziona la tessera sulla sua plancia Feudo, ne applica l'Effetto e ne ottiene la Rendita:



❖ **Effetto:** vengono attaccati tutti i giocatori che hanno meno rispetto al numero di del giocatore rosa. Poiché il giocatore rosa ha solo 1, l'unico bersaglio di questo attacco è chi ha 0, in questo caso il giocatore blu. Il giocatore blu deve dare 2 Monete al giocatore rosa e piazzare la sua unica tessera nel proprio Cimitero.



❖ **Rendita:** il giocatore rosa riceve 2 Monete per la sua tessera.

- 9 ♦ Il 1° round è finito. Il giocatore verde viene scelto per ricostruire le file, quindi pesca 4 nuove tessere e le dispone in ordine numerico crescente prima di rivelarle.



- 10 ♦ Il giocatore rosa inizia il secondo round. La tessera vuota viene scartata. Il giocatore rosa e il giocatore blu non possono posizionare la propria pedina Signore sulla tessera, che è prenotata dal giocatore verde, come indicato dalla sua pedina Esploratore.



Fine della partita

La partita termina dopo il 16° round, quando è stato risolto l'effetto della quarta e ultima carta Evento e la carta è stata girata a faccia in giù.

Importante: alla fine della partita, ogni giocatore perde 10 Monete per ciascuno dei propri Possedimenti senza tessere.

Ogni giocatore somma le Monete che ha ottenuto nel corso della partita. Il giocatore con il maggior numero di Monete vince la partita.

In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di Palazzi. Se il pareggio persiste, vince il giocatore con il maggior numero di Chiese, e così via, confrontando il numero di Possedimenti di ciascun tipo da destra a sinistra, cioè: Palazzi, Chiese, Caserme, Mercati, Bastioni, Villaggi, Mulini e Campi.

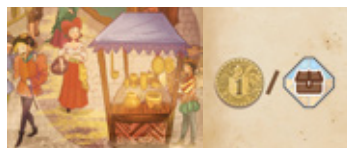


Effetti carte Evento



◆ Mestieri qualificati ◆

Ogni giocatore ottiene 1 Moneta per ogni simbolo Contadino sulla propria plancia Feudo.



◆ Beni preziosi ◆

Ogni giocatore ottiene 1 Moneta per ogni simbolo Forziere sulla propria plancia Feudo.



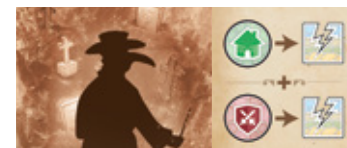
◆ Alleanza ◆

Ogni giocatore ottiene 3 Monete per ciascuna tessera Chiesa e ciascuna tessera Palazzo sulla propria plancia Feudo.



◆ Invasione barbarica ◆

Ogni giocatore mette nel proprio Cimitero la tessera Mulino e la tessera Campo più in alto, se ne ha.



◆ Peste nera ◆

Ogni giocatore mette nel proprio Cimitero la tessera Villaggio e la tessera Caserma più in alto, se ne ha.



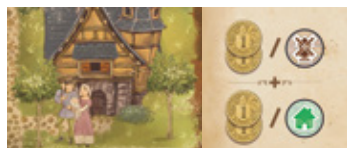
◆ Nuove difese ◆

Ogni giocatore ottiene 3 Monete per ciascuna tessera Bastione sulla propria plancia Feudo.



◆ Ritorno trionfale ◆

Ogni giocatore ottiene 2 Monete per ciascuna tessera Mercato e ciascuna tessera Caserma sulla propria plancia Feudo.



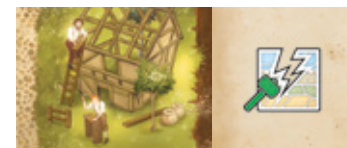
◆ Boom di nascite ◆

Ogni giocatore ottiene 2 Monete per ciascuna tessera Mulino e ciascuna tessera Villaggio sulla propria plancia Feudo.



◆ Rivolta dei contadini ◆

Ogni giocatore mette nel proprio Cimitero la tessera Palazzo più in alto, se ne ha.



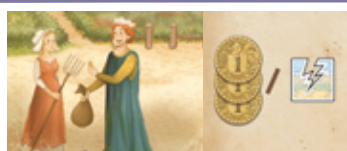
◆ Ristrutturazione ◆

Ogni giocatore sceglie 1 tessera tra quelle presenti nel proprio Cimitero e la posiziona sulla propria plancia Feudo senza attivarne l'Effetto e senza ottenere la Rendita.



◆ Raccolto abbondante ◆

Ogni giocatore ottiene 2 Monete per ciascuna tessera Campo sulla propria plancia Feudo.



◆ Fondi per ricostruire ◆

Ogni giocatore ottiene 3 Monete per ciascuna tessera nel proprio Cimitero.



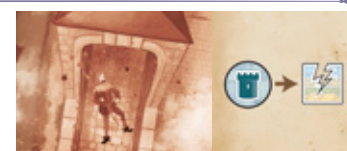
◆ Grandi appezzamenti ◆

Ogni giocatore ottiene 2 Monete per ciascun tipo di tessera diversa sulla propria plancia Feudo. **Esempio:** il giocatore blu ha 3 Campi, 1 Mulino, 2 Bastioni e 1 Palazzo: ha 4 tipi di tessera diverse e quindi ottiene 4x2: 8 Monete.



◆ Cerimonie costose ◆

Ogni giocatore perde 2 Monete per ciascuna tessera Chiesa e ciascuna tessera Palazzo sulla propria plancia Feudo.



◆ Terremoto ◆

Ogni giocatore mette nel proprio Cimitero la tessera Bastione più in alto, se ne ha.