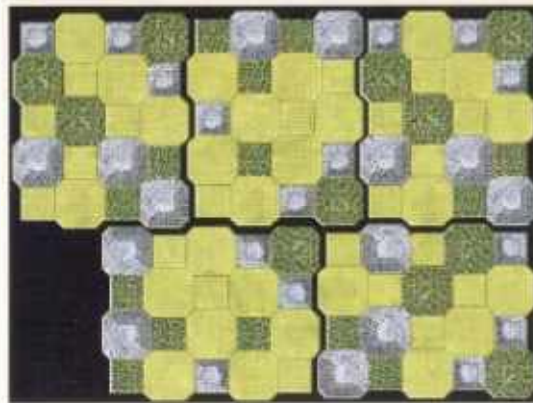


Preparazione del gioco

• Costruzione della mappa di gioco

Ogni giocatore prende un pezzo di mappa di gioco. I pezzi sono posti a fianco a fianco per costruire una grande mappa di gioco. (Raccomandiamo di aggiustare i pezzi in modo compatto per quanto possibile. Nessuna sovrapposizione è autorizzata. Attenzione ai bordi che si incastrino bene. Le caselle sono limitate dai bordi dei pezzi della mappa.



La mappa di gioco è composta di tanti pezzi quanti sono i giocatori partecipati alla partita.

• Preparazione delle carte e dei punti vittoria

Il mazzo delle carte "Popolo" è mescolato e collocato sul tavolo a faccia in giù.

I pezzi di moneta che rappresentano i punti vittoria, sono piazzati in modo da essere accessibili.

Si esclude la carta "Fine partita" ("Spielende") dalle carte e la si pone da parte, entra in gioco solo più avanti. Le altre 65 carte sono mescolate.



Carte «Popolo»



carte

Monete



• Distribuzione del materiale ai giocatori

Ogni giocatore riceve 4 carte che prende in mano. Se un giocatore riceve delle carte Avvenimento tra queste carte, sono rimesse nel mazzo ed il giocatore ne riceve di altre in sostituzione.

Ogni giocatore riceve inoltre:

- I blasoni del colore di sua scelta
- Il paravento dello stesso colore
- Due carte alleanza «Corona» e «Spada».

• Piazzamento iniziale

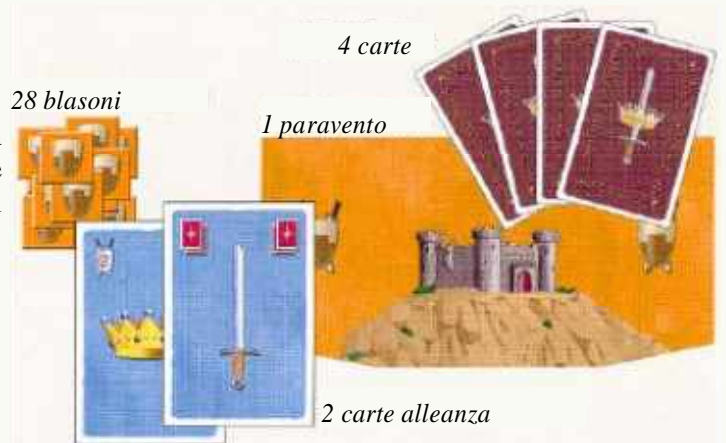
Si sceglie il primo giocatore. Pone uno dei suoi blasoni su una casella libera della mappa. In senso orario, gli altri giocatori pongono uno dei loro blasoni su una casella libera, rispettando la seguente regola: un blasone può essere posto solamente su una casella che non è già adiacente ad un blasone piazzato (che sia del suo colore o di un colore avversario).

Si intende per adiacente una casella che ha un bordo o una frontiera in comune.

Una volta che tutti i giocatori hanno piazzato un primo blasone, si ricomincia questo processo una seconda volta.

Tutti i giocatori possiedono così, esattamente all'inizio della partita due caselle.

Parecchie caselle adiacenti appartenenti ad uno stesso giocatore formano una regione.

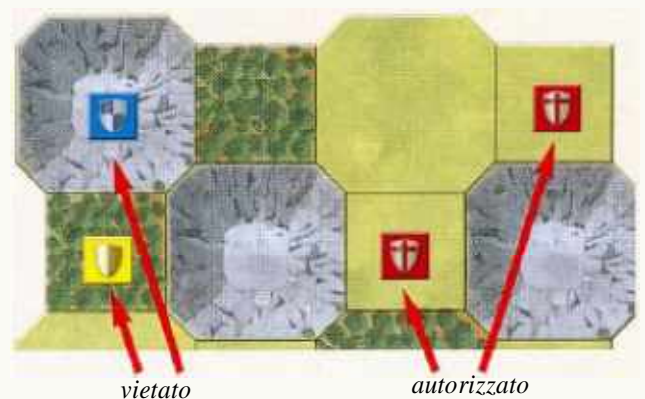


28 blasoni

4 carte

1 paravento

2 carte alleanza



vietato

autorizzato

Auteur : Klaus-Jürgen Wrede
Graphismes : Christof Tisch, Jörg



Traduzione : Gnoccarello – ver. 1.0 – marzo 2005

© Copyright 2002 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany

Carte

Si possono utilizzare le carte in 3 modi differenti (eccezione): la carta "Sobillatore" ("Anführer") si utilizza solamente in due modi).



1. In caso di rivolta o di attacco di un territorio avversario, è il valore scritto sullo scudo che viene preso in conto.
2. Per la presa di possesso di caselle vuote, è il numero di scudi neri che conta (1 casella per scudo nero).
3. In quanto carta azione speciale, l'effetto è segnato sulla carta. Il costo dell'azione è segnato nel margine sinistro.



Conteggio delle Città
Tutti i giocatori, a parte il re in carica, ricevono un punto vittoria per ciascuna delle loro città che siano grandi o piccole. Girare una nuova carta.

2 esemplari



Sobillatore (3 PC)
Una carta potente in combattimento che può essere giocata in caso di rivolta o di attacco di un territorio avversario.

5 esemplari



Costruire un castello
Per due punti azione, si può costruire un castello su una delle proprie caselle "Montagna".

15 esemplari



Imboscata
In caso di rivolta o di attacco contro una delle vostre regioni, neutralizzate la carta avversaria del valore più forte.

2 esemplari



Agitazioni
Si rivelano due carte "Popolo". Le spade restano con la faccia visibile. Girare una nuova carta.

5 esemplari



Sobillatore (4 PC)
Una carta potente in combattimento che può essere giocata in caso di rivolta o di attacco di un territorio avversario.

3 esemplari



Costruire una cattedrale
Per due punti azione, si può costruire una cattedrale in una propria grande città

10 esemplari



Cessate il fuoco
Interrompe la rivolta o un attacco in corso senza risultati. Tutte le carte giocate (a parte questa) sono riprese in mano.

2 esemplari

Carte avvenimenti

Quando si pesca una carta avvenimento, non si ha scelta. Il testo è letto ad alta voce ed è eseguito subito. La carta avvenimento è scartata. Il giocatore che ha tirato questa carta ha il diritto di girare una nuova carta.



IMPORTANTE : Le carte avvenimento hanno effetto solo se c'è un re. Finché non c'è un re, sono scartate senza effetto.



Fine della partita
Quando questa carta è girata, la partita si ferma immediatamente. Il giocatore non può finire il suo turno. Si effettua il conteggio di fine partita.

1 esemplare



Rivolta
Per un punto azione, si svelano tre carte "Popolo", le spade restano a faccia visibile. Una buona carta per preparare una rivolta.

3 esemplari



Costruire una città
Per due punti azione, si può costruire una piccola o una grande città su una o due, delle sue caselle "Pianura". Le città non possono essere fuse o distrutte.

15 esemplari



Visita del Papa
Per un punto azione, questa carta è giocata a faccia visibile e vi protegge durante un turno da ogni attacco e rivolte. Poi, la carta è scartata. (Molto efficace, ma dura solamente un turno).

3 esemplari