

Andreas

Steding

La Dinastia Staufer

Durante il Regno
di Enrico VI



2 - 5 Giocatori



Età 12+



Circa 20min. per Giocatore

Componenti & Preparazione

- 1 Scheda Azione
 - 6 Regioni
 - 6 Tessere Punteggio
 - 1 Scheda Riserva
 - 72 Casse del Tesoro
 - 16x arancioni
 - 28x turchesi
 - 10x marroni
 - 18x viola
 - 1 Tabella Punteggio
 - 15 Tessere 25 Punti (Medaglia d'Argento)
 - 5 Tessere 100 Punti (Medaglia d'Oro)
 - 35 Carte Privilegio
 - 15 Privilegi con sigillo  (per la prima partita)
 - 20 Privilegi con sigillo 
- La preparazione del gioco per i seguenti componenti è spiegata nelle pagine 4 e 5:
- 75 Emissari
 - 15 per ciascuno dei 5 colori
 - 15 Nobili
 - 3 per ciascuno dei 5 colori
 - 20 Familiari
 - 4 per ciascuno dei 5 colori
 - 18 Carte Incarico
 - 19 Tessere Round
 - 6x A, 6x B, 6x C, 1x Punteggio Finale
 - 1 Carta panoramica di gioco
 - 2 Segnalini Punteggio
 - 1 Pedina Re Enrico VI

Attenzione











Molti materiali di gioco hanno dei simboli per identificare il numero dei giocatori.



Esempio: Questo componente viene usato per 4 o 5 giocatori.

Prestate sempre attenzione alle sezioni della preparazione segnalate con “**Nota il numero di giocatori!**” per essere sicuri di utilizzare i componenti corretti in base al numero di giocatori.



- 7** Prendete le 15 **Carte Privilegio** con il sigillo blu.
Le 5 carte che mostrano il simbolo  nell'angolo in alto a destra sono privilegi Punti Vittoria. Ordinatele in base al loro valore in punti e piazzatele in una pila a faccia in sù, con il valore più alto in testa e quello più basso in fondo.
1 valori dei punti utilizzati dipendono dal numero dei giocatori:
2 Giocatori:  e , 3 Giocatori: ,  e ,
4 Giocatori: , , , e , 5 Giocatori: usate tutti i privilegi

Rimettete tutti i privilegi Punti Vittoria inutilizzati nella scatola.
Piazzate le rimanenti 10 Carte Privilegio con il sigillo blu a faccia in sù in 5 pile, con ogni pila che contiene 2 privilegi identici. (Usate solo 1 privilegio per pila in una partita a 2 giocatori).

Nota: Le Carte Privilegio con il sigillo rosso non vengono usate nella vostra prima partita. Potrete usarle in future partite, dopo che avrete familiarizzato con i privilegi iniziali. Per ulteriori informazioni consultate pagina 2 del Supplemento alle regole.

1. Piazzate la **Scheda Azione** al centro del tavolo
(*Attenzione al numero di giocatori!*)

Numero di giocatori

2. Piazzate le **6 Regioni** in ordine casuale intorno alla Scheda Azione, come indicato.
(*Attenzione al numero di giocatori!*)

Spazio del Re

Nome Regione/spazio Pagamenti

Numero di giocatori

Spazio Tessere Punteggio

Bonus Regione

Sedi Uffici

Spazio Segnalino Punteggio

Le Casse vanno qui sotto



3. Mescolate le **6 Tessere Punteggio** e piazzatene una sullo spazio Tessera Punteggio di ogni Regione.
(*Attenzione al numero di giocatori!*)

Numero di giocatori

4. Piazzate la **Scheda Rinforzi** in modo che sia di facile accesso a tutti i giocatori.
(*Attenzione al numero di giocatori!*)

Spazio Rinforzi

Numero di giocatori

5. Mescolate tutte le **Casse del Tesoro** e create una (o più) pila ponendole a faccia in giù.
Piazzate una Cassa del Tesoro a faccia in sù sotto ogni spazio nella Scheda Rinforzi, in modo che le icone siano visibili.
Quindi, piazzate una Cassa del Tesoro a faccia in sù sotto ogni sede d'ufficio in ciascuna Regione.
Nota: E' presente una icona cassa ovunque vada piazzata una Cassa del Tesoro.

Retro



6. Piazzate la **Scheda Punteggio** in modo che sia facilmente accessibile a tutti i giocatori. Ponete le medaglie d'argento (25) e d'oro (100) vicino.

Preparazione (continua)

8. Ogni giocatore sceglie un colore e prende **4 Emissari** e **1 Nobile** nel colore scelto. Questi vengono piazzati di fronte a lui a formare una riserva personale e rappresentano la sua "Corte". Tutti gli Emissari e Nobili rimanenti, verranno piazzati in una riserva comune di fianco al tabellone di gioco a rappresentare la "Provincia".

4 Emissari 1 Nobile



La "Corte" del giocatore rosso
(riserva personale)



La "Provincia"
(riserva generale)

13. Infine, piazzate la **Pedina di Re Enrico VI** sullo **spazio del Re** nella Regione indicata dalla tessera **A** messa da parte nel passo 11 (cioè la regione non inclusa nella tabella dei round) La regione nella quale il Re risiede al momento viene identificata come la "**Regione del Re**".
Il gioco può ora cominciare!



12. Piazzate uno dei due **Segnalini Punteggio** nell'apposito spazio quadrato sulla Regione evidenziata dalla prima tessera **A**. Piazzate l'altro segnalino sopra la colonna delle tessere **B**.



9. Il giocatore che per ultimo è stato nel Mediterraneo diventa il primo giocatore e piazza uno dei membri della sua famiglia come signaposto sullo spazio "1" della Tabella Ordine di Turno nella Scheda Azione (qui evidenziata come giocatore rosso)



In senso orario, gli altri giocatori continueranno a piazzare uno dei propri Familiari sui 3 spazi seguenti (qui evidenziati come i giocatori verde, blu e giallo).

Ora, partendo dall'**ultimo** giocatore (in questo caso il giallo) e continuando in senso antiorario, ogni giocatore piazza il secondo Familiare sulla Tabella dell'Ordine di Turno, come evidenziato. Infine queste operazioni vengono ripetute anche per il terzo Familiare di ciascun giocatore (senso antiorario partendo dall'ultimo giocatore).

Ogni giocatore quindi piazza il quarto Familiare sulla casella "0" della **Tabella Punteggio**.



10. Dividete le **carte Incarico** in 3 pile in base al tipo (nome regione, pergamena blu, pergamena rossa).

Mescolate ciascuna pila separatamente poi ogni giocatore pesca una carta faccia in giù da ciascun mazzo. Rimettete le rimanenti carte Incarico nella scatola.



11. Mescolate le **Tessere Round** in base al loro retro in pile separate e piazzate le tessere a fianco del tabellone di gioco come di seguito evidenziato:



Le 6 tessere **A** mostrano i nomi delle Regioni. Ponete a caso 5 di queste a faccia in su in una colonna di fianco al tabellone di gioco. Mettete da parte momentaneamente la sesta per il passo 12.



Le 6 tessere **B** mostrano una condizione di gioco. Ponete a caso 5 di queste a faccia in su sulla destra delle tessere Regione. Riponete la sesta inutilizzata nella scatola.



Le 6 tessere **C** mostrano un numero e alcuni simboli. Ponete a caso 4 di queste tessere a faccia in su di fianco alle prime quattro tessere condizione di gioco. Riponete le due tessere inutilizzate nella scatola.



La restante Tessera Round (Punteggio Finale) viene piazzata sulla destra della quinta riga di tessere, sotto le tessere **C**.

Dovreste aver creato una disposizione di tessere simile a quella evidenziata qui a sinistra.

Ponete la **Carta Panoramica di Gioco** in modo che sia accessibile a tutti i giocatori.



Contesto storico

Durante il 12^a e 13^a secolo, la famiglia Staufer si è dimostrata una grande dinastia producendo diversi re ed imperatori Romano-Germanici. Il più famoso di questi regnanti fu Federico I, anche conosciuto come "Barbarossa" per il colore della sua barba. Suo figlio Enrico VI, incoronato imperatore, conferì ancora più potere alla dinastia Staufer. L'Impero si estendeva dai mari del Nord e dal mar Baltico fino alla Sicilia, nel sud dell'Italia. Per mantenere il controllo su un così vasto Impero, Enrico VI dovette viaggiare con l'intera corte e governare l'Impero dal dorso di un cavallo. Si dice che in un solo anno percorse oltre 4.000 chilometri.




Introduzione


I giocatori sono nobili che accompagnano Enrico VI mentre viaggia attraverso il suo regno. Cercheranno nel contempo di migliorare la propria influenza occupando posti negli uffici delle sei regioni dell'Impero di Sua Maestà. Occupare le sedi degli uffici garantisce Punti Vittoria e diversi vantaggi. Dovranno però essere sicuri di mantenere sufficienti Emissari e Nobili al loro seguito.

Il vostro seguito sarà la chiave del vostro successo.

Riguardo queste Regole

Nella spiegazione iniziale di ogni elemento del gioco, abbiamo ommesso la descrizione dei casi speciali. Queste situazioni non capiteranno nella maggior parte delle partite e la loro descrizione potrebbe confondere i nuovi giocatori.

Questi casi speciali verranno trattati alla fine di ogni sezione in un particolare riquadro evidenziato con . Vi raccomandiamo di non considerare in un primo momento questi riquadri e di fare riferimento ad essi solo quando si evidenzia il caso speciale.

Alcuni elementi del gioco vengono approfonditi in maniera più dettagliata - e per più semplice riferimento - nel Supplemento allegato alle regole. Se trovate un riferimento a questi elementi nelle regole principali, potete immediatamente utilizzare il Supplemento per saperne di più. Questi riferimenti al Supplemento sono evidenziati dal simbolo . Potete comunque completare la lettura delle regole e segnarvi i dettagli da approfondire in seguito nel Supplemento, come preferite.

Sequenza di Gioco

Durante una partita a *La Dinastia Staufer*, i giocatori non sempre eseguono i loro turni nel tipico senso orario. L'ordine di turno viene invece determinato dall'ordine dei famigliari nella tabella dell'Ordine di Turno. Il giocatore nella casella "1" esegue la sua azione per primo durante un determinato turno, seguito dal giocatore nella casella "2" e così via. Ogni giocatore ha 3 famigliari sulla tabella dell'Ordine di Turno, quindi eseguirà 3 azioni durante ciascun round.

Dopo che tutti i giocatori hanno eseguito le loro 3 azioni, il round termina con un conteggio dei **Punti per Regione** seguito da una **Fase di Ripristino**. Comincia poi un nuovo round.

Verranno giocati un totale di 5 round. Alla fine di ogni round, come menzionato, verrà effettuato un conteggio dei **Punti per Regione**. Al termine del round finale sarà omissa la **Fase di Ripristino**. I giocatori effettueranno invece un **Punteggio Finale**.

Al termine del **Punteggio Finale** la partita sarà conclusa e il giocatore con il maggior numero di punti vittoria verrà dichiarato vincitore.



Rudi è il primo giocatore in questo round.

Seguono i turni di **Günter** e **Bettina**

Gabi esegue quindi **2 turni** uno dopo l'altro.

E' di nuovo il turno di **Bettina**, ecc.

Il turno del giocatore

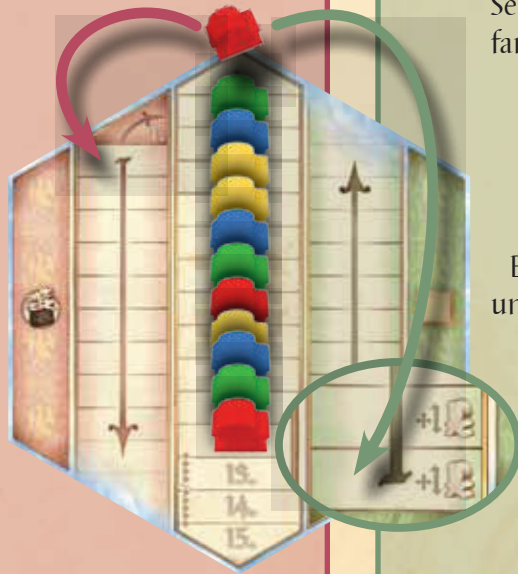
Quando uno dei tuoi familiari occupa la casella più in alto nella Tabella Ordine di Turno, è il tuo turno.

Prendi il familiare e lo sposti in una delle seguenti due tabelle:



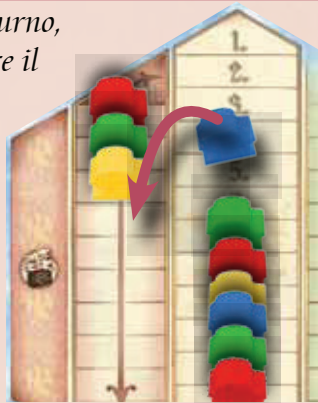
Tabella Rinforzi

Se sei il primo giocatore a scegliere la tabella rinforzi in questo round, piazza il familiare nella casella più in alto della tabella. Se altri familiari occupano già la tabella, piazzalo subito sotto di essi. Dopo aver piazzato un familiare sulla tabella rinforzi, puoi eseguire l'azione **Rinforzi**.

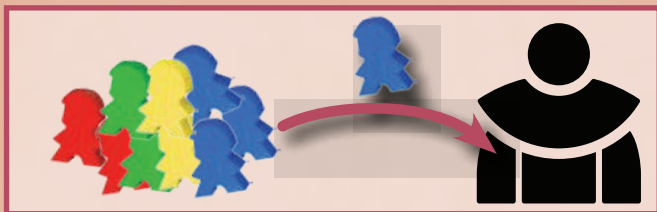


Esempio: Più tardi nel turno, **Bettina** decide di piazzare il proprio familiare sulla **Tabella Rinforzi**.

Lo pone nella prima casella disponibile sotto le altre pedine già presenti sulla tabella.



Cosa succede quando esegui l'azione **Rinforzi**?



Tramite questa azione, prendi Emissari e Nobili del tuo colore dalla "Provincia" (riserva generale) e li piazzati nella tua "Corte" (riserva personale). Avrai bisogno di questi Emissari e/o Nobili per poter eseguire l'azione **Movimento e Collocamento**.

Vedi Pag 8.

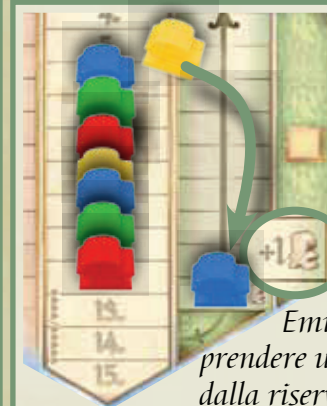


Tabella Collocamento

Se sei il primo giocatore a piazzare il proprio familiare sulla Tabella Collocamento durante questo round, ponilo nella casella più in basso della tabella. Se ci sono altre pedine sulla tabella, piazzalo nella prima casella libera sopra di esse. Se nella casella sulla quale piazzati il familiare è raffigurato un Emissario, puoi immediatamente prendere un Emissario del tuo colore dalla "Provincia" (riserva generale) e aggiungerlo alla tua "Corte" (riserva personale).

Nota: potrai usare questo Emissario extra nelle tue azioni successive.

Dopo aver piazzato il familiare, puoi eseguire l'azione **Movimento e Collocamento**.



Esempio: **Gabi** decide di piazzare il proprio familiare sulla **Tabella Collocamento**.

Lo piazza sulla prima casella disponibile in basso. Visto che è presente il simbolo Emissario sulla casella, può prendere un Emissario del suo colore dalla riserva generale.

Cosa succede quando esegui l'azione **Movimento e Collocamento**?



Tramite questa azione, viaggerai verso una Regione dove piazzerai uno dei tuoi Emissari o Nobili in una sede d'ufficio vuota.

Le sedi d'ufficio che occupi ti aiuteranno ad ottenere la maggioranza in quella regione.

Vedi Pag 9.



L'azione **Rinforzi** in dettaglio

Dopo aver piazzato il tuo familiare sulla Tabella Rinforzi, scegli uno dei 5 spazi sulla Scheda Rinforzi e prendi le pedine (Emissari e/o Nobili) raffigurate su quello spazio dalla Provincia e aggiungile alla tua Corte.

Prendi uno dei seguenti:

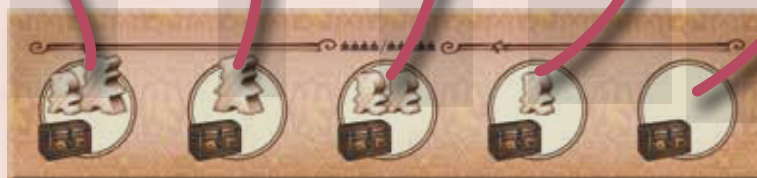
1 Emissario
e 1 Nobile

1 Nobile

2 Emissari


1 Emissario

Nessuna pedina



Prendi inoltre la Cassa posizionata sotto lo spazio che hai scelto nella Scheda Rinforzi.

(La Cassa garantisce benefici che ti saranno utili durante il prosieguo della partita.)

Le funzioni delle Casse del Tesoro sono descritte dettagliatamente nelle Pagine 1 e 2 del Supplemento .



*Esempio: **Bettina** sceglie lo spazio "2 Emissari" sulla scheda Rinforzi quindi prende 2 Emissari dalla Provincia e li piazza nella propria Corte.
Prende anche la Cassa arancione posizionata sotto lo spazio che ha scelto.*

Puoi saltare questa sezione alla prima lettura del regolamento.



Dubbi o casi particolari riguardanti l'azione **Rinforzi**:

- **Cosa succede se eseguo un'azione che mi consente di prendere pedine ma non ce ne sono disponibili del mio colore nella Provincia?**
Puoi in questo caso prendere la pedina che ti serve dallo spazio pagamento di una delle regioni.
- **Cosa succede se eseguo un'azione che mi consente di prendere un Nobile ma non ce ne sono disponibili del mio colore nella Provincia e negli spazi pagamento delle regioni?**
In questo caso puoi prendere un Emissario al posto del Nobile.
- **Quando vengono rimpiazzate le Casse del Tesoro?**
Le Casse non sono immediatamente rimpiazzate. Vengono rimpiazzate durante la Fase Ripristino.
- **Posso scegliere uno spazio sulla Scheda Rinforzi senza una Cassa posizionata sotto?**
Sì, è possibile. Riceverai solo il numero appropriato di pedine, visto che non è presente alcuna Cassa.
- **Durante la partita, cosa succede se sono presenti più Casse sotto uno spazio rinforzi?**
Quando scegli uno spazio prendi tutte le casse situate sotto di esso.

L'azione Movimento e Collocamento in dettaglio

Dopo aver posizionato il tuo familiare sulla Tabella Collocamento, puoi piazzare uno dei tuoi Emissari o Nobili dentro una sede d'ufficio vuota in una qualsiasi delle 6 regioni. Puoi scegliere qualsiasi sede d'ufficio che non sia già occupata da un'altra pedina.

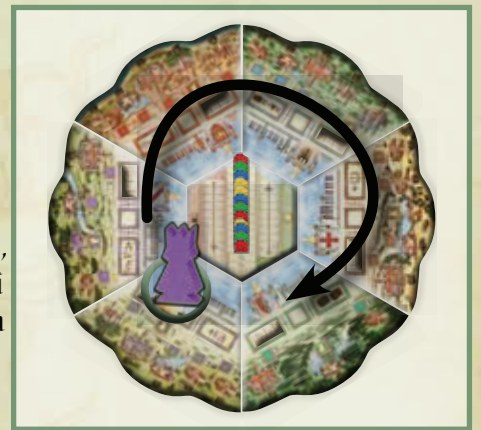
Importante: Nelle precisazioni che seguono, Emissari e Nobili vengono utilizzati allo stesso modo. Useremo quindi il termine **"Pedine"** per identificarli entrambi. Nei casi in cui Emissari e Nobili dovranno essere trattati diversamente, utilizzeremo l'uno o l'altro termine correttamente.

L'azione Collocamento viene eseguita in due fasi:



1. Movimento

- La regione nella quale desideri collocare una pedina è detta la "regione di destinazione". Se vuoi occupare una sede d'ufficio in una regione diversa dalla Regione del Re, devi prima arrivarci. Per farlo, devi piazzare 1 pedina in ogni regione attraversata, **incluso** la regione di destinazione. Comincia sempre dalla prima regione situata in senso orario rispetto alla Regione del Re e continua, sempre in senso orario, fino alla Provincia di destinazione (Nel peggiore dei casi userai 5 pedine). Ciascuna di queste pedine deve provenire dalla tua Corte. Le pedine usate per pagare il movimento vengono posizionate nell'Area Pagamento della regione (l'area interna dove è scritto il nome).



Esempio: *Gabi* vorrebbe occupare una sede d'ufficio nella regione di Aachen (evidenziata in rosso). Per poterlo fare, deve prima arrivarci. Il Re risiede in questo momento a Nijmegen quindi *Gabi* piazza 1 pedina nell'Area Pagamento di ciascuna delle 2 regioni attraversate (1 e 2) e nella regione di destinazione Aachen (3). Il suo Movimento è stato completato.

- Se vuoi occupare una sede d'ufficio nella Regione del Re, non devi piazzare nessuna pedina per la fase Movimento.



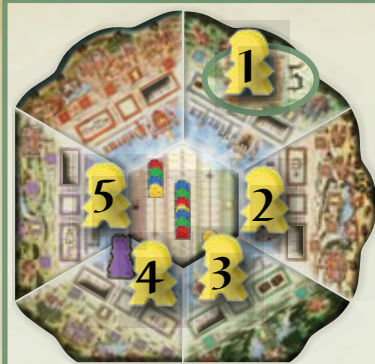
2. Collocamento

In questa fase occuperai la sede d'ufficio verso la quale hai effettuato il movimento. Vicino ad ogni sede d'ufficio è riportato un numero. Questo numero indica il numero di pedine che dovranno essere pagate dalla tua Corte per poter occupare quella sede. La prima delle pedine utilizzate viene piazzata sulla sede d'ufficio. Come per la fase movimento, le pedine rimanenti vengono piazzate in senso orario nelle Aree Pagamento delle regioni successive, **a partire** dalla regione di destinazione.




Sede d'ufficio con relativo costo

Nota: Per essere distinte in maniera più agevole, consigliamo di piazzare tutte le pedine utilizzate come "pagamento" **sdraiate** nelle Aree Pagamento e tutte le pedine che occupano sedi d'ufficio **in piedi** negli spazi delle sedi d'ufficio.



Esempio: *Gabi* colloca una pedina in una sede d'ufficio che comporta un pagamento di 5. Questo implica che deve "pagare" 5 pedine. Piazza la prima pedina direttamente nella sede d'ufficio (1) e 1 pedina in ciascuna delle successive 4 regioni, procedendo in senso orario (2, 3, 4 e 5). Questo completa la sua fase Collocamento.
(Nella illustrazione a sinistra abbiamo rimosso, per semplicità, le pedine utilizzate nella prima fase dell'azione)

Non appena occupi una sede d'ufficio, prendi la Cassa presente sotto lo spazio di quella sede d'ufficio. Le particolarità delle Casse del Tesoro sono descritte in dettaglio a Pagina 1 e 2 del Supplemento .

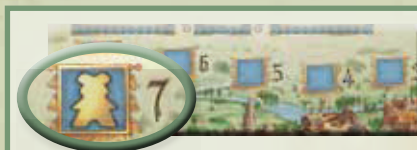
Per poter occupare una sede d'ufficio, **devi** essere in grado di **completare entrambe** le fasi (1. Movimento e 2. Collocamento). Se non sei in grado di farlo, scegli una sede d'ufficio differente o esegui una Azione Rinforzi.



Esempio: *Gabi* prende la Cassa del Tesoro marrone presente sotto la casella della sede d'ufficio che ha appena occupato.

Sedi di ufficio con icona del Nobile

Alcune sedi d'ufficio sul tabellone di gioco evidenziano una icona dorata raffigurante un Nobile. Queste sedi possono essere occupate **esclusivamente** da una pedina Nobile; quando paghi il costo per queste sedi devi piazzare una pedina Nobile sulla casella.



Sede d'ufficio con icona del Nobile

Esempio di una Azione Collocamento completa: *Rudi* decide di occupare la sede d'ufficio cerchiata qui sotto. Deve eseguire le due fasi seguenti:

1. Movimento:

Il Re al momento è a Nijmegen. La sede d'ufficio cerchiata è lontana 2 regioni. *Rudi* deve muoversi prima di occuparla. Piazza 1 pedina in ciascuna delle regioni di Strasbourg (1) e Palermo (2).



2. Collocamento:

La sede d'ufficio cerchiata mostra un costo da pagare di 6. Questo significa che *Rudi* deve pagare un totale di 6 pedine per occuparla. Sulla casella è anche presente l'icona dorata nel Nobile. Per prima cosa *Rudi* vi piazza un Nobile (3) che conta anche come prima delle 6 pedine del costo da pagare. Piazza quindi altre 5 pedine in senso orario dalla sua Corte partendo da quella regione (4-8). Infine, può prendere la Cassa del Tesoro viola (9) presente sotto la casella dell'ufficio appena occupato.

Puoi saltare questa sezione alla prima lettura del regolamento



Domande o casi speciali riguardanti l'azione **Movimento e Collocamento**:

- **Posso usare i Nobili per pagare costi delle fasi Movimento e/o Collocamento?**
Sì, li puoi usare ma questo non ti garantisce però particolari vantaggi rispetto all'utilizzo degli Emissari.
- **Posso piazzare Nobili nelle caselle delle sedi d'ufficio anche se non mostrano l'icona Nobile?**
Sì, i Nobili possono occupare qualsiasi sede d'ufficio.
- **Quando ricevo un'Emissario per aver piazzato il mio familiare in una delle caselle più in basso della Tabella Collocamento, posso utilizzarlo immediatamente?**
Sì, visto che ricevi l'Emissario prima di effettuare l'azione.
- **Nel prosieguo della partita, cosa succede se è presente più di una cassa sotto una sede d'ufficio?**
Quando occupi una sede d'ufficio, prendi tutte le casse situate sotto.


Dopo aver eseguito una Azione **Rinforzi** o Movimento e **Collocamento** il tuo turno è concluso e il gioco passa al prossimo giocatore sulla Tabella Ordine di Turno. Quando tutti i giocatori hanno svolto i loro 3 turni (non ci sono più familiari sulla Tabella Ordine di Turno) viene svolta la fase del Punteggio Regioni.



Tutte le
Pedine Azione
sono state
utilizzate



Casse del Tesoro e Carte Privilegio

Oltre l'azione che hai svolto in un turno, puoi utilizzare una o più delle tue Casse del Tesoro e/o Carte Privilegio. Le specifiche di questi oggetti sono descritte in dettaglio nelle Pagine 1-3 del Supplemento .



Punteggio Regioni

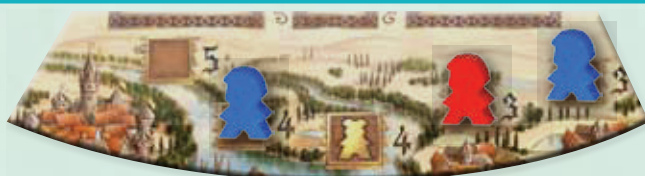
Alla fine di ogni round, verrà calcolato il punteggio di 1 o 2 regioni. I giocatori riceveranno punti in base alle maggioranze in quelle regioni.

Come viene effettuato il calcolo del punteggio in una Regione?

Vengono svolte le seguenti fasi:

1. Determinate la maggioranza

Contate il numero delle sedi d'ufficio che ogni giocatore ha occupato nella Regione conteggiata. Le sedi d'ufficio occupate da Nobili contano il **doppio** nella determinazione dei totali. Il giocatore con il totale più alto ha la maggioranza nella Regione, con gli altri giocatori in ordine di totale decrescente. In caso di pareggio, la maggioranza viene assegnata al giocatore che occupa la casella più a sinistra nella Regione (normalmente la più costosa).



Esempio 1: **Bettina** occupa 2 uffici nella Regione. **Rudi** ne occupa solo 1. **Bettina** ha quindi la maggioranza nella Regione mentre **Rudi** è al secondo posto.



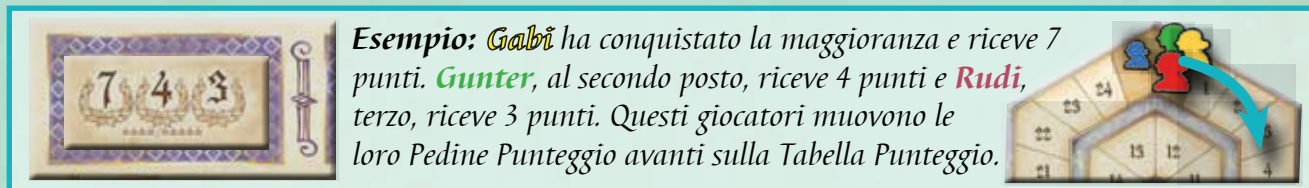
Regione. **Gunter** si posiziona al secondo posto e **Rudi** al terzo con 1 ufficio occupato.

Esempio 2: **Rudi** occupa 1 ufficio nella Regione, **Gabi** ne occupa 2 e **Gunter** 1 occupata da un Nobile (che conta doppio). **Gabi** e **Gunter** stanno quindi pareggiando con 2 uffici ciascuno. Visto che **Gabi** occupa l'ufficio più a sinistra vince lo spareggio e ha la maggioranza nella

(**Bettina** non occupa nessun ufficio quindi non verrà inclusa nell'assegnazione dei punti per la Regione).

2. Distribuite i punti

La Tessera Punteggio in una Regione indica i punti vittoria che verranno distribuiti. Il giocatore con più sedi d'ufficio riceve il numero più alto di punti evidenziato sulla Tessera Punteggio. Il giocatore al secondo posto guadagna in punti il secondo numero sulla tessera. Nella partita a 4 o 5 giocatori, anche il giocatore al terzo posto riceve punti. Gli altri giocatori non ricevono alcun punto.



3. Bonus Regione

Ogni regione presenta anche un bonus che viene in questo momento distribuito ai giocatori che ne hanno diritto. I dettagli di questi bonus sono evidenziati a Pagina 3 del Supplemento



Quali regioni vengono conteggiate?

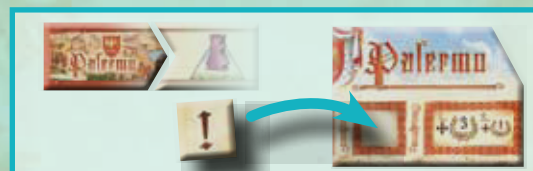
Verranno conteggiate solo le regioni che contengono il Segnalino Punteggio.



Dove sono situati i Segnalini Punteggio?

Il primo Segnalino Punteggio è situato nella Regione indicata dalla tessera più a sinistra nella prima riga della tabella dei Round (nell'esempio a destra, Palermo).

Questa sarà la prima Regione ad essere conteggiata.



Il secondo Segnalino Punteggio dovrebbe essere sopra la colonna **B** delle tessere Round e viene spostato all'inizio dei Punteggi Regione. Verrà piazzato sulla Regione che più soddisfa le condizioni evidenziate dalla tessera **B** nella riga del Round in corso. Nel caso a destra, il segnalino punteggiato dovrebbe essere piazzato nella Regione del Re.

Le condizioni di queste tessere sono descritte in dettaglio a Pagina 3 del Supplemento . Questa sarà la seconda Regione ad essere conteggiata.



Nota: Se entrambi i Segnalini Punteggio devono essere piazzati nella stessa Regione, solo 1 Segnalino Punteggio verrà piazzato. La stessa regione non può essere conteggiata due volte in un Round.

Il Punteggio Regioni è seguito da una **Fase Ripristino**. La terza tessera () nella riga del Round corrente evidenzia cosa succederà nella Fase Ripristino. Le informazioni raffigurate su queste tessere verranno spiegate nella sezione seguente.

Nota: Alla fine dell'ultimo Round, non verrà eseguita la Fase Ripristino. I giocatori eseguiranno invece un Punteggio Finale.



Puoi saltare questa sezione alla prima lettura del regolamento.



Domande o casi speciali riguardanti il Punteggio Regioni:

• Il secondo Segnalino Punteggio

Potete piazzare il secondo Segnalino Punteggio sulla regione appropriata già durante il round: potrebbe essere utile avere una anticipazione della regione che dovrebbe essere conteggiata. **Ponete però molta attenzione** poiché questa regione potrebbe cambiare durante il round a causa delle azioni dei giocatori.

• Una Regione potrebbe essere conteggiata due volte nello stesso round?

No! Se entrambi i Segnalini Punteggio sono nella stessa Regione, questa verrà conteggiata solo una volta.

• Determinare la Maggioranza

Per determinare una maggioranza, vengono considerate solo le pedine presenti nelle sedi d'ufficio. Le pedine presenti nelle aree di pagamento **non** vengono sommate.

• Se nessuna sede d'ufficio è occupata nella regione conteggiata, non verranno distribuiti punti vittoria.



Fase Ripristino (non eseguita nel round finale)

Il punteggio regioni è seguito dalla Fase Ripristino.

1. Liberare le sedi d'ufficio

Tutte le pedine sulle sedi d'ufficio delle **regioni conteggiate** vengono riportate nella Provincia.



Esempio: Rudi, Gabi e Gunter rimettono tutte le loro pedine dalle sedi d'ufficio di nuovo nella Provincia.


2. Reintegrate le Casse

Piazzate una Cassa aperta (faccia in su) sotto **ogni sede d'ufficio delle regioni conteggiate** e sotto **ogni spazio della Scheda Rinforzi**.



Nota: Se sono già presenti una o più Casse sotto una sede d'ufficio o uno spazio della Scheda Rinforzi, queste non devono essere spostate. La nuova Cassa viene semplicemente aggiunta a quelle già presenti (come evidenziato all'estrema destra dell'illustrazione qui sopra).

3. Il Re si muove

Alla fine di ogni round, **il Re si muove di 1-3 regioni** in senso orario. La tessera  del Round corrente indica di quante regioni si sposterà il Re. Il Re si muove sempre in senso orario.

Ogni regione visitata dal Re durante il suo viaggio (le regioni che attraversa e quella dove si ferma) deve svuotare l'Area Pagamento.

Le pedine rimosse da queste Aree Pagamento vengono restituite alla rispettive Corti dei giocatori.



Nota: Le pedine presenti sulle aree Pagamento delle regioni attraversate dal movimento del Re devono essere tutte riportate alle rispettive Corti dei giocatori, ad eccezione di quelle della regione dove il Re risiedeva prima di iniziare il movimento.

4. Rimettete le tessere Round nella scatola

Rimuovete le 3 tessere Round dalla prima riga della tabella dei Round e rimettetele nella scatola. Le tessere Round che ora formano la prima riga saranno quelle attive nel prossimo round. Rimuovete i Segnalini Punteggio dal tabellone. Piazzatene poi uno nella regione raffigurata sulla tessera **H** della prima riga (in questo caso Strasbourg). Piazzate il secondo segnalino sopra la colonna **B** delle tessere round, fino al Punteggio Regioni del round seguente.

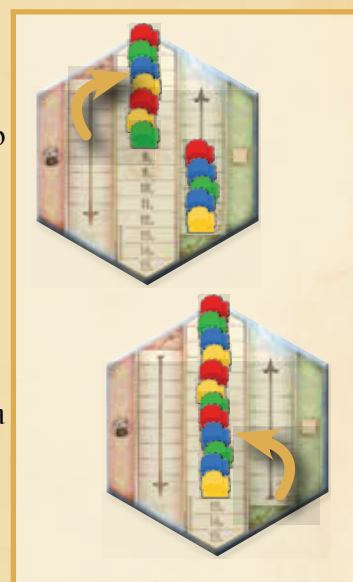


5. Ordine di turno per il prossimo round

Dovete infine determinare l'ordine di turno per il round seguente.

Per prima cosa muovete tutti i familiari dalla **Tabella Rinforzi** in modo che occupino gli spazi più in alto della Tabella Ordine di Turno. Il familiare più in alto della tabella rinforzi (il primo che è stato piazzato) occuperà il primo spazio della Tabella Ordine di Turno, seguito in sequenza dagli altri familiari della tabella rinforzi. Di conseguenza, il giocatore che ha eseguito per primo l'Azione Rinforzi nel round precedente avrà il **primo** turno al round successivo.

Muovete quindi i familiari che occupano la **Tabella Collocamento** in modo che occupino le caselle sotto i familiari appena spostati dalla tabella rinforzi. Il familiare più in alto della tabella collocamento (l'ultimo che è stato piazzato) occuperà lo spazio libero più in alto della Tabella Ordine di Turno, seguito in sequenza dagli altri familiari della tabella collocamento. Di conseguenza, il giocatore che ha eseguito per primo l'Azione Collocamento eseguirà l'**ultimo** turno del prossimo round.



A questo punto comincia un nuovo round!

I round seguenti verranno svolti esattamente come i round precedenti.

Alla fine dell'ultimo round, invece, non sarà effettuata la Fase Ripristino (incluso il movimento del Re). Dopo il Punteggio Regioni procederete direttamente al Punteggio Finale, dopo il quale la partita finirà.

Tutte le pedine nelle sedi d'ufficio devono rimanere dove sono dopo il Punteggio Regioni dell'ultimo round, visto che non è prevista nessuna Fase Ripristino.

(Poi dovrete risistemare il gioco... o giocare un'altra partita!)

Puoi saltare questa sezione alla prima lettura del regolamento



Domande o casi speciali riguardanti la Fase Ripristino

- **Cosa succede quando si esaurisce la pila delle Casse del Tesoro?**

Rimescolate le Casse del Tesoro precedentemente scartate e formate una nuova pila.

- **Ricordate che:**

La partita dura 5 round.

Dopo i round 1-4 svolgete una Fase Ripristino.

Dopo il quinto round, la Fase Ripristino viene sostituita dal Punteggio Finale.

Non dovete rimuovere le pedine dalle sedi d'ufficio dopo l'ultimo Punteggio Regioni, dovranno essere di nuovo conteggiate durante il Punteggio Finale.



Fine del Gioco - Punteggio Finale per le Carte Incarico e Casse del Tesoro

Per comodità vi suggeriamo di rimuovere tutte le pedine che occupano gli spazi pagamento delle regioni prima del Punteggio Finale, visto che non sono più necessarie.

Carte Incarico

Rivela ora le tue 3 Carte Incarico e conteggia i punti corrispondenti.

Ogni Carta Incarico evidenzia una specifica condizione e un valore in punti.

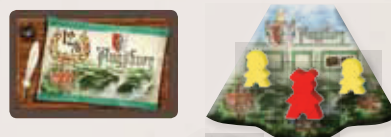
Le Carte Incarico sono descritte in dettaglio a pagina 4 del Supplemento .

Se hai soddisfatto la condizione sulla carta, riceverai i punti che vi sono indicati.

Nota: Le condizioni delle Carte Incarico Schema e Sedi d'Ufficio possono essere soddisfatte più volte; se questo capita, riceverai il valore in punti per tutte le volte che hai soddisfatto la condizione.

Esempio:

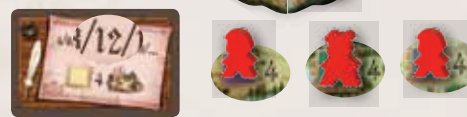
1. **Carte Incarico Regione:** **Rudi** ha la Carta Incarico Augsburg ma è al secondo posto nella maggioranza, quindi riceve solo 6 punti invece di 12.



2. **Carte Incarico Schema (blu):** **Rudi** ha la Carta Incarico evidenziata. Soddisfa lo schema sulla carta due volte, ricevendo perciò 14 punti (due volte i 7 punti indicati).



3. **Carte Incarico Sedi ufficio (rosse):** **Rudi** ha la Carta Incarico evidenziata. Ha 3 pedine in sedi d'ufficio contrassegnate con il 4 quindi guadagna 12 punti.



Per le sue 3 Carte Incarico, **Rudi** riceve un totale di $6 + 14 + 12 = 32$ punti che segna sulla Tabella Punteggio. Avendo passato la casella "25/0", prende una medaglia d'argento (vale 25 punti) poi continua ad avanzare.



Casse del Tesoro

Nell'ultima fase i giocatori ricevono punti dalle Casse che gli sono rimaste.

Vengono conteggiate per prime le casse marroni.

Il numero di punti che guadagni dipende dal numero totale di casse marroni che possiedi: per 1 cassa ricevi 2 punti, per 2 casse 5 punti, per tre casse 9 punti, e così via. Se hai più di 5 casse marroni, comincia un altro set.



Infine, ricevi 1 punto vittoria per ogni cassa turchese e viola che ancora possiedi alla fine del gioco.

Esempio: **Rudi** ha collezionato 7 casse marroni. Riceve quindi 20 punti per il set completo ed altri 5 punti per l'ulteriore set composto da 2 casse.



Inoltre, **Rudi** possiede 2 casse turchese e 1 cassa viola che gli fanno guadagnare altri 3 punti.



Rudi riceve perciò un totale di 28 punti dalla proprie casse che segnerà sulla Tabella Punteggio, prendendo una medaglia d'argento quando passa la casella "25/0". Quattro medaglie d'argento possono essere scambiate per una medaglia d'oro (vale 100 Punti).

Il giocatore con più punti vittoria verrà dichiarato vincitore della partita.

In caso di pareggio, vince il giocatore con più pedine rimaste nella propria Corte.

Se la condizione di pareggio persiste, vince il giocatore con il sangue più blu (usate solo il sistema dell'onore).

Nijmegen

Nijmegen (Paesi Bassi)

Nell'autunno del 1165, Enrico VI nacque a Nijmegen. Era il secondo di undici figli nati dall'unione di Federico Barbarossa con Beatrice di Borgogna.

Aachen

Aachen (Germania)

Per volere di Barbarossa, Enrico venne eletto Re dai principi di Germania. Ad Aachen, il 15 Agosto 1169, Enrico fu incoronato all'età di 3 anni.



Cattedrale di Aachen

La storia della cattedrale risale all'ottavo secolo quando Carlo Magno cominciò la sua costruzione. Vi furono incoronati circa 30 re, incluso Enrico VI.

Strasbourg

Strasbourg (Francia)

Nella vicina Hagenau, Barbarossa trasformò un castello che apparteneva al padre (Federico il Guercio) in un palazzo. Gli Staufer usarono questo palazzo come sede di governo. Conservarono qui il loro stemma imperiale.

Augsburg

Augsburg (Germania)

Enrico VI si fermò spesso ad Augsburg mentre preparava la campagna in Italia. Vi si pianificarono anche manovre più pacifiche come il negoziato per il matrimonio di Enrico VI con Costanza di Sicilia. Il contratto matrimoniale fu finalizzato il 29 Ottobre 1184.

Letture raccomandate:

Hartmut Jericke: **Kaiser Heinrich VI. Der unbekannteste Staufer**, Gleichen 2008

Milano

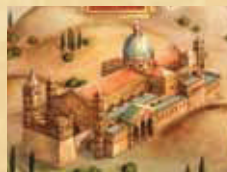
Milano (Italia)

A Milano si tenne il matrimonio tra Enrico VI e Costanza di Sicilia il 1 Gennaio 1186. Questo fece di Enrico VI il pretendente al trono di Sicilia. Dopo la morte del Re di Sicilia nel 1189, i baroni Normanni seguirono la successione del Conte Tancredi di Lecce.

Palermo

Palermo (Italia)

L'obiettivo principale della campagna italiana guidò Enrico VI verso Palermo il 20 Novembre 1194. Fu incoronato Re di Sicilia il giorno di Natale dello stesso anno.



Cattedrale di Palermo

L'edificio attuale ha origini nel dodicesimo secolo, poco prima dell'incoronazione di Enrico VI a Re di Sicilia. E' stato costruito con influenze Normanne e Arabe. Dopo una lunga battaglia contro la malaria, Enrico VI morì il 28 Settembre 1197. Fu sepolto qui come sua moglie, Costanza e il figlio, l'Imperatore Federico II.



Enrico VI

Enrico VI si sforzò costantemente di espandere i confini e rafforzare il controllo dell'impero della dinastia Staufer. Comportamenti disonorevoli erano tollerati se portavano al raggiungimento degli obiettivi prefissati. Questa abitudine lo fece oggetto di molte critiche. Le sue soluzioni politiche erano spesso di natura militare. Era considerato come ben educato e si dedicò alla filosofia, poesia e musica.

Odilo Engels: **Die Staufer**, Stuttgart 1989

Friedemann Bedürftig: **Die Staufer. Ein Lexikon**, Darmstadt 2006

Norbert Ohler: **Reisen im Mittelalter**, München 1986

Il designer vuole ringraziare coloro che hanno aiutato nella fase di testing del prototipo, piuttosto che divertirsi con il gioco finito; in particolare Matthias Beer, Richard van Vugt e Andreas Neuhaus. Un ringraziamento particolare va al Club Hippodice Games: Go!

L'editore desidera ringraziare Karl-Heinz Schmiel, Klaus Knechtskern, Christof Tisch, Tom Hilgert, i testers della Gathering of Friends, e i tanti altri giocatori che hanno testato "La Dinastia Staufer" per noi. E, come sempre, tanti ringraziamenti a Dieter Hornung.

Edizione regolamento: Gregory Abraham, Hanna & Alex Weiss

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario. Traduzione italiana: Gekki

© 2014 Hans im Glück Verlags-GmbH
Suggerimenti, domande, commenti?
Scriveteci al nostro indirizzo E-mail:
info@hans-im-glueck.de o
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de
www.cundco.de



**Casse**

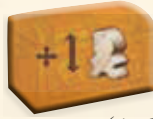
Puoi usare tutte le casse che vuoi durante un turno. Alcune casse, comunue, possono essere utilizzate solo in concomitanza con una azione specifica. Ecco le varie casse in dettaglio:

**Casse arancioni**

Quando acquisisci una cassa arancione, devi usarla immediatamente. Quindi viene scartata.

**Punti vittoria**

Guadagna il numero di punti vittoria indicato (2, 3, 4 o 5).

**Emissari**

Prendi il numero di Emissari indicato (1, 2 o 3) dalla Provincia e aggiungili alla tua Corte

**Nobile**

Prendi un Nobile dalla Provincia e aggiungilo alla tua Corte.

**Casse turchesi**

Quando acquisisci una cassa turchese, ponila di fronte a te. Da questo momento puoi utilizzarla. Dopo averla utilizzata la devi scartare.

**Familiare nella prima casella**

Puoi usare questa cassa quando sposti un familiare dalla tabella ordine di turno. Invece di piazzare il familiare nella tabella rinforzi o collocamento in base alle regole normali, poni il familiare nella prima casella delle suddette tabelle (probabilmente dovrai fare spazio facendo scalare di uno spazio tutti i familiari presenti). Esegui quindi l'azione Rinforzi o Collocamento.

**Sconto Movimento**

Puoi usare questa cassa quando esegui l'azione movimento e collocamento. Piazza una pedina sulla sede d'ufficio nella Regione scelta senza doverne pagare il costo di movimento. Devi comunque pagarne il costo di collocamento.

**Sconto Collocamento**

Puoi usare questa cassa quando esegui l'azione movimento e collocamento. Il numero di pedine necessarie al pagamento della sede d'ufficio selezionata viene ridotto a 1. Questo significa che per il pagamento dovrai usare solo la pedina da piazzare nella sede d'ufficio.

Puoi combinare l'uso delle casse **sconto Movimento** e **sconto Collocamento**. Quando le usi insieme, puoi completare una intera azione di movimento e collocamento usando solo una pedina (quella che occuperà la sede d'ufficio)

**Rinforzi**

Puoi usare questa cassa quando esegui l'azione Rinforzi. Scegli uno spazio e prendi le pedine corrispondenti (come da regolamento). Invece di prendere la/le cassa/e sotto a quella casella rinforzi, prendi la/le cassa/e sotto ad un'altra casella rinforzi. (Questo è molto utile quando non ci sono casse sotto lo spazio rinforzi che volevi scegliere)

Esempio: Bettina

prende 1 Emissario e 1 Nobile. Invece di prendere la cassa marrone sotto a quello spazio, prende la cassa viola da uno spazio differente.

**Immunità al Ripristino**

Puoi usare questa cassa durante la Fase Ripristino. Scegli una delle tue pedine nella regione che è appena stata conteggiata. La pedina non verrà rimossa durante questa Fase Ripristino.

**Casse marroni**

Quando acquisisci una cassa marrone, piazzala di fronte a te. Rimarrà lì fino alla fine della partita. Durante il Punteggio Finale, le casse marroni fanno guadagnare punti. Il numero di punti dipende da quante casse possiedi. I numeri sulla cassa indicano quanti punti guadagnerai per ogni set di 1, 2, 3, 4 o 5 casse. Se hai più di 5 casse, creerai un set addizionale.

Esempio: Se hai 3 casse marroni alla fine della partita, guadagni 9 punti.

Se hai 7 casse marroni alla fine della partita, guadagni 25 (20 + 5) punti.





Casse viola

Quando acquisisci una cassa viola, per prima cosa ponila di fronte a te. Dopo aver ottenuto una cassa viola puoi scartare due casse viola (inclusa quella appena acquisita) per pescare una delle carte Privilegio disponibili. Non puoi prendere una carta Privilegio che hai già pescato in precedenza. Non puoi pescare più di una carta Privilegio che fornisca punti vittoria (identificate con **1**). I vantaggi delle carte Privilegio sono descritti di seguito.

Privilegi

Potete usare un set differente di privilegi ogni volta che giocate a *La Dinastia Stauffer*. Tutti i privilegi sono contraddistinti da un numero così che possano facilmente essere identificati e che possiate provare i set suggeriti di seguito. Occorrono 6 differenti carte Privilegio ogni partita. Quando usate i privilegi punti vittoria, formate delle pile come indicato a pagina 2 del regolamento. Per tutti gli altri privilegi (2-16): nella partita da 3 a 5 giocatori, formate pile da 2 per ciascuna carta Privilegio. Nella partita a 2 giocatori, formate pile con solo 1 privilegio.

Set Alternativo: 1, 2, 5, 8, 11, 14 (per la seconda partita)
Sinergie: 1, 3, 5, 8, 10, 16 (per la quarta partita)
Piovono Punti: 1, 2, 6, 9, 13, 16 (per la quinta partita)
Quantità contro Qualità: 1,3,4,7,8,12 (per la sesta partita)



1-Immediatamente: Quando peschi uno dei privilegi punti vittoria, guadagni immediatamente i punti indicati sulla carta. Tieni il privilegio punti vittoria di fronte a te per ricordarti di non prenderne un'altro.



3-Movimento e Collocamento: Quando collochi un'Emissario su una sede d'ufficio, puoi prendere un'ulteriore Emissario dalla tua Corte e aggiungerlo allo stesso ufficio senza costi addizionali. Nessuna sede d'ufficio può contenere più di due pedine. Durante il Punteggio Regioni e il Punteggio Finale, una sede d'ufficio occupata da due pedine è da considerare come due sedi d'ufficio individuali.



5-Movimento e Collocamento: Durante la "Fase 2: Collocamento", paga una pedina in meno. (Se lo combini con il privilegio 4, paghi solo 2 pedine)



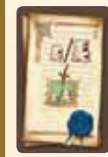
7-Rinforzi: Ogni volta che completi una azione Rinforzi, prendi un Emissario dalla Provincia e aggiungilo alla tua Corte.



9-Rinforzi: Ogni volta che completi una azione Rinforzi, guadagni immediatamente 2 punti.

Raccomandazioni: (dopo la settima partita)
Set parzialmente casuale: 1, 2, ?, ?, ?, ?

Crea un tuo set personalizzato o sceglينه uno casualmente (dalla decima partita)



2-Movimento e Collocamento: Puoi collocare una pedina in una sede d'ufficio già occupata. Piazza una delle tue pedine sulla destra della pedina già presente. Nessuna sede d'ufficio può contenere più di due pedine. Durante il Punteggio Regioni e il Punteggio Finale, una sede d'ufficio occupata da due pedine è da considerare come due sedi d'ufficio individuali.



4-Movimento e Collocamento: Durante la "Fase 2: Collocamento", paga 3 pedine invece del numero evidenziato di fianco alla sede d'ufficio. (Se lo combini con il privilegio 5, paghi solo 2 pedine.)



6-Movimento e Collocamento: Quando piazzhi una pedina nella regione del Re, guadagni immediatamente 3 punti. (Se lo combini con il privilegio 3, guadagni 6 punti)



8-Rinforzi: Ogni volta che completi una azione Rinforzi, prendi una cassa dalla pila a faccia in giù.



10-Movimento e Collocamento: Durante la "Fase 1: Movimento", paga solo 1 pedina indipendentemente dalla regione di destinazione. La pedina deve essere piazzata sull'area pagamento della regione di destinazione (dove vuoi occupare la sede d'ufficio). (Se lo combini con il privilegio 11, il movimento non ti costa nulla)



11–Movimento e Collocamento: Durante la “Fase 1: Movimento”, non paghi pedine per le prime due regioni che attraversi per raggiungere la regione di destinazione. Ad esempio, se devi attraversare 4 regioni, dovrai piazzare una pedina solo nell’area pagamento della terza e quarta regione attraversata. *(Se lo combini con il privilegio 10, il movimento non ti costa niente)*



12–Movimento e Collocamento: Se la tua regione di destinazione è una delle due regioni adiacenti alla Regione del Re (sinistra o destra), non paghi pedine durante la “Fase 1: Movimento”. Questo privilegio non porta benefici se la tua regione di destinazione non è adiacente alla Regione del Re.



13–Punteggio Regioni: Dopo che una regione è stata conteggiata, prendi tutte le tue pedine che occupano sedi d’ufficio in quella regione e riportale nella tua Corte invece di rimetterle nella Provincia.



14–Punteggio Regioni: Quando una regione viene conteggiata, se hai la maggioranza in quella regione guadagni 3 punti addizionali; se sei al secondo posto guadagni 2 punti addizionali; al terzo posto 1 punto addizionale. (Nella partita a 2 giocatori questo privilegio non conferisce punti addizionali per il secondo o terzo posto)



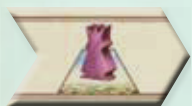
13–Punteggio Regioni: Quando una regione viene conteggiata, se occupi uno o più sedi d’ufficio in quella regione, guadagni 2 punti addizionali.



16–Casse: Quando acquisisci una cassa arancione, guadagni immediatamente 2 punti.

I privilegi possono essere combinati.

Tessere Round



Regione del Re

Piazzate un segnalino punteggiato nella Regione del Re



Regione con meno casse

Piazzate un segnalino punteggiato nella regione con il minor numero di casse.



Regione con più pedine nelle sedi d’ufficio.

Piazzate un segnalino punteggiato nella regione con più pedine che occupano le sedi d’ufficio.

In caso di pareggio tra regioni, il segnalino punteggiato viene piazzato nella regione che, tra quelle interessate al pareggio, è più vicina in senso orario alla Regione del Re. (Se coinvolta in un pareggio, la Regione del Re vince sempre)

Bonus delle Regioni

Quando viene conteggiata una regione, viene conferito anche il bonus relativo.



Augsburg – 2 Casse

Pescate 2 casse dalla riserva a faccia in giù. Il giocatore con la maggioranza prende una delle due casse a scelta. Il giocatore al secondo posto prende l’altra cassa.



Aachen – Casse

Pescate tante casse dalla riserva a faccia in giù quanti sono i giocatori. Il giocatore con la maggioranza prende una delle casse a scelta. Il secondo classificato ne prende una a scelta tra quelle rimaste e così via. Tutti i giocatori che occupano almeno una sede d’ufficio in questa regione scelgono una delle casse pescate. Eventuali casse rimaste devono essere scartate.



Strasbourg – +2 Emissari,

+1 Emissario Il giocatore con la maggioranza prende 2 Emissari dalla Provincia e li aggiunge alla propria Corte. Il giocatore al secondo posto prende 1 Emissario dalla Provincia e lo aggiunge alla propria Corte (anche nella partita a 2 giocatori)



Nijmegen – +1 Emissario

Tutti i giocatori che occupano 1 o più sedi d’ufficio in questa regione prendono 1 Emissario dalla Provincia e lo aggiungono alla propria Corte



Palermo – +3/+1

Il giocatore con la maggioranza guadagna 3 punti addizionali. Il giocatore al secondo posto guadagna 1 punto addizionale (anche nella partita a 2 giocatori)



Milano – +2

Tutti i giocatori che occupano 1 o più sedi d’ufficio in questa regione guadagnano 2 punti.

Carte Incarico

Considerate i seguenti principi quando contegiate le carte incarico:

- Solo pedine che occupano sedi d'ufficio vengono considerate. Le pedine sugli spazi pagamento dovrebbero essere rimosse prima del Punteggio Finale.
- Una sede d'ufficio occupata da due pedine deve essere considerata come due sedi d'ufficio individuali.



Regioni

Ognuna di queste carte rappresenta una particolare regione.

Durante il Punteggio Finale, se hai la maggioranza in questa regione, guadagni 12 punti. Se sei al secondo posto, guadagni 6 punti. (Nella partita a 2 giocatori, nessun punto viene conferito al secondo classificato)



Schema

Ognuna di queste carte raffigura una specifica combinazione di regioni evidenziate (o "schema").

Per esempio: 2 regioni opposte o 3 regioni adiacenti.

Se hai almeno una pedina che occupa una sede d'ufficio in ciascuna delle regioni evidenziate, guadagni il numero di punti indicato sulla carta. Una carta Incarico Schema può essere conteggiata più volte. Ogni pedina deve però essere utilizzata solo per uno schema.

Esempio: *Rudi* può conteggiare questa carta Incarico Schema due volte. La prima volta tramite le pedine evidenziate dalla **A**, la seconda dalle pedine evidenziate dalla **B**. Per farlo sono state necessarie 2 pedine nella regione in alto a sinistra, visto che ogni pedina può essere usata solo una volta. La pedina parzialmente trasparente (regione in alto a destra) non può essere usata per guadagnare punti da questa carta Incarico.



Sedi d'Ufficio

Ciascuna di queste carte Incarico raffigura sedi d'ufficio particolari.

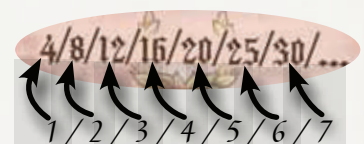
Più sedi d'ufficio contrassegnate da quel numero occupi, più punti guadagnerai, come indicato dalla carta. Sedi d'ufficio occupate da due pedine vengono trattate come due sedi d'ufficio individuali, ognuna contrassegnata dal numero corrispondente.



3, 4, 5

La carta indica i punti guadagnati in base alla quantità di sedi d'ufficio contrassegnate con 3 (o 4/5 rispettivamente) che occupi. Se occupi 1 di queste sedi d'ufficio guadagni i punti indicati dal primo numero, se ne occupi 2 guadagni i punti indicati dal secondo numero e così via.

Punti per:



sedi d'ufficio

Guadagni 5 punti per ciascuna sede d'ufficio addizionale



Quantità totale

La carta indica i punti guadagnati in base alla quantità di sedi d'ufficio che occupi. Il numero di fianco alla sede d'ufficio è irrilevante.



Coppie

Per ogni coppia di sedi d'ufficio identificate con lo stesso numero guadagni 8 punti. La regione dove si trovano le sedi d'ufficio è irrilevante. Ogni sede d'ufficio può essere utilizzata solo per una coppia.



Esempio: *Gunter* occupa 4 sedi d'ufficio identificate con 4 e 2 identificate con 7. Queste sono 3 coppie.

Gunter guadagna $3 \times 8 = 24$ punti.



Serie

Per ogni serie di sedi d'ufficio identificate con 3/4/5 guadagni 15 punti. La regione di appartenenza delle sedi è irrilevante. Ogni sede può essere utilizzata solo per una serie.



Esempio: *Bettina* occupa 2 sedi d'ufficio identificate con 3, 2 identificate con 4 e 2 identificate con 5. Queste sono 2 serie complete.

Bettina guadagna $2 \times 15 = 30$ punti.