

Fietz



REGOLE DEL GIOCO

1. MATERIALE DI GIOCO

Ogni scatola di FIEF comprende:

- Una mappa di gioco che rappresenta un regno del Medio Evo.
- 120 pedine soldati con sei blasoni differenti, cioè 20 per ciascun giocatore.
- 9 pedine "Guardie del Re".
- 6 pedine "Guardie della Regina".
- 7 pedine "Contadini in rivolta".
- 16 pedine "Feudatari", 12 uomini e 4 donne, che portano ciascuno un blasone con un'iniziale.
- 1 pedina "Re" e 1 pedina "Regina".
- 12 pedine "Castello".
- 6 Pedine "Cittadella".
- 12 pedine "Mulino".
- 12 pedine "Frantoio".
- 70 carte da giocare (57 blu e 13 rosse), tra cui la carta "Primo giocatore", che indica, ad ogni giro, il giocatore che comincia.
- 60 banconote (10 da 1000 scudi, 20 da 500 scudi, 30 da 100 scudi).
- 2 schede esplicative con un riassunto delle regole.
- 3 dadi.
- Una regola del gioco.

2. TEMA DEL GIOCO

FIEF (feudo) è un gioco destinato a un minimo di tre giocatori fino ad un massimo di 6 e ha per tema le rivalità tra feudatari di un piccolo regno del Medio Evo.

Il regno descritto potrebbe situarsi nella Borgogna o nella regione di Bordeaux, al XII° secolo. A quell'epoca, feudatari e ves-

covi facevano il bello e il cattivo tempo. Erano praticamente onnipotenti e si mettevano d'accordo per eleggere dei re deboli che non mettessero in pericolo i loro privilegi. Fu solo a partire dal XIII° secolo che le diverse monarchie d'Europa riuscirono progressivamente ad imporre il loro potere di fronte a quello della Chiesa e dei Signori feudali. La monarchia, che all'inizio era elettiva, divenne così ereditaria, poi assoluta. Questa lotta per il potere, una lotta intensa, sia sul piano militare che su quello politico, è la tela di fondo di FIEF.

In questo gioco, ogni giocatore guida il destino di una nobile famiglia, composta, in numero variabile, di uomini e donne, di feudatari, di vescovi, di cardinali.

Per estendere il proprio dominio ed imporre un Re che serva i suoi interessi, ciascuna famiglia dispone di tre poteri:

- un potere economico: i redditi provenienti dalle tasse, dai mulini e dai frantoi;
- un potere militare: i soldati;
- un potere politico: la possibilità di negoziare alleanze, d'unire 2 famiglie tramite il matrimonio e di eleggere il Re.

3. IL REGNO

Sulla mappa di gioco sono rappresentati sei regioni e quattro vescovati (vedi carta in basso).

Sul bordo della mappa, diversi colori determinano le varie regioni e i nomi dei vescovati sono accompagnati dai nomi dei villaggi che dipendono da esso.

Ciascuna regione rappresenta un feudo potenziale, che comprende tre, quattro o



cinque villaggi, a seconda che si tratti di una baronia, di una contea o di un ducato. I vescovati assumono importanza nel gioco, al momento di prelevare una tassa molto elevata: la decima.

4. SCOPO DEL GIOCO

Partita normale

In questo gioco voi potete vincere da soli o in due. Per vincere da soli, dovete essere Re o Regina e possedere TRE feudi. Per vincere in due dovete essere Re e Regina e possedere QUATTRO feudi.

Appena un giocatore da solo o due giocatori alleati tramite matrimonio hanno raggiunto lo scopo del gioco, sono dichiarati vincitori e la partita termina. Quando ci sono tre giocatori è preferibile giocare a punteggio, come è spiegato qui di seguito.

Partita a punteggio

Consigliamo questo tipo di partita per le gare in tempo limitato ed i giocatori che non dispongono di molto tempo.

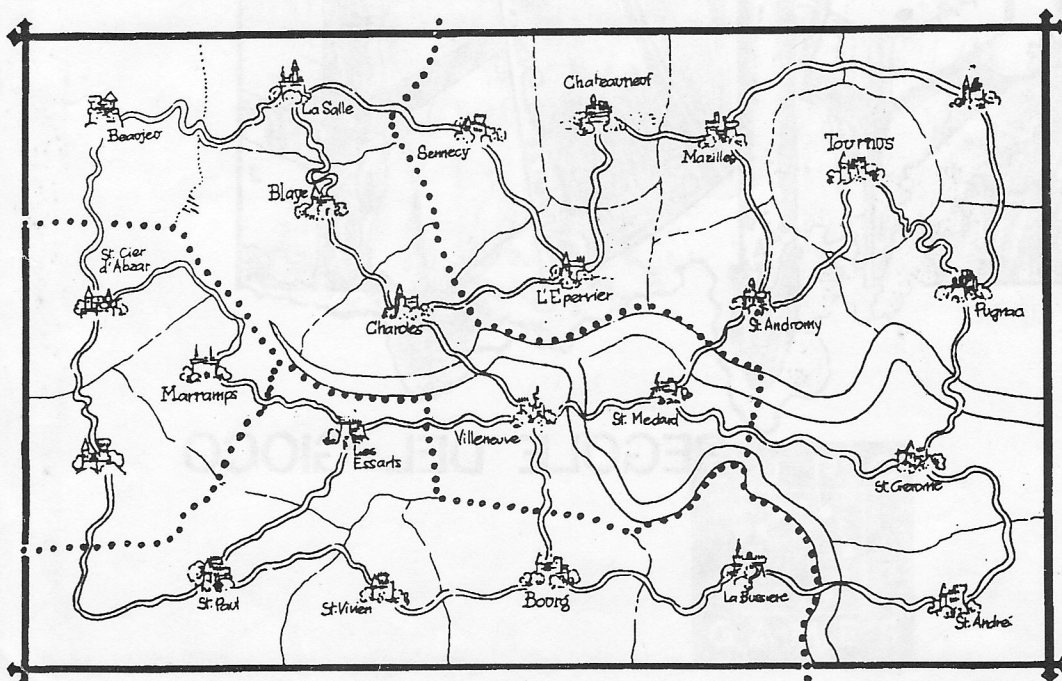
Lo scopo di ogni giocatore è di fare, della propria famiglia, la famiglia più potente del regno. Questo potere è valutato in funzione della ricchezza e dei titoli posseduti. Per ogni 500 scudi si ha diritto a 10 punti. Il valore delle carte è il seguente:

RE / DUCA:	50 punti
CONTE:	40 punti
REGINA / BARONE:	30 punti
VESCOVO:	20 punti
PRINCIPE / CARDINALE:	10 punti

Ogni 5 giri di gioco (alla fine del giro), si contano i punti di ognuno e si annotano su un foglio di carta.

All'inizio della partita, i giocatori si mettono d'accordo per giocare 10, 15, 20 o 25 giri.

Il vincitore è il giocatore che realizza il massimo di punti alla fine della partita.



5. PREPARAZIONE

- Riunite i quattro elementi della mappa. Mettetela in maniera da lasciare davanti ad ogni giocatore uno spazio sufficiente per disporvi le proprie carte e i propri scudi.
- Designate, tra le persone presenti, il Gran Tesoriere del Regno, incaricato, per la durata della partita, di distribuire le carte, le pedine e gli scudi.
- Tutti i giocatori lanciano i dadi. Chi realizza il punteggio più alto sceglie per primo uno dei villaggi del regno e il blasone delle sue pedine soldati. Il secondo a scegliere sarà quello che ha realizzato il punteggio immediatamente inferiore e così' di seguito. Poi, ognuno prende posto davanti al villaggio che ha scelto e vi poggia sopra 8 soldati del proprio colore (1 pedina da 3 e 5 pedine da 1).
- Ciascun giocatore prende una carta feudatario uomo o donna, tra le carte blu e la poggia scoperta davanti a sè.

Ecco! Il primo feudatario della vostra famiglia è nato e se ne sta al calduccio, nel suo vecchio castello, lasciatogli in eredità da un suo avo, morto in Spagna, nella guerra contro i Mori. Le sue truppe sono veramente poco numerose, il suo peculio è ben misero, ma lui è molto ambizioso! La partita puo' cominciare.

Leggete rapidamente quel che segue, senza soffermarvi troppo sui casi particolari, che riguardano spostamenti e battaglie.

6. SVOLGIMENTO DEL GIOCO

In FIEF, ogni giro si compone di sei fasi, che si susseguono sempre nello stesso ordine, descritto qui di seguito:

- FASE 1: CARTE
- FASE 2: REDDITI
- FASE 3: ACQUISTI
- FASE 4: SPOSTAMENTI
- FASE 5: BATTAGLIE
- FASE 6: NEGOZIAZIONI

Ognuna di queste fasi corrisponde ad un giro di tavola completo, in senso orario e ciascun giocatore gioca quando è il suo turno. Ad ogni fase i giocatori giocano nello stesso ordine della fase 1. Per il primo giro, è il giocatore che ha scelto per primo

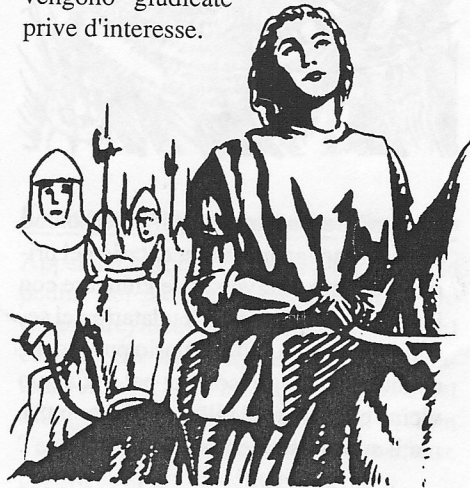
il proprio villaggio che comincia nella fase 1. Sarà pure il primo a giocare nelle fasi 2, 3, 4, 5 e 6.

Quando una fase è terminata, i giocatori passano alla seguente.

Quando la sesta fase è terminata, si passa al giro seguente, ma non è più lo stesso giocatore a giocare per primo. Questa volta è il suo vicino di sinistra. Ad ogni nuovo giro, la carta Primo Giocatore passa al giocatore seduto alla sinistra di quello che aveva giocato per primo nel giro precedente. Essa servirà pure a ricordare l'ordine delle diverse fasi.

7. LE CARTE

Durante questa fase sono prese in considerazione solo le carte blu. All'inizio della prima fase, il Gran Tesoriere mischia con cura le carte e ne distribuisce TRE a ciascun giocatore. Quando è il turno di un giocatore, questi puo' giocare una, due o tre, come pure nessuna. Si possono pure scartare le carte che vengono giudicate prive d'interesse.



E' importante rispettare l'ordine nel quale i giocatori giocano, poiché, una volta che il proprio turno è passato, è impossibile parare un attacco, salvo nel caso di un ASSASSINIO (vedi scheda di gioco). Il che non impedisce però che un giocatore, che non abbia ancora giocato, posi a terra una carta per difendere un alleato.

Le carte giocate o scartate ogni giro, sono messe da parte e vengono rimescolate, quando il primo mazzo di carte è finito.

All'inizio di un nuovo giro, il Gran Tesoriere distribuisce ai giocatori il numero di carte necessarie, perché ciascuno abbia di nuovo TRE carte in mano, prima di cominciare la fase 1.

Per conoscere le possibilità precise che offre ciascuna carta riferitevi alla scheda

esplicativa, che viene fornita col gioco. E' vietato scambiare delle carte con un altro giocatore, se non si è conclusa con lui un'alleanza ufficiale tramite matrimonio (vedi Matrimoni, Pag. 5).

8. I REDDITI

In più dei 300 scudi che gli sono attribuiti all'inizio del gioco, ogni giocatore ha quattro fonti di reddito possibili:

- Una tassa locale versata automaticamente dagli abitanti del villaggio, in cambio della protezione del castellano, contro le bande di saccheggiatori. Un castello rende, ad ogni giro, 100 scudi e una cittadella 200 scudi.
- La produzione dei mulini e dei frantoi, che avrà comprato nei giri precedenti. Ciascun frantoio rende 100 scudi, ad ogni giro, e ciascun mulino, 200 scudi.
- Se possiede il titolo e ha giocato la carta corrispondente alla fase precedente, puo' guadagnare del denaro esigendo il pagamento delle tasse (vedi carte "DECIMA" e "IMPOSTA" sulla scheda di gioco).
- Se il giocatore ha il Re nella sua famiglia, riceve una pensione di 500 scudi, ad ogni giro. Se ha la Regina, ne riceve 300.

Ad ogni giro, il Gran Tesoriere versa ad ognuno il denaro che gli spetta.

Attenzione! Cittadelle, castelli, mulini e frantoi rendono del denaro, solo se il giocatore al quale appartengono ha lasciato almeno una pedina (feudatario o soldato) nei villaggi in questione. Quando un giocatore possiede il titolo nobiliare di un feudo, basta che egli possieda la capitale per percepire i redditi del feudo (cittadella, castelli, mulini, frantoi, imposta feudale).

Ciascun giocatore puo' nascondere il proprio denaro, per esempio in tasca, oppure posarlo davanti a sè.

N.B.

Quando un feudatario è prigioniero, tutti i redditi dei suoi feudi sono congelati (vedi Feudatari Prigionieri, Pag. 4).



9. GLI ACQUISTI

Durante questa fase, ogni giocatore può acquistare, a seconda dei casi, soldati, frantoi, mulini, castelli, titoli di Barone, Conte, Duca o Cardinale, come pure Contadini Ribelli, se una rivolta è in atto (vedi scheda di gioco).

I prezzi sono i seguenti:

- 1 pedina SOLDATO: 100 scudi per ogni punto (si comprano pedine intere). Questa pedina viene posata in una cittadella, in un castello o a fianco di un feudatario del giocatore.
- 1 pedina CONTADINO Ribelle: 100 scudi per ogni punto. Questa pedina è posata a fianco di altri contadini ribelli.
- 1 FRANTOIO: 200 scudi
- 1 MULINO: 300 scudi
- 1 CASTELLO: 1000 scudi

Tutte queste pedine sono posate su un villaggio controllato dal giocatore.

N.B.

Non ci può essere più di un castello per villaggio, come pure è vietato avere più di tre mulini o di tre frantoi, o qualsiasi combinazione di questi mezzi di produzione, che superi il numero di tre, in ciascun villaggio.

- carta DUCA: 1000 scudi
- carta CONTE: 800 scudi
- carta BARONE: 600 scudi
- carta CARDINALE: 500 scudi

Le condizioni necessarie per l'acquisto di queste carte sono spiegate sulla scheda di gioco.

10. GLI SPOSTAMENTI

Regola generale

Ciascun giocatore quando è il suo turno è invitato a spostare le proprie pedine. Può spostarle tutte o solo alcune, come può pure non spostarle per niente. Gli spostamenti devono rispettare le seguenti regole:

- Tutte le pedine si possono spostare, salvo le pedine Cittadella, Castello, Mulino e Frantoio.
- I feudatari possono spostarsi da soli, ma i soldati devono essere sempre accompagnati da almeno un Signore feudale, per potersi muovere (vedi caso particolare: contadini ribelli e guardie del Re o della Regina).

- Il numero di soldati che un Signore feudale può portare con sé è illimitato.

- Le pedine si spostano sempre partendo da un villaggio e seguendo la strada che conduce ad un altro villaggio.

- La distanza massima che può percorrere ciascuna pedina ogni giro, è di DUE villaggi (senza contare il villaggio di partenza). Eccezione: tutte le pedine che accompagnano una donna "d'Arc", compresi i feudatari, possono percorrere una distanza di TRE villaggi.



- È possibile lasciare una parte dei soldati che accompagnano un feudatario nel primo villaggio attraversato e giungere con il resto dei soldati ed il feudatario nel secondo villaggio. Il feudatario può anche condurre i propri soldati nel villaggio vicino e ritornare al villaggio di partenza, ma il suo spostamento si limita a ciò.

- un giocatore può fare una pila con le sue pedine, in maniera da non rivelare agli altri giocatori il numero di punti soldati che sposta.

Per riassumere, possiamo dire che tutti gli spostamenti sono possibili, a condizione che ciascun soldato, che si muove, sia accompagnato dal suo Signore e che, alla fine del giro, nessuna pedina abbia percorso più di due volte la distanza che separa due villaggi (tre volte per le pedine accompagnate da una donna "d'Arc").

La conquista di un villaggio

Un villaggio inoccupato appartiene al primo giocatore che se ne impadronisce, con almeno una pedina soldato o feudatario (salvo se il villaggio fa parte di un feudo).

Autorizzazione di passaggio

Le pedine di un giocatore non possono stazionare o passare in un villaggio già occupato, se non hanno l'autorizzazione del proprietario. Se l'autorizzazione viene data, il nuovo arrivato può accamparsi nel villaggio (ma esso non gli appartiene), oppure continuare il proprio cammino, se ha ancora uno spostamento da effettuare. Se l'autorizzazione gli è rifiutata, il giocatore rinuncia e fa marcia indietro, oppure tenta di usare la forza. In tal caso, mette le sue pedine all'ingresso del villaggio, sulla strada per la quale vi è giunto. Combatterà, durante la fase BATTAGLIA seguente, esattamente come un giocatore che, fin dal primo momento, abbia optato per la battaglia. Alla fine della fase BATTAGLIA, il villaggio apparterrà al vincitore, che avrà il diritto di metterci sopra le sue pedine.

Il caso è un po' diverso, se a fianco al villaggio c'è un castello o una cittadella. L'autorizzazione di passaggio significa allora che il visitatore entra nel castello o nella cittadella per una porta e ne esce per un'altra. È il proprietario che decide di lasciarlo entrare, ma anche di lasciarlo uscire. Allo stesso modo, il visitatore può decidere di restare nel castello e di combattervi nella fase successiva!

Esempio: Un feudatario e la sua truppa chiedono un diritto di passaggio in un villaggio in cui si trova un castello. Il proprietario lo accorda, ma una volta nel castello, il visitatore decide di non continuare il suo cammino e di attaccare. In tal caso, ci sarà una battaglia nella fase seguente. I due avversari, stando all'interno del castello, beneficiano entrambi della protezione del castello, durante la battaglia.

Un castellano può anche lasciare entrare un feudatario e la sua scorta e decidere poi di farli prigionieri a tradimento. Se i visitatori rifiutano di arrendersi, ci sarà battaglia, nella fase successiva. Riassumendo, il proprietario di un castello o di una cittadella può farne entrare e uscire chi vuole.

Evaquazione/ Ritirata

Se il proprietario di un villaggio desidera lasciarlo ad un altro giocatore o semplicemente evitare una battaglia impari, ha tutto il diritto di evaquare il villaggio, quando è il suo turno. In questo modo, il nuovo arrivato ne diventa il proprietario (salvo se il villaggio fa parte di un feudo) e può mettervi su le sue pedine, senza colpo ferire. Una volta che sia stata dichiarata battaglia, l'evaquazione non può più farsi per la strada scelta dall'occupante.

11 . LE BATTAGLIE

Modalità

C'è battaglia, quando un giocatore decide di attaccare le pedine di un altro giocatore. Perché ciò avvenga, basta che le pedine di due giocatori si trovino su uno stesso villaggio.

N.B.

Le battaglie possono essere annunciate al momento degli spostamenti, ma si combattono sempre nella fase BATTAGLIE.

Ogni battaglia si effettua in più round successivi, fino all'eliminazione completa, o alla resa, di uno dei due campi che si affrontano. Ciascun round è organizzato come segue:

a) I giocatori fanno ciascuno il totale delle loro forze. Ciascuna pedina soldato vale il numero di punti indicato. Ciascuna pedina feudatario (uomo o donna blasonati o d'Arc), presente sul campo di battaglia, vale UN punto.

N.B.

Le donne non blasonate non combattono. Alla fine della battaglia, se fanno parte del campo dei vinti, sono fatte prigioniere dal campo dei vincitori (vedi in seguito).

Ogni giocatore ha il diritto di lanciare uno, due o tre dadi, in funzione del numero di punti, impegnati nella lotta:

- da 1 a 6 punti : 1 dado
- da 7 a 12 punti : 2 dadi
- 13 o più punti : 3 dadi

b) Ciascun giocatore lancia il numero di dadi a cui ha diritto e fa la somma dei punti ottenuti. Consulta poi la Tavola dei risultati delle battaglie, che si trova sulla scheda di gioco. Sotto la cifra corrispondente a quella totalizzata con il dado o i dadi, è indicato il numero di punti eliminati nel campo del suo avversario. Il numero di punti eliminati può variare a seconda che l'avversario si trovi o no in un castello o in una cittadella, che offrono migliore protezione.

c) I punti eliminati durante il round sono tolti dal gioco simultaneamente nei due campi (naturalmente si comincia coll'eliminare le pedine soldati).

N.B.

E' possibile ottenere "spiccioli", in punti soldati, dal Gran Tesoriere, oppure scambiandoli con propri pedoni che si trovano in un altro villaggio. Il conto deve essere esatto, altrimenti lo scambio è impossibile e il giocatore è costretto ad eliminare tutta la pedina, perdendo più punti del previsto.

Se dopo aver tolto, da ambedue le parti, le pedine eliminate, uno dei due campi non ha più pedine, la battaglia smette automaticamente. Il giocatore che ha vinto ottiene il controllo del villaggio. Se invece restano ancora delle pedine in entrambi i campi, comincia un nuovo round sul tipo del precedente. Attenzione! il numero di dadi che lancerà ogni giocatore è calcolato a partire dal nuovo totale dei punti. In una battaglia particolarmente difficile può avvenire che i due giocatori si eliminino l'un l'altro! In tal caso, il villaggio resta inoccupato.



Conseguenze

Appena un giocatore ha eliminato tutte le pedine del suo avversario, può installare (o lasciare) le sue pedine nel villaggio o nel castello, che ha valorosamente conquistato (o difeso). I mulini e i frantoi, posti nel villaggio, sono distrutti e restituiti al Gran Tesoriere, a meno che il vincitore ne fosse proprietario prima della battaglia.

Le carte che rappresentano i Feudatari morti in battaglia e le carte Vescovi, che appartenevano loro, sono scartate. Le carte Cardinale, Re, Regina o Principe, che appartenevano ai defunti, sono restituite al Gran Tesoriere. Le carte Barone, Conte o Duca restano in possesso della famiglia del giocatore, a certe condizioni (vedi Pag.6, Eredità di un feudo).

N.B.

Le regole particolari delle battaglie in cui sono impegnati più di due giocatori sono spiegate nella scheda di gioco.

Prendere di mira un feudatario

Durante una battaglia, prima di lanciare il dado o i dadi, un giocatore può scegliere di utilizzare certi dadi, ai quali ha diritto, per

prendere di mira un feudatario ed eliminarlo. Vi riesce se ottiene un 6 con uno dei dadi. Se il risultato è diverso, il feudatario resta in vita e i punti sono persi.

Esempio : Il giocatore ha diritto a due dadi. Sceglie di prendere di mira il feudatario Louis del suo avversario, con un dado, e ottiene 5, fallendo nel suo tentativo. Con il secondo dado gioca contro i soldati, ottiene 4 e toglie 2 soldati al suo avversario.

I feudatari non possono essere presi di mira quando si trovano in un castello o in una cittadella.

Feudatari prigionieri

Durante una battaglia, un giocatore può domandare la grazia per uno o più suoi feudatari, che vi sono implicati. Se il giocatore avverso accorda la grazia, la battaglia è interrotta, i feudatari sono fatti prigionieri e i soldati che li accompagnano sono automaticamente eliminati.

Il giocatore che ha fatto dei prigionieri può spostarli come crede, come farebbe con dei soldati. I prigionieri non combattono, ma, se durante una battaglia, tutte le pedine che accompagnano i prigionieri muoiono, questi ultimi sono anch'essi eliminati.

Se la grazia viene accordata, un giocatore non può più eliminare volontariamente un feudatario, finché questi è suo prigioniero.

Un feudatario fatto prigioniero ha solo due possibilità per ritrovare la libertà: - o pagare un riscatto al giocatore che l'ha catturato (si metteranno d'accordo sull'importo); - o giocare una carta "EVASIONE" (vedi scheda di gioco). Dopo aver pagato il riscatto o aver giocato una carta "Evasione", il giocatore può riprendersi la sua pedina feudatario e poggiarla su uno dei suoi villaggi.

Un feudatario prigioniero non può né votare né essere eletto Re, come pure non può esigere l'Imposta feudale o la Decima e ricevere una pensione regale. Se è Vescovo o Cardinale, non può consacrare il Re. Tutti i redditi dei suoi feudi sono congelati, fino alla sua liberazione. Ad ogni giro, il Gran Tesoriere mette da parte i redditi provenienti da cittadelle, castelli, mulini e frantoi che gli spettano; questo denaro può servire a pagare il riscatto del feudatario che appena libero, riceve dal Gran Tesoriere ciò che gli spetta. In caso di morte del prigioniero, il denaro è versato al suo erede (vedi eredità di un feudo).

Attenzione! Non si può togliere il titolo ad un feudatario prigioniero.

12. FEUDI

Creazione di un feudo

La creazione dei feudi si fa nella fase ACQUISTI. Tre sono le condizioni da soddisfare per trasformare una regione in feudo:

1) Tutti i villaggi della regione devono essere occupati dalle pedine soldati o feudatari dello stesso giocatore.

2) Deve esserci almeno un castello nella regione.

3) Il giocatore compra dal Gran Tesoriere la carta nobiliare corrispondente all'importanza della regione: 1000 scudi per un ducato (5 villaggi), 800 scudi per una contea (4 villaggi) e 600 scudi per una baronia (3 villaggi).

Se le tre condizioni vengono soddisfatte, il giocatore che riceve il titolo designa come capitale del feudo uno dei villaggi dove ha un castello. Il feudo prende allora il nome del villaggio. Per esempio: ducato di Bourg, contea di Beaujeu o baronia di Sennecy.

Il giocatore sostituisce la pedina Castello con una pedina Cittadella, datagli dal Gran Tesoriere. Una cittadella si difende meglio di un castello e non può mai essere distrutta dai contadini in rivolta (vedi scheda di gioco).

La perdita della cittadella equivale alla perdita di tutto il feudo (vedi conquista della capitale).

N.B.

Un giocatore può attribuire più titoli ad uno stesso feudatario, come pure, può togliere un titolo di feudo ad uno dei suoi feudatari, che ne ha diversi, per attribuirlo ad un altro. Ma bisogna sempre che lasci al primo feudatario un titolo superiore o uguale al titolo che gli toglie. Non è possibile, ad esempio, togliere il titolo di Duca ad un feudatario, lasciandogli solo un titolo di Barone. Ricordiamo che è impossibile togliere un titolo ad un feudatario prigioniero.

Vantaggi di un feudo

I villaggi di un feudo sono impredibili. Gli avversari possono occuparli o attraversarli, a loro rischio e pericolo, ma la loro presenza non costituisce un titolo di proprietà. Non è più necessario lasciare una pedina su ogni villaggio del feudo per indicare che lo si possiede; basta avere il titolo nobiliare corrispondente ed occupare la capitale.

Il fatto di possedere un feudo permette:

- ad una donna d'intervenire nelle battaglie e di votare al momento dell'elezione del Re.

- ad un uomo di votare e di essere candidato alle elezioni del Re, a condizione di non essere Vescovo.

- di giocare la carta IMPOSTA feudale (vedi scheda di gioco) che permette di ricevere 200 scudi per ogni villaggio del feudo, non occupato dai nemici.



Conquista di una capitale

Il giocatore che riesce ad occupare la capitale di un feudo (la cittadella), diventa il proprietario legittimo di tutto il feudo. Prende il titolo nobiliare dell'ex proprietario e l'attribuisce ad uno dei suoi feudatari, uomo o donna. Invece, le pedine dell'ex proprietario, ancora presenti sul feudo, non sono eliminate: vengono considerate come degli invasori!

Eredità di un feudo

Quando un feudatario titolato muore, il giocatore in questione deve attribuire immediatamente il suo feudo o i suoi feudi ad un altro feudatario della sua famiglia, uomo o donna. Invece, le carte di vescovo sono scartate e i titoli di cardinale, re, regina o principe sono restituiti al Gran Tesoriere.

Quando un giocatore perde l'ultimo dei suoi signori, possono verificarsi due possibilità:

- questo feudatario, uomo o donna non era sposato. In tal caso, tutti i suoi feudi spettano di diritto al Re o alla Reggente, che li attribuisce al feudatario che crede. Se il trono è vacante, il giocatore tiene titoli e feudi, aspettando di ottenere una nuova carta feudatario o che un Re sia eletto.

- questo feudatario era il marito o la moglie di un feudatario appartenente ad un altro giocatore. In tal caso, quest'ultimo eredita tutti i suoi feudi.

Nei due casi, il passaggio di proprietà ha luogo nella fase delle NEGOZIAZIONI.

Le pedine dell'ex proprietario, ancora presenti nei villaggi, i castelli o la cittadella del feudo (o dei feudi) sono tolti dal gioco. Il nuovo proprietario deve mettere almeno una pedina nella cittadella di ciascun feudo. Per farlo può comprare dal Gran Tesoriere delle pedine soldati oppure prelevarli nei villaggi che occupa.

N.B.

I villaggi e le pedine soldati, che non fanno parte di un feudo restano proprietà del giocatore che ha perduto tutti i suoi feudatari.

13. NEGOZIAZIONI

Dopo l'epoca agitata delle battaglie, viene quella della politica e della diplomazia. Durante questa fase è possibile stringere alleanze, sposarsi ed eleggere il Re.

Alleanze militari, doni o prestiti di denaro, appoggi politici per l'elezione del futuro monarca... Tutto può essere discusso, salvo una cosa: due giocatori non possono scambiarsi delle carte, finché non hanno concluso un'alleanza ufficiale tramite matrimonio (vedi di seguito). Le negoziazioni possono essere fatte ad alta voce o in segreto, in un'altra stanza ad esempio.

Se non vogliono passare la notte in piedi, consigliamo però ai giocatori di limitare questa fase a 10 minuti!

Matrimoni

Tutti i feudatari uomini, salvo gli ecclesiastici, possono sposare una donna appartenente ad un altro giocatore.

Il matrimonio è annunciato pubblicamente dai due giocatori. Non è necessario che gli sposi si trovino sullo stesso villaggio, perché il matrimonio si può fare per procura.

Se è il Re che convola a giuste nozze, il Gran Tesoriere poggia subito la carta Regina sulla sposa.

L'alleanza dei due giocatori tramite matrimonio permette:

- di vincere insieme la partita, appena le due famiglie possiederanno in due 4 feudi e i titoli di Re e Regina,
- di scambiarsi liberamente le carte, a condizione naturalmente che alla fine degli scambi ciascuno non abbia più di 3 carte in mano,

- di dare un erede al Re, nel caso di un matrimonio regale (vedi carta Principe sulla scheda di gioco).
- di lasciare tutti i feudi in eredità ad una delle due famiglie, se l'altra si estingue (vedi Eredità di un feudo).

Un vedovo o una vedova possono risposarsi, ma non ci si può sposare contemporaneamente con due persone...

N.B.

Appena un matrimonio è stato concluso, si dice che c'è alleanza ufficiale tra i 2 giocatori. Quest'alleanza ufficiale offre i vantaggi citati precedentemente, finché i due sposi sono vivi. Se uno degli sposi muore, l'alleanza è spezzata e tutti i vantaggi che ne dipendono sono annullati, appena sia stata risolta la questione ereditaria.

Elezione del Re

L'elezione di un Re, in tale epoca, non assomiglia per niente alle elezioni che hanno luogo in una democrazia del XX° secolo. Sono, infatti, le grandi famiglie del regno e gli alti dignitari della Chiesa che designano il futuro monarca. Così in FIEF, per farsi eleggere, un candidato al trono deve, non solo raccogliere i voti del maggior numero di feudatari, ma deve pure trovare due vescovi o un cardinale che accettino di consacrare il Re.

Organizzazione delle elezioni. C'è un solo scrutinio per ogni giro. Sono eleggibili solo i signori titolari di un feudo che non siano vescovi. Ciascun giocatore può presentare un candidato. Possono votare: i vescovi, i Signori uomini titolari di un feudo e le donne blasonate (titolare di un feudo o Regina). Ciascun signore blasonato ha un unico voto, qualunque sia il numero dei suoi titoli. Per esempio, un feudatario, che sia nello stesso tempo Duca di Bourg, Barone di Chateaufort e vescovo di Sigy dispone di un unico voto.

Lo scrutinio. Dopo che tutti i candidati si sono fatti conoscere, il Gran Tesoriere dichiara aperto lo scrutinio. Rispettando il proprio turno, ciascun giocatore annuncia il numero di voti di cui dispone e per quale feudatario vota. Un giocatore può astenersi dal votare. Il candidato che ottiene il maggior numero di voti è eletto, a condizione di averne totalizzati almeno 3. Deve poi essere consacrato. Se ottiene meno di 3 voti o se due Signori ottengono lo stesso numero di voti, l'elezione è annullata e viene rimandata al giro successivo.

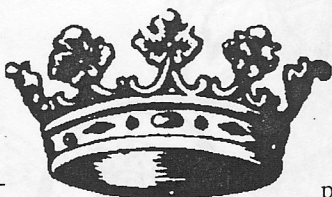
La consacrazione. Per essere consacrato Re, il feudatario che ha ottenuto il maggior

numero di voti, deve avere l'accordo di due vescovi o di un cardinale. Se costoro fanno parte della stessa famiglia del feudatario eletto, la consacrazione è automatica. Se invece appartengono alle famiglie di altri giocatori, questi ultimi devono far saper immediatamente se accettano di consacrare il nuovo Re.

Senza l'accordo di almeno un cardinale o due vescovi, la consacrazione non può aver luogo ed il trono resta vacante, fino alle elezioni successive. Se il Re è consacrato, il Gran Tesoriere, poggia la carta Re sul feudatario eletto, in modo che sporga solo il suo nome.

N.B.

Se il Re è già sposato, al momento della consacrazione, la sua sposa diventa automaticamente Regina.



Attenzione! Ci può essere solo un Re alla volta e si può cambiare sovrano solo se questo muore durante una battaglia, oppure assassinato o di peste (vedi scheda di gioco).

Reggenza

Se il Re muore, la Regina diventa Reggente ed ottiene immediatamente tutti i poteri del Re: la pensione di 500 scudi (dunque 800 in tutto), il diritto di ereditare e il controllo delle Guardie del Re. La Reggenza può assumere due forme:

1) Se c'è un Principe ereditario, è immediatamente consacrato Re, senza passare per delle elezioni e senza aver bisogno di due vescovi o di un cardinale. Siamo agli inizi della monarchia ereditaria. Il nuovo Re però è troppo giovane ed è la Regina madre che assume il comando del Regno. La Reggenza dura 4 giri, contando come primo giro quello in cui il Re muore. Alla fine del quarto giro, il Principe ereditario diventa Re a tutti gli effetti. La Regina madre conserva il proprio titolo e i propri privilegi (pensione e guardie) fino al momento in cui il nuovo Re si sposa e la nuova Regina prende il suo posto.

2) Se non c'è Principe ereditario, si procede a delle nuove elezioni nella fase **NEGOZIAZIONI** che segue la morte del Re. La Reggente, come tutti i personaggi titolari dispone di un voto. Fino a che non viene eletto e consacrato un nuovo Re, la Reggenza continua. Appena si ha l'avvento al trono di un nuovo sovrano, l'ex Reggente perde tutti i suoi poteri e deve restituire il proprio titolo di Regina al Gran Tesoriere.

14. GUARDIE REALI

Guardie del Re

Ad ogni elezione, il nuovo Re riceve gratuitamente i 20 soldati che formano la sua guardia (gigli su fondo giallo). Queste pedine devono essere messe a fianco al Re, lo seguono in tutti i suoi spostamenti e non possono essere distribuiti nei diversi villaggi. Alla morte del Re, sono restituite al Gran Tesoriere, salvo se il Re ha un figlio, caso in cui appartengono alla Reggente, poi al futuro Re. Le guardie del Re combattono come delle pedine normali e se vengono eliminate durante una battaglia possono essere riacquistate dal Re o dalla Reggente allo stesso prezzo dei soldati (100 scudi per ciascun punto).

N.B.

Solo un Re eletto riceve gratuitamente 20 guardie; la Reggente o il Re ereditario ricevono solo quelle lasciate dal defunto.

Guardie della Regina

Al momento dell'incoronazione, ciascuna nuova Regina riceve gratuitamente i 10 soldati della sua guardia (gigli su fondo rosa). Le pedine le sono poste a fianco e la seguono in tutti i suoi spostamenti. Non possono essere distribuite nei diversi villaggi e combattono come pedine normali. Alla morte della Regina vengono consegnate al Gran Tesoriere. Una regina vedova conserva le sue guardie finché è Reggente e, se è il figlio a regnare, le conserva fino al matrimonio del nuovo Re. Le guardie della Regina, eliminate durante una battaglia, possono essere riacquistate dalla Regina per lo stesso prezzo dei soldati (100 scudi per ogni punto).

15. FINE DELLA PARTITA

Alla fine di ogni giro:

- Se un giocatore non ha più alcuna pedina feudatario o soldato sulla carta del regno, è eliminato dalla partita.
- Se uno o due giocatori soddisfano alle condizioni della vittoria (vedi scopo del gioco), vengono dichiarati vincitori.

* * *

Un gioco di Philippe Mouchebeuf

Regole di Duccio Vitale

Disegni delle carte e della mappa:

Jean-Pierre DAVID

Copyright P. Mouchebeuf &

Eurogames 1989

GIOCO CON LE CARTE

Le carte sono divise in 2 categorie: le carte blu, che sono pescate aleatoriamente dai giocatori, durante la partita e la carte rosse, che sono attribuite ai giocatori dal Gran Tesoriere, in funzione dell'azione del giocatore.

CARTE ROSSE: Esse sono attribuite solo quando, il Feudatario soddisfa alle condizioni richieste. La carta di Cardinale è consegnata al Gran Tesoriere appena è avvenuto il decesso del Feudatario titolare. Alla morte del Re, la carta Re è trasmessa al Principe ereditario, se esiste. In caso contrario, è consegnata al Gran Tesoriere, fino alla prossima elezione. Alla fine della reggenza, la carta Regina è trasmessa alla moglie del nuovo Re. Se non c'è un nuovo Re, o se costui non si sposa, si consegna la carta al Gran Tesoriere. I titoli nobiliari (barone, conte, duca) possono essere trasmessi ad un altro feudatario della stessa famiglia. In caso di decesso dell'ultimo feudatario di una famiglia, i titoli sono consegnati al Re o alla reggente e in assenza di Re e di Reggente sono conservati dal giocatore, finché non trovi un nuovo Feudatario al quale attribuirli, o finché un nuovo Re sia eletto.

CARTE ROSSE

II RE



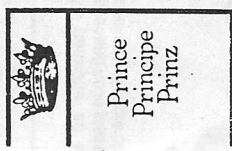
Questa carta si mette sulla carta del Feudatario eletto e consacrato, lasciando sporgere solo il suo nome. Sulla mappa, la pedina con l'iniziale del nome è sostituita dalla pedina RE (corona su fondo giallo). Il RE riceve una pensione reale di 500 scudi, ad ogni fase Redditi, ed eredita i feudi degli altri giocatori, quando non ci sono altri eredi. Dopo l'elezione riceve anche le pedine GUARDIE DEL RE. C'è un'unica carta RE!

La REGINA



Questa carta si poggia sulla carta della donna che ha sposato il Re, lasciando sporgere unicamente il suo nome. Sullo schema di gioco la pedina con l'iniziale del nome è sostituita dalla pedina REGINA (corona su fondo rosa). La Regina riceve una pensione reale di 300 scudi, ad ogni fase Redditi. Riceve pure le pedine GUARDIE DELLA REGINA. C'è un'unica carta REGINA!

II PRINCIPE EREDITARIO

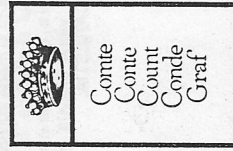
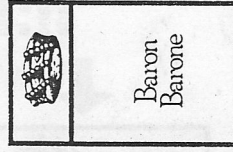


La Regina ed il Re possono mettersi d'accordo per dare alla luce un figlio. Uno dei due giocatori deve dare una carta Feudatario. Uomo che viene posata a fianco al Re. Questo feudatario sarà il Principe ereditario. Si mette la carta PRINCIPE sotto alla carta FEUDATARIO, lasciando sporgere solo la corona. Alla morte del Re, suo padre, il Principe ereditario è automaticamente consacrato Re, senza aver bisogno di essere eletto. E' l'inizio della monarchia ereditaria. Il nuovo Re è però ancora troppo giovane e sua madre, la Regina, governerà il regno per 49 giorni (vedi Reggenza). Se non c'è più Regina o Reggente, il Principe diventa Re con tutti i diritti.

CARTE BLU: Ciascun giocatore riceve una carta feudatario all'inizio della partita. Le carte blu che restano sono mescolate con cura e ciascuno ne riceve tre. Ad ogni nuovo giro, il Gran Tesoriere distribuisce ad ogni giocatore il numero di carte necessarie, perché ciascuno ne abbia di nuovo tre in mano. Le carte sono tenute segrete, fino al momento in cui sono giocate.

Quando il mazzo di carte è finito, si rimescolano le carte che sono state scartate, nei giri precedenti, in modo da formare un nuovo mazzo di carte. Se nel momento in cui le carte sono rimescolate, un giocatore non ha più Feudatari, ma ha ancora degli scudi, può domandare di ricevere una delle carte feudatario scartate precedentemente. Bisogna ricordare che le carte devono essere giocate nella prima fase del giro, ma che non sono necessariamente tolte dal gioco nello stesso tempo. Possono essere eliminate o alla fine della fase 1 (carte Assassino, Giustizia, Peste, Sole e Buoni raccolti), o alla fine della fase 2 (carte tasse). Altre rappresentano un'azione che può durare più giri (carte di Cattivo tempo, Carestia, Rivolta contadina), o persino un'intera partita (carte Feudatario e Vescovo), se il personaggio rappresentato non muore.

BARONE, CONTE e DUCA



Queste carte corrispondono rispettivamente ad un feudo di 3, 4 o 5 villaggi. Si ottengono nella fase Acquisti, versando 200 scudi per ciascuno villaggio della regione considerata (BARONE: 600 scudi; CONTE: 800 scudi e DUCA: 1000 scudi). Il giocatore che compra il titolo deve occupare tutti i villaggi della regione, tra cui uno con un castello. Egli mette allora la carta sotto quella del feudatario di sua scelta, lasciando sporgere unicamente la corona. Un feudatario, uomo o donna, vescovo, cardinale, Re, Regina, Principe ereditario può possedere più titoli nobiliari. Ciascun titolo è associato ad una regione precisa e dà diritto ad esigere una tassa importante: l'IMPOSTA feudale (vedi carte tasse). Al momento dell'elezione del Re, solo i feudatari titolari (con corona) possono votare. Ciascun feudatario ha un solo voto, anche se ha più titoli. Solo gli uomini, aventi almeno un titolo, possono essere eletti Re.

ATTENZIONE! Durante la fase CARTE, quando un giocatore mette sul tavolo una nuova carta FEUDATARIO, può togliere un titolo nobiliare ad un altro dei suoi feudatari e blasonare il nuovo arrivato, a condizione che il titolo preso non sia superiore al titolo lasciato. Ci sono 6 carte TITOLO NOBILIARE, 2 per ciascuna categoria.



CARDINALE

Questa carta si mette sotto una carta FEUDATARIO a piacere, lasciando sporgere solo il cappello rosso. Solo un feudatario già vescovo può essere fatto cardinale. La carta si ottiene nella fase Acquisti, versando 500 scudi al Gran Tesoriere. Essa permette, da sola, di consacrare il Re. Ci sono 3 carte CARDINALE.

ACQUISTI &

	100 scudi per ogni punto		200 scudi
	100 scudi per ogni punto		300 scudi
	100 scudi per ogni punto		1000 scudi

TITOLO DI BARONE:	600 scudi
TITOLO DI CONTE:	800 scudi
TITOLO DI DUCA:	1000 scudi
TITOLO DI CARDINALE:	500 scudi

REDDITI

FRANTOI	100 scudi
MULINO	200 scudi
CASTELLO	100 scudi
CITTADELLA	200 scudi
PENSIONE del RE	500 scudi
PENSIONE della REGINA	300 scudi
IMPOSTA:	200 scudi

per ogni villaggio del feudo
DECIMA: Reddito proveniente dai mulini e frantoi del vescovato

BATTAGLIE

Numero di dadi: da 1 a 6 punti: 1 dado
 da 7 a 12 punti: 2 dadi
 13 o più punti: 3 dadi

TAVOLA DEI RISULTATI DELLE BATTAGLIE

Numero di punti eliminati quando sono:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
in una cittadella	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
in un castello	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6
all'aperto	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9

SVOLGIMENTO DI UNA BATTAGLIA

Ciascuna battaglia ha luogo in round successivi, finché uno dei due campi che si affrontano viene completamente eliminato (*).

Ciascun round si svolge nella maniera seguente:

- 1) Ogni giocatore fa il totale dei suoi punti e lancia il numero di dadi al quale ha diritto (1 Feudatario = 1 punto).
 - 2) Ciascuno fa in seguito la somma dei punti totalizzati e consulta la Tavola dei risultati delle battaglie. Sotto la cifra eliminati nel campo dei dadi, troverà il numero di punti questi si trovi in una cittadella, in un castello o all'aperto.
 - 3) I punti eliminati sono prelevati simultaneamente nei due campi, potendo ottenere, se necessario degli "spiccioli" punti soldati dal Gran Tesoriere. Se da una parte e dall'altra restano ancora delle pedine, si comincia un nuovo round.
- (* Un giocatore può invocare la grazia per evitare l'eliminazione dei suoi feudatari. Se il suo avversario gliela accorda, la battaglia smette e i feudatari sono fatti prigionieri. I soldati che li accompagnano sono automaticamente eliminati.

BATTAGLIE A PIU' GIOCATORI

In una battaglia a più giocatori, più giocatori possono attaccare insieme. Nell'ambito di questa alleanza, possono scegliere tra:

- sommare le loro forze, lanciando il dado o i dadi a turno e dividendosi le perdite;
 - o attaccare ciascuno per conto proprio. In quest'ultimo caso il numero dei dadi ai quali hanno diritto è calcolato separatamente e il giocatore che subisce i loro attacchi sceglie ad ogni round contro chi si batte.
- Se un giocatore, il cui villaggio è attaccato, ha ricevuto pedine di rinforzo (sue o di un alleato), questi rinforzi possono essere addizionali alle pedine che ha già sul posto, ma non beneficiano più della protezione eventuale di un castello o di una cittadella, perché si tratta di un contrattacco e dunque di una spedizione esterna.
- Nel caso in cui ci fossero dei prigionieri, i giocatori alleati si metteranno d'accordo sulla suddivisione del riscatto.

ESEMPIO DI BATTAGLIA

Il giocatore A attacca il giocatore B, che si trova in un castello. A ha 8 soldati + 2 feudatari = 10 punti; ha dunque diritto a 2 dadi. B si difende con 5 soldati ed 1 feudatario: ha diritto ad un solo dado. A lancia i dadi e fa 5 + 3 = 8. B perde 3 soldati perché è in un castello. B lancia il dado e fa 6: A ha perso 3 soldati. Al secondo round, A ha solo 7 punti, ma lancia ancora 2 dadi. Fa 3 e 3 e toglie ancora 2 punti a B, che ha diritto ad un solo dado, lo lancia e fa 3, togliendo un punto ad A. B invoca allora la grazia per il suo Feudatario. Se A

accetta, il Feudatario di B è fatto prigioniero. A s'impadronisce del castello e il punto soldato che resta a B è eliminato. A preferisce rifiutare e la battaglia continua. A ha solo 6 punti e lancia dunque un solo dado. Fa 6 e toglie le ultime due pedine a B, ma B ha ancora un lancio di dadi da fare (il difensore ha diritto allo stesso numero di lanci dell'attaccante). B fa 6 e toglie ancora 3 soldati all'attaccante. A s'impadronisce comunque del castello, ma gli restano solo un soldato e 2 Signori.

FEUDATARI



Isabelle

Questa carta deve essere posata davanti a sé, in maniera che gli altri giocatori possano vederla. Essa permette di ricevere una pedina FEUDATARIO con la stessa iniziale del nome e di metterla immediatamente in uno dei suoi castelli o delle sue cittadelle (o, in mancanza di meglio, in un villaggio che si occupa, in un villaggio alleato o in un villaggio libero). Appena il feudatario muore, la carta è scartata e la pedina è consegnata al Gran Tesoriere. I soldati possono spostarsi solo accompagnati da un feudatario.

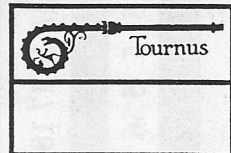
Ci sono 12 carte Uomo e 4 carte Donna.

TITOLI



d'Arc

D'ARC
Questa carta si mette sotto una carta donna lasciando sporgere "D'ARC" sotto al nome. Questa donna deve essere nubile o vedova e non titolata. In seguito non potrà mai sposarsi (o risposarsi), ma potrà ricevere dei titoli nobiliari. Questa carta permette al personaggio di fare spostamenti di TRE villaggi, con tutte le pedine che li accompagnano. Quando partecipa ad una battaglia, aggiunge ad ogni round 6 punti al totale dei dadi. C'è una sola carta "D'ARC".



Tourmus

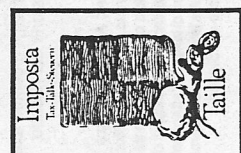
VESCOVO
Si infila questa carta sotto la carta dei feudatari uomini lasciando sporgere solo il nome del vescovato. Essa permette di esigere la decima nel vescovato indicato e di partecipare all'elezione del Re (un voto). Attenzione! Un vescovo non può sposarsi né essere Re. Due vescovi possono consacrare il Re. Ci può essere solo una carta vescovo per ciascun feudatario. Un vescovo può diventare Cardinale (vedi carta CARDINALE). Un vescovo può anche placare una rivolta contadina. Se un feudatario vescovo muore, la carta vescovo è scartata. Ci sono 4 carte vescovo, una per ogni vescovato.

TASSE



Decima

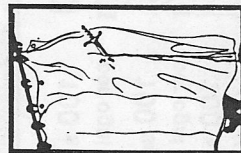
DECIMA
Questa carta si poggia sull'orlo della mappa, a fianco al nome di uno dei vescovati. Per giocare questa carta e poter esigere la DECIMA, bisogna possedere il feudatario vescovo del vescovato in questione. In ciascuna mano di gioco si può giocare un'unica carta DECIMA per vescovato. Nella fase REDDITI, il vescovo incasserà i redditi provenienti da tutti i mulini e i frantoi situati nel suo vescovato, al posto del suo proprietario o dei suoi proprietari. Se tra il momento in cui la carta viene giocata e la fase dei redditi, il vescovo muore la carta è annullata. Che sia servita o meno, viene in seguito scartata. Ci sono 4 carte DECIMA.



Imposta

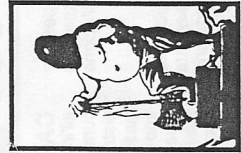
IMPOSTA
Questa carta si poggia sull'orlo della mappa, sul colore della regione alla quale si riferisce. Per poter prelevare l'imposta di un feudo bisogna possederne il titolo nobiliare (barone, conte o duca). Nella fase REDDITI, il proprietario del Feudo riceve 200 Scudi per ciascun villaggio del feudo, non occupato da pedine nemiche. Nello stesso giro, si può giocare una sola carta IMPOSTA per ciascun feudo. Se tra il momento in cui la carta è giocata e la fase REDDITI tutti i feudatari del giocatore sono eredi, il denaro sarà consegnato all'erede del feudo. Se non ci sono eredi, il denaro resta nel Tesoro. Questa carta viene poi scartata. Ci sono 5 carte IMPOSTA FEUDALE.

AI IACCHI



ASSASSINIO

Questa carta si mette su una carta feudatario a scelta, il quale è così assassinato. La pedina che lo rappresenta viene consegnata al Gran Tesoriere. La carta FEUDATARIO e la carta ASSASSINIO sono scartate, come pure i suoi titoli, all'eccezione di quelli nobiliari (barone, conte e duca), che sono attribuiti ad altri membri della famiglia. C'è un'unica carta ASSASSINIO.



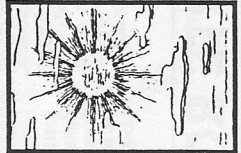
GIUSTIZIA

Questa carta si poggia su una carta FEUDATARIO tra quelle del giocatore che ha appena perpetrato un assassinio. Questa carta deve essere giocata immediatamente dopo l'assassinio per essere valida. Qualsiasi giocatore può giocarla in qualsiasi momento, anche se il suo turno è passato. Questa carta permette di condannare a morte uno dei feudatari del giocatore che ha commesso un assassinio. Si procede allora come per la carta ASSASSINIO, eliminando dal gioco la pedina e le carte in questione. Il Re, la Reggente e il Principe ereditario non possono essere mai condannati. C'è un'unica carta GIUSTIZIA.



CATTIVO TEMPO

Questa carta si poggia sul bordo della mappa, sul colore della regione presa di mira. Le pedine che si trovano in questa regione non possono più essere spostate e non è più possibile nessuna battaglia, finché non viene giocata una carta SOLE. Si può entrare in una regione in cui c'è cattivo tempo, ma non ci si può combattere e non si possono fare altri spostamenti. Ci sono 3 carte CATTIVO TEMPO.



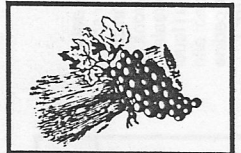
SOLE

Questa carta la si posa sulla carta CATTIVO TEMPO che si vuole. Essa annulla immediatamente gli effetti del cattivo tempo nella regione in questione. Le due carte sono allora scartate insieme. Ci sono 6 carte SOLE.



CARESTIA

Questa carta si mette sul bordo della mappa, sul colore della regione a cui si riferisce. In tutta la regione, non ci sono più raccolti. I mulini e i frantoi che vi si trovano non rendono più niente, finché non viene giocata una carta BUONI RACCOLTI. Ci sono 2 carte CARESTIA.



BUONI RACCOLTI

Questa carta la si poggia sulla carta CARESTIA che si vuole. Essa annulla gli effetti della carestia nella regione in questione. Le due carte sono allora scartate insieme. Questa carta non annulla una rivolta contadina in corso. Ci sono 6 carte BUONI RACCOLTI.



RIVOLTA CONTADINA

Questa carta può essere giocata solo se c'è carestia in una regione. La si poggia davanti a sé. In uno dei villaggi, i contadini, affamati, si ribellano. Il giocatore che ha poggato questa carta sceglie un villaggio in una regione in cui imperverrà la carestia. Egli lancia 3 dadi. Il risultato rappresenta il numero dei ribelli (consegnati dal Gran Tesoriere), che poserà sul villaggio. Se in questo villaggio si trovano altre pedine, si ha immediatamente battaglia. Se vincono i ribelli, i mulini, i frantoi e i castelli presenti sul villaggio sono distrutti. Nella fase Acquisti che segue, qualsiasi giocatore può amplificare la rivolta, comprando delle pedine Ribelli dal Gran Tesoriere (stesso prezzo dei soldati). Nella fase Spostamenti, il giocatore che controlla la rivolta, sposta il gruppo dei ribelli di 2 villaggi al massimo. Questo gruppo, nei suoi spostamenti, non si limita alla sua regione d'origine. Le pedine ribelli non possono essere separate in più gruppi, ma si spostano e combattono sempre insieme. Non possono allearsi ai soldati di un altro giocatore. Se attraversano dei villaggi occupati, i mulini, frantoi e castelli che vi si trovano, sono automaticamente distrutti. Se i ribelli conquistano una Cittadella, il feudo spetterà di diritto al primo feudatario che li scaccerà o al vescovo che avrà placato la rivolta (vedi qui a fianco).

Attenzione! Ci può essere una sola rivolta per volta. Quando tutte le pedine ribelli sono eliminate, la carta Rivolta è scartata. Ci sono 4 carte RIVOLTA CONTADINA.

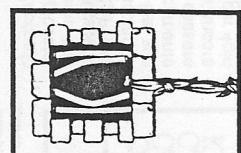
Intervento di un vescovo:

Un vescovo può cercare di placare i ribelli. Deve in tal caso recarsi nel villaggio dei ribelli e convincerli a ritornare a casa. Il giocatore lancia un dado:
- se fa 4 o più di 4, la rivolta finisce e le pedine ribelli sono consegnate al Gran Tesoriere.
- se fa 3 o meno di 3, viene lapidato e tolto dal gioco. Per aumentare le proprie possibilità di successo, prima di lanciare i dadi, il vescovo può comprare dei punti di persuasione, dando del denaro ai ribelli (500 scudi per ogni punto). I punti acquistati si aggiungono al risultato ottenuto col dado. Il denaro è versato al Tesoro.



PESTE

Si poggia questa carta sull'orlo della mappa, sul colore della regione presa di mira. In tutta la regione, la metà dei soldati muore. Villaggio per villaggio, ciascun giocatore conta i suoi soldati e ne toglie la metà (si arrotonda per difetto). Per ciascun feudatario presente sul villaggio, si lancia un dado, annunciando il suo nome e i suoi titoli: - con 4 o più di 4 il feudatario è salvo; - con meno di 4, muore di peste bubbonica. La pedina e la carta che lo rappresentano sono tolte dal gioco, come pure i suoi titoli, all'eccezione di quelli nobiliari (barone, conte e duca), che sono attribuiti ad altri membri della famiglia. La carta PESTE è scartata immediatamente dopo essere stata giocata. Ci sono 2 carte PESTE.



EVASIONE

Questa carta permette ad un prigioniero o ad un gruppo di prigionieri (presenti nello stesso luogo) di evadere. Essi sono subito spostati nel villaggio che vogliono. Ci sono 2 carte EVASIONE.