



Introduzione

Il gioco è basato sulla tipica vita di una corte Inglese del tardo medioevo. Molti Re dipendevano dall'influenza di un selezionato e ristretto gruppo di cortigiani, che usavano la loro influenza per ottenere doni come Terre, Titoli, Denaro, Uffici e Castelli. Questo gioco ricrea la tua corsa disperata per ottenere il meglio e la maggioranza di doni.

Il gioco si svolge su tre round; ogni round il Re visiterà un Castello reale o una casa (The Kings Progress [I viaggi reali]). Il tuo scopo è quello di guadagnare il maggior prestigio per la tua famiglia collezionando carte cortigiani, mettendole insieme per costruire la tua influenza e così guadagnare il controllo dei cortigiani, facendoli avanzare al castello reale e per poi usare questi cortigiani in modo da selezionare vari doni per te stesso. Per i doni e per il controllo dei cortigiani, ad ogni fine round si guadagnano punti prestigio. Man mano che il gioco progredisce i punti prestigio per i doni aumentano. Inoltre ogni cortigiano possiede una abilità personale che può essere usata dal giocatore che lo controlla per ottenere azioni extra o altri vantaggi. Chi avrà più punti prestigio alla fine vincerà la partita.

Componenti

- 8 Pedoni "cortigiani"
- 1 Carta Re (King Card)
- 1 Pedone Re (King Counter)
- 10 Marker punteggio (2 ognuno in 5 colori)
- 64 Carte Influenza (8 cortigiani, 8 carte doppie per ogni valore: 0, 1, 2, 3)

- 60 Carte doni (5 tipi di doni: 12 ognuno di Castelli (blu), Terreni (verde), Denaro (giallo), Uffici (rosso) e Titoli (viola))
- 8 Carte abilità
- 8 Carte controllo minore
- 8 Dischi in legno "abilità esaurita"
- 3 Carte ordine località del Re
- 1 Mappa

Cortigiani

Ci sono 8 cortigiani ed ognuno ha;

- Un simbolo che indica quel cortigiano
- Uno scudo sulla mappa con il simbolo che indica la propria dimora
- Un colore di carte Influenza (2 ognuna per i valori: 0,1,2,3)
- Una carta abilità
- Una carta controllo minore
- Un pedone cortigiano (dello stesso colore delle carte influenza e dello scudo)

Esempio

Lo scudo del Cavaliere (il suo domicilio è mostrato sulla mappa con il suo scudo);





Carriage

The Knight can give a free advance to any courtier

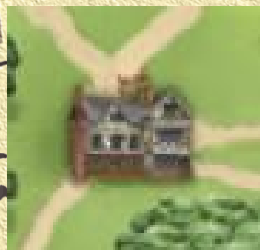
Minor Control



La sua Carta Abilità, la sua Carta Controllo Minore ed una carta Influenza (valore 2)

Mappa

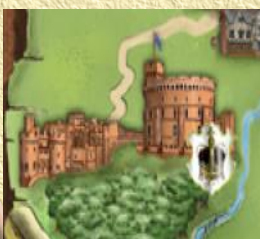
Oltre agli otto castelli e case degli otto cortigiani (domicili) ci sono altri tre edifici caratteristici



Le locande del viaggiatore che possono ospitare un cortigiano ognuna



Londra che può ospitare due cortigiani



I tre Castelli Reali e Case che il Re visiterà nei tre round di gioco. La casa Reale o il castello è indicata dallo scudo del Re e saranno chiamate nelle regole Corte Reale.

Preparazione

1. Ogni giocatore sceglie i due marker dello stesso colore (scelti dal giocatore o a caso). Uno rimarrà davanti al giocatore finché non verranno conteggiati i punti prestigio e l'altro si piazza davanti al giocatore come aiuto per ricordare il colore del giocatore. Il colore del marker punteggio indica a quale tipo di dono ogni giocatore è particolarmente attratto: se un giocatore guadagna punti prestigio nel dono del "proprio" colore, allora ottiene un punto prestigio bonus.
2. Scegliete un giocatore iniziale a caso, e dategli la Carta Re.
3. Piazzate le 3 carte ordine località del Re a caso a faccia in su vicino alle tre Corti Reali; indicate dallo scudo del Re.



4. Piazzate il pedone di ogni cortigiano nel loro domicilio.
5. Mescolate le carte e date ad ogni giocatore Quattro carte Influenza. I giocatori poi scarteranno una carta coperta e terranno le tre carte rimanenti, a formare la mano iniziale di carte Influenza del giocatore.
6. Mescolate le restanti carte Influenza insieme agli scarti, formare un mazzo coperto e scoprire accanto allo stesso tre carte.
7. Mescolate il mazzo delle carte doni e mettetene 12 nell'area della mappa "Major Gifts" (doni maggiori) in 6 coppie di 2. Poi mettetene 6 nell'area "Minor Gifts" (doni minori).
8. Piazzate il pedone del Re (bianco) sul tracciato temporale della Corte, sul numero uguale al numero dei giocatori

Svolgimento del Gioco

Il gioco è diviso in 3 round nei quali il Re viaggia ad una delle 3 Corti Reali. Nel primo round il viaggio è alla Corte Reale con la Carta ordine località del Re 1, il secondo round alla Carta ordine località del Re 2 ed il terzo round alla Carta ordine località del Re 3.

Ogni round è composto da 4 fasi

1. **Turno del Giocatore (I giocatori fanno il loro turno in senso orario finché questa fase non termina)**
2. **Selezione del Dono Minore**
3. **Punteggio**
4. **Governo delle casate**

1. Turno del Giocatore

Ogni turno del giocatore può avere 3 fasi:

- A. Carta del Re
- B. Abilità del Cortigiano
- C. Influenza e Controllo

A. Carta del Re

All'inizio di ogni turno del giocatori c'è una fase di Carta del Re. Se il giocatore non ha la Carta del Re questa fase viene saltata.

Se il giocatori ha la Carta del Re, egli effettua due azioni:

1. Avanzare il pedone del Re lungo il tracciato temporale della Corte. (Questo avviene anche al primo turno di ogni round)



2. Reclamare 1 Punto Prestigio SE c'è un cortigiano nella Corte Reale.

Se il pedone del Re dovesse raggiungere la corona, il round finirebbe immediatamente; il giocatori che stava muovendo termina il turno ma inizierà il prossimo round.

B. Abilità del Cortigiano

Ci sono 8 carte abilità, una per ogni cortigiano, e indicano la speciale abilità del cortigiano. Appena un giocatore prende il controllo maggiore, prende anche la carta abilità e la piazza sotto le carte "costruite".

Tutte le abilità sono in aggiunta al normale turno del giocatori, eccetto che per "*Influence of the Chaplain*" che sostituisce il turno dei giocatori.

Il giocatore, all'inizio del suo turno, può usare l'abilità di uno dei suoi cortigiani, a meno che **non** sia esaurito. Quando l'abilità è usata, piazzare un disco nero sulla carta per indicarne lo stato esaurito. L'abilità può essere usata soltanto una volta da chi ha il controllo maggiore sul cortigiano, e non può essere usata nel turno in cui viene guadagnata.

Se un altro giocatore ottiene il controllo maggiore e così la carta abilità, l'abilità viene rinnovata. Il disco "esaurito" viene rimosso e l'abilità può essere usata di nuovo. Le carte abilità non si rinnovano tra un round e l'altro; per rinnovarsi devono passare di proprietario.

Per i dettagli sulle abilità, vedere le descrizioni sulle carte e le spiegazioni complete in fondo a questo regolamento.

C. Influenza e Controllo

Ogni giocatore compie **due** azioni. Ci sono quattro tipi di azioni, ma devono avvenire in ordine: Avanzamento, Costruzione, Collezionare e Scartare. Un giocatore può ripetere un qualsiasi tipo di azione. Le azioni ed il loro ordine sono:

- **Avanzamento** di un cortigiano
- **Costruzione** dell'Influenza nei cortigiani
- **Prendere** carte Influenza
- **Scartare** qualsiasi carta Influenza "esposta"

Avanzamento di un cortigiano

- Un giocatore può usare una azione per muovere un pedone cortigiano in una località adiacente
- Egli può ripetere l'azione di avanzamento per lo stesso cortigiano oppure per un altro cortigiano
- E' consentito solo un cortigiano per locanda (importante, alcuni luoghi hanno due locande ed alcuni una)
- Sono consentiti due cortigiani a Londra
- Un giocatore può muovere un cortigiano di cui non detiene il controllo
- Nessun cortigiano può avanzare fino ad oltrepassare (una ulteriore distanza) l'attuale Corte Reale
- Se lo stesso cortigiano viene mosso due volte, la posizione intermedia può risultare piena, cioè il cortigiano ci passa attraverso.

Se il cortigiano mosso dovesse arrivare alla Corte Reale obiettivo, si attiverebbe la fase di Arrivo a Corte.

Arrivo a Corte

Appena un cortigiano arriva a Corte, il giocatore attivo fa entrare il cortigiano sul tracciato dell'arrivo in ordine di entrata (posizione 1, poi 2, poi 3, etc) **E** prende la Carta del Re.



Il giocatori con il controllo Maggiore poi:

1. Scarta la carta esposta del cortigiano arrivato
2. Seleziona una qualsiasi coppia di doni nell'area doni Maggiori (Major gifts)

Questo scarto da un cortigiano nella Corte Reale non cambia il controllo Maggiore o Minore, fino alla fase di punteggio di ogni round.

Importante, le carte possono ancora essere costruite sui cortigiani nella Corte Reale ma, come prima, non cambia il controllo fino alla fase di punteggio di ogni round.

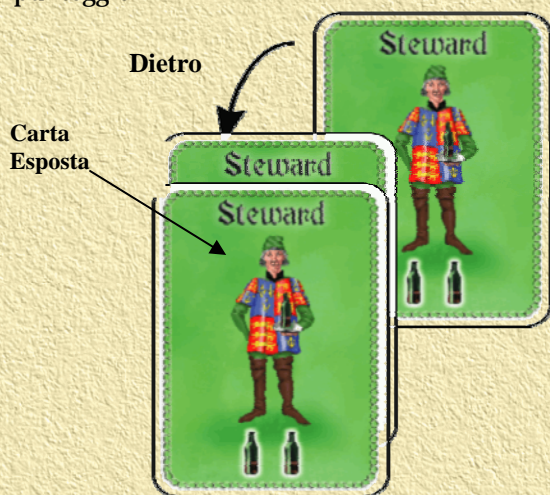
Tracciato temporale della Corte

Ogni round termina quando cinque cortigiani arrivano alla Corte Reale. Se il giocatore che ha mosso deve fare un'altra azione, questa azione viene persa, ma egli ottiene la Carta del Re così inizierà il prossimo round.

Importante: il round può terminare anche il pedone del Re (bianco) raggiunge la corona sul tracciato temporale, anche se cinque non hanno raggiunto la Corte Reale.

Costruzione dell'Influenza nei cortigiani

- Un giocatore può costruire (calare) un numero qualsiasi di carte dalla sua mano al tavolo per un cortigiano, oppure una ognuna per due cortigiani
- Quando si calano molte carte dovrebbero essere impilate in modo che sia visibile soltanto il nome del cortigiano per tutte le carte, e solo la carta iniziale sia esposta
- Qualsiasi carta aggiunta ad una costruzione deve essere piazzata sotto l'ultima carta (quella più lontana dalla carta esposta).
- Il controllo dei cortigiani viene controllato immediatamente quando viene aggiunta nuova influenza alla costruzione, **eccetto** quando il cortigiano si trova nella Corte Reale. In questa condizione il controllo cambia soltanto nella fase di punteggio



Il controllo Maggiore di ogni cortigiano è determinato dal valore costruito più alto (le carte scoperte sul tavolo). Il giocatore che ha il secondo valore più alto ha il controllo minore. Il valore

della costruzione è uguale al numero di carte più il numero di simboli sulla carta esposta.

L'esempio precedente: questa costruzione ha 3 carte più 2 bottiglie che danno un valore di 5.

Quando un giocatore per primo costruisce le carte influenza di un cortigiano, gli si danno ENTRAMBE le carte sia dell'abilità che del controllo Minore. Quando viene fatta una seconda costruzione (dello stesso cortigiano e di qualsiasi valore) dare la carta appropriata (abilità per il controllo maggiore, o minore per il controllo minore) al giocatore che l'ha costruita. Se il giocatore che ha costruito è in pareggio per il valore della costruzione, dare a questo giocatore la carta controllo minore. In altre parole si deve aumentare il valore di costruzione di un cortigiano per prendere possesso di una delle carte (abilità o controllo minore). Una circostanza può sorgere quando un'abilità o la carta di controllo minore ha bisogno di essere riassegnata e due giocatori (o più) sono in pareggio per il valore della costruzione, e nessun giocatore ha una carta. In questo caso il giocatore più vicino in senso orario dalla carta che ha bisogno di essere riassegnata ha la precedenza.

Importante: un giocatore può entrare nella Corte Reale con entrambe le carte di controllo del cortigiano (maggiore e minore).

Prendere carte Influenza

- Un giocatore può prendere una carta per azione OPPURE due carte se tutte e tre le carte esposte non hanno simboli su di esse (valore 0)
- Queste carte sono rimpiazzate immediatamente dal mazzo influenza
- In nessun caso un giocatore può prendere una carta coperta dal mazzo senza avere l'abilità del Pettegolezzo della Padrona

Test di Fedeltà

Se le tre carte scoperte accanto al mazzo non possono essere rimpiazzate perchè il mazzo è terminato, avviene un Test di Fedeltà.

Ogni giocatore in ordine, iniziando dal giocatore a sinistra di colui che ha la carta del Re, deve scartare una carta esposta in una costruzione sul tavolo. Il giocatore o i giocatori che scartano la carta influenza con il valore più alto, ottengono un avanzamento gratuito del pedone cortigiano. Questi scarti e qualsiasi altri sono poi rimescolati nel mazzo Influenza e le tre carte rimpiazzate, prima di eseguire qualsiasi avanzamento gratis.

Se ci sono due o più avanzamenti gratuiti il giocatore alla sinistra di colui che ha la carta del Re inizia per primo e poi in senso orario. Se un cortigiano entra a Corte segue la normale fase di arrivo. La Carta del Re va, come normalmente è, al giocatore che è entrato a Corte. Se la fase

dovesse terminare perché sono arrivati alla Corte Reale cinque cortigiani, rimangono validi ancora qualsiasi avanzamento gratuito, ma non può entrare più nessuno alla Corte Reale.

Il gioco continua al punto precedente al Test di Fedeltà.

Scartare qualsiasi carta Influenza "esposta"

- Un giocatore può scartare una qualunque carta influenza esposta
- Può cambiare il controllo Maggiore o Minore a meno che il cortigiano non sia alla Corte Reale

2. Selezione di Doni Minori

Quando il round termina o a causa dei 5 cortigiani arrivati al numero massimo, o in seguito al termine del tracciato temporale, vengono presi i doni Minori in ordine inverso all'ordine di entrata a Corte. Il giocatore con il controllo minore di un cortigiano nello spazio col numero più alto (es: il 5 se cinque cortigiani sono arrivati a Corte) sul tracciato dell'arrivo seleziona per primo.

Almeno un dono minore e due doni maggiori rimarranno, e saranno scartati.

3. Punteggio

Adesso si conteggiano i Doni in ordine: Castelli, Terreni, Denaro, Uffici e Titoli. I punteggi variano tra i round:

Round	1°	2°	3°
1	2		
2	3	1	
3	4	2	1

Il giocatore con più doni di quel tipo diventa primo. Il secondo con più doni prende la seconda posizione e così via. Se i giocatori hanno lo stesso numero di doni di un tipo, allora si contano le corone su quelle carte per rompere il pareggio.

Se persiste ancora il pareggio, allora si assegna un punto prestigio in meno e la posizione successiva non viene conteggiata. Per esempio: se c'è un pareggio per il primo posto nel terzo round allora i giocatori in pareggio prendono 3 punti prestigio ognuno ed il giocatore seguente prende 1 punto per la terza posizione.

Poi si conteggia chi ha il maggior numero di tipi di doni. Se il numero di tipi è uguale, si confrontano il colore di doni peggiore per ogni giocatore in pareggio. Se anche questi colori sono uguali, si confronta la lunghezza e poi il numero di corone, poi il seguente miglior colore viene confrontato e così via finché il pareggio non viene spezzato o i colori non sono considerati essere uguali definitivamente.

Se un giocatore segna punti nel dono corrispondente al proprio colore, allora prende un punto prestigio in più come bonus. Questo non viene applicato per il conteggio del maggior tipo di doni.

Esempio: Nel primo round Adam, che ha come colore il viola, ha 3 Titoli, 2 Terreni ed 1 Castello. Steve, che ha il giallo, ha 3 Terreni, 2 Uffici ed 1 Titolo. Adam è il primo nei Titoli e Castelli e prende 4 punti Prestigio, mentre Steve è primo nei Terreni e negli Uffici e segna 4 punti. Entrambe i giocatori hanno tre tipi di oggetti. Il tipo di oggetto peggiore di Adam è 1 Castello senza corone, ma Steve ha 1 Titolo con 1 corona. Così Steve segna 2 punti per il maggior numero di tipi di doni. Infine Adam segna un ulteriore punto nel "suo" colore di doni, cioè i Titoli (viola). Steve che ha il Giallo non ottiene punti nel "suo" colore di doni (Denaro).

Appena un giocatore diventa primo in un tipo di doni, deve scartare una qualsiasi carta esposta dai cortigiani di sua scelta. Questo scarto si applica anche quando si controlla la maggioranza di tipi di doni. Se c'è un pareggio non risolto, ENTRAMBE i giocatori devono scartare. Questi scarti vanno fatti prima che venga conteggiato il prossimo tipo di dono.

Punteggio per il Controllo Maggiore

Per tutti i cortigiani, ridistribuite i controlli Maggiori e Minori come richiesto.

Il giocatore con il valore costruito più alto per ogni cortigiano ha il controllo Maggiore e prende la carta Abilità, ed il giocatore con il secondo valore più alto ottiene la carta controllo Minore. Se ci sono pareggi, il giocatore che ha già una di queste carte vince il pareggio. Se i giocatori con le carte sono in pareggio allora le carte rimangono dove sono. In altre parole si deve aumentare il valore di costruzione del cortigiano per poter ottenere le carte (abilità o controllo minore).

Esempio: Adam ha un valore di costruzione della Padrona (Mistress) di 3 e possiede la carta Abilità. (egli ha dovuto scartarla quando ha selezionato un dono Maggiore). Carl ha un valore di costruzione di 4 come Martin. Comunque Carl ha la carta controllo Minore. Così la carta Abilità (che si rinnova) va a Carl il controllo minore va a Martin.

Ogni giocatore ora ottiene 2 punti Prestigio per ogni controllo Maggiore di un cortigiano che possiede.

4. Governo delle casate

- Ritornare al proprio domicilio tutti i pedoni cortigiani che si trovano alla Corte Reale. Tutti gli altri rimangono sulle loro attuali posizioni
- Tutti i doni non selezionati si scartano

- Prendere il mazzo influenza, aggiungere gli scarti, mescolare, tagliare il mazzo e metterlo coperto pronto all'uso. Le tre carte scoperte restano sul tavolo
- Distribuire un nuovo set di doni alla Corte Reale
- Piazzare il pedone del Re (bianco) sul Numero uguale al Numero dei giocatori sul tracciato temporale
- Il primo giocatore a giocare è colui che ha la carta del Re

Vincere la partita



Il giocatore con più punti Prestigio vince.

Se c'è un pareggio per i punti Prestigio allora si calcolano i doni in totale per giocatore, poi la maggioranza di corone sui doni e poi la maggioranza di carte costruzione.

Ringraziamenti



Mille, mille grazie al "Monday Night Crew" di Martin Draper, Adam Huby, Adam Tracey e Carl Brittain per le loro idee, aiuti ed il loro entusiasmo nel play-testing e le prove di lettura. Un ringraziamento speciale a Martin Draper per aver pensato alle abilità dei personaggi.

Abilità dei personaggi

Tutte le abilità dei personaggi sono in aggiunta al normale turno del giocatore, eccetto che per l'abilità del Chaplain: "Influence of the Chaplain" che sostituisce i turni dei giocatori.



Chamberlain: Disguise (Ciambellano: Travestimento)

Il Ciambellano può costruire fino a due differenti cortigiani in uno o due costruzioni. Questi devono essere cortigiani differenti alla forma alla quale loro si associano. Il giocatore piazza la/le carte travestimento sotto la costruzione scelta. Queste carte vengono scartate se diventano esposte.



Chaplain: Influence (Cappellano: Influenza)

Il Cappellano può effettuare tre azioni in qualsiasi ordine, ma tutte le tre azioni devono essere differenti.



Knight: Carriage (Cavaliere: Carrozza)

Il Cavaliere può far avanzare gratis di un passo un qualsiasi cortigiano. Un cortigiano poi può fare un ulteriore avanzamento come parte del normale turno di azione per muovere attraverso una locanda piena.



Mistress: Rumour (Padrona: Pettegolezzi)

La Padrona deve pescare un numero di carte dal mazzo Influenza, uguale al numero di cortigiani nella stessa località ed in quelle adiacenti (inclusa la Corte Reale). Lei può scegliere una di queste carte da tenere, mentre le altre carte non scelte si scartano. Se non ci sono abbastanza carte nel mazzo influenza, pesca quelle che ci sono.



Privy Seal: Negotiate (Guardasigilli: Negoziazione)

Il Guardasigilli può riordinare fino a due set costruzione. Egli non può costruire carte con questa abilità, ma può ancora costruire carte Influenza come una o entrambe le sue due azioni.



Secretary: Favour (Segretario: Favore)

Il Segretario può scambiare un dono nell'area dei doni Maggiori o Minori con un altro nell'area dei doni o con un dono coperto dal mazzo dei doni rimasti. Se è scambiato col mazzo dei doni, prende la carta in cima e scartala carta scambiata.



Steward: Opportunity (Steward: Opportunità)

Lo Steward può prendere una carta scartata oppure una scoperta. Egli può scegliere tra gli scarti per trovare la carta desiderata e non deve far vedere la carta che ha scelto.



Treasurer: Corruption (Tesoriere: Corruzione)

Il Tesoriere può reclamare tanti punti prestigio quanti sono i cortigiani nella Corte Reale.