

Andreas

Steding

The Staufer Dynasty

Under the Reign
of Henry VI



2-5 Giocatori



12 anni o più



~20 min. a giocatore

Panoramica

Durante il 12^o e 13^o secolo, la famiglia Staufer si è affermata come una grande dinastia aiutando diversi Re ed Imperatori Romani e Tedeschi a controllare diverse aree dell'Europa. Il più famoso di questi fu il Duca Federico I, meglio conosciuto come il Barbarossa, proprio a causa della sua barba rossa. Altrettanto famoso fu suo figlio, Enrico VI, che portò la dinastia degli Staufer al massimo della loro potenza. Questo grande Impero si estendeva dal Mar Baltico fino al profondo sud in Sicilia, nel sud Italia. Per mantenere il controllo su un così vasto Impero, Enrico VI viaggiò attraverso l'intero impero con la sua corte al seguito, governandolo in groppa ad un cavallo. In un anno, si dice che abbia percorso più di 4,000 chilometri.



Introduzione

I giocatori rappresentano i Nobili, che accompagnano Enrico VI nel suo peregrinare attraverso il suo regno, tentando di incrementare la propria influenza occupando posizioni di potere nelle sei Regioni dell'Impero Reale rappresentato nel gioco. Gli posti occupati negli Uffici portano a diversi vantaggi e Punti Vittoria. Tuttavia, è anche saggio lasciare indietro sufficienti Inviati e Nobili nella scia de Re. Dopo tutto:

Il tuo entourage sarà la chiave del tuo successo!

Questo Regolamento

Molte delle regole in questo regolamento hanno dei casi speciali che possono cambiare o contraddire le regole normali. Quindi, abbiamo deciso di non includere spiegazioni di questi casi speciali nelle normali sezioni del regolamento, dato che potrebbero confondere durante la lettura. Questi casi speciali sono invece spiegati alla fine di ogni sezione in un box evidenziato attraverso il simbolo . Ti raccomandiamo di saltare la lettura di questi box, e di farvi riferimento solo nel momento in cui avvengono i casi speciali. La preparazione del gioco è stata inserita in un foglio supplementare.

Alcuni elementi di gioco sono spiegati in dettaglio nell'Appendice. Se trovi un riferimento ad uno di questi elementi durante la lettura del regolamento, puoi fare riferimento all'Appendice se vuoi conoscere subito di più su questo elemento. Questi riferimenti sono indicati attraverso questo simbolo .

I segnalini posti sul tracciato dell'Ordine di Turno, sono chiamati Famigli, che è il vero nome con il quale erano chiamate le persone a seguito del feudatario che venivano "adottate" nella sua famiglia e che facevano parte della sua Corte.

Come si Gioca

In *The Staufer Dynasty*, i giocatori non effettuano il proprio turno seguendo il tipico senso orario. L'ordine di turno è determinato dall'ordine delle figure dei Famigli poste sul tracciato Ordine di Turno. Il giocatore nello spazio "1" effettua il proprio turno per primo nel round in corso, seguito dal giocatore nello spazio "2", ecc. Ogni giocatore ha 3 figure di Famigli sul tracciato dell'Ordine di turno; quindi, ogni giocatore effettuerà 3 turni in ogni round.



Roberto è il primo giocatore in questo round.

Veronica e **Beatrice** sono i giocatori successivi.

Giorgio infine effettua 2 turni di seguito.

Adesso è di nuovo il turno di **Beatrice**, ecc.

Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato i loro 3 turni, il round termina con la **Fase Conteggio Regioni**, e la **Fase di Ripristino**. Poi è possibile iniziare un nuovo round.

Vengono giocati in totale 5 round. Alla fine di ogni round viene effettuato il **Conteggio delle Regioni**, come già detto. Tuttavia, alla fine del round finale, la **Fase di Ripristino** è omessa. Al suo posto, i giocatori effettueranno il **Conteggio Finale**.

Dopo il **Conteggio Finale**, il gioco termina, e il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore.

Un turno di gioco

Ogni qualvolta che un tuo Famiglio occupa lo spazio in cima al tracciato dell'Ordine di Turno, è il tuo turno. Prendi questo tuo Famiglio e muovilo in una dei seguenti due tracciati. Essi sono:



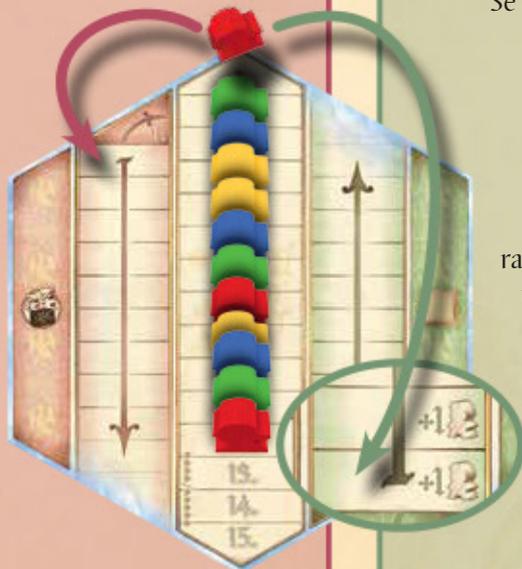
Tracciato Risorse

oppure



Tracciato Piazzamento

Se sei il primo giocatore che sceglie il tracciato delle Risorse in questo round, piazza il tuo Famiglio in cima al tracciato delle Risorse. Se altri Famigli sono già presenti in questo tracciato, piazza il tuo Famiglio nel primo spazio libero direttamente sotto di essi. Adesso che hai mosso il Famiglio nel tracciato Risorse, puoi effettuare un'azione **Risorse**.



Se sei il primo giocatore che sceglie il tracciato Piazzamento in questo round, piazza il tuo Famiglio in fondo al tracciato Piazzamento. Se altri Famigli sono già presenti in questo tracciato, piazza il tuo Famiglio nel primo spazio libero direttamente sopra di essi.

Se lo spazio sul quale piazza il tuo Famiglio raffigura un Inviato, prendi immediatamente un Inviato dalla Provincia ed aggiungilo alla tua Corte.

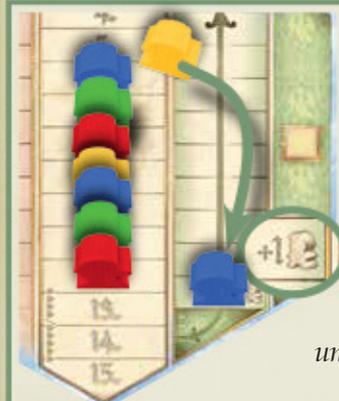
Nota: Puoi scegliere di usare questo Inviato durante la successiva azione.

Adesso che hai mosso il Famiglio nel tracciato Piazzamento, puoi effettuare una azione **Movimento e Piazzamento**.

Esempio: Beatrice sceglie di muovere il Famiglio sul tracciato **Risorse**. **Beatrice** piazza il suo Famiglio sotto a quelli già presenti sul tracciato.



Esempio: Giorgio sceglie di muovere il suo Famiglio sul tracciato **Piazzamento**. **Giorgio** piazza il suo Famiglio sullo spazio libero più in basso del tracciato. Nello spazio sul quale ha mosso il Famiglio è raffigurato un Inviato, perciò prende un Inviato dalla Provincia, che aggiunge alla propria Corte.



Cos'è un'azione Risorse



Prendi i tuoi Inviati e Nobili dalla Provincia (la riserva generale) e gli aggiungi alla tua Corte (la riserva personale).

Avrai bisogno di Inviati e/o Nobili nella tua Corte per poter effettuare l'altra azione: **Movimento e Piazzamento**.

Vedi Pagina 4

Cos'è un'azione Movimento e Piazzamento



Puoi viaggiare verso una Regione e piazzare un Inviato o Nobile su uno Ufficio libero.

L'Ufficio che occupi ti aiuterà ad ottenere la maggioranza in questa Regione.

Vedi Pagina 5



Azione Risorse in dettaglio

Dopo che hai mosso il tuo Famiglio sul tracciato Risorse, scegli uno dei 5 spazi Risorsa sul tabellone Risorse e prendi dalla Provincia le figure (Inviati e/o Nobili) raffigurate sullo spazio Risorsa e aggiungile alla tua Corte.

Ricevi:

1 Inviato e
1 Nobile



1 Nobile



2 Inviati



1 Inviato



Nessuna Figura



Inoltre, puoi prendere il Forziere posto sotto lo spazio Risorsa scelto sul tabellone Risorse.

Il Forziere offre benefici speciali da usare durante il corso del gioco.

La funzione di ogni Forziere è descritta in dettaglio nelle pagine 12 e 13 di questo regolamento .



Esempio: *Beatrice* sceglie lo spazio con raffigurati 2 Inviati, che gli permette di prendere 2 Inviati dalla Provincia e aggiungerli alla sua Corte.

Inoltre, egli prende il Forziere arancio posto direttamente sotto lo spazio Risorsa scelto.

Puoi saltare la lettura di questo box durante la prima lettura di questo regolamento



Possibili domande e casi speciali circa l'azione Risorse

- **Cosa accade se effettuo un'azione per prendere figure, ma non ce ne sono più del mio colore nella Provincia?**
In questo caso puoi prenderle dall'Area Pagamento di qualsiasi regione.
- **Cosa accade se effettuo un'azione per prendere un Nobile, ma non ce ne sono più del mio colore rimasti nella Provincia o nelle Aree Pagamento delle Regioni?**
In questo caso, puoi prendere al posto del Nobile un Inviato.
- **Quando vengono rimpiazzati i Forzieri?**
I Forzieri non vengono rimpiazzati immediatamente. Essi sono rimpiazzati durante la Fase Ripristino.
- **Posso scegliere un spazio Risorsa che non ha il Forziere sotto di esso?**
Sì puoi. Tuttavia riceverai solo le figure, dato che non ci sono rimasti Forzieri da prendere.
- **In un round successivo, cosa accade se c'è più di un Forziere sotto ad uno spazio Risorsa?**
Quando scegli quello spazio Risorsa, prendi tutti i Forzieri che sono presenti su tale spazio.

Azione Movimento e Piazzamento in dettaglio

Dopo che hai mosso un Famiglio sul tracciato Piazzamento, puoi piazzare un Inviato o un Nobile su un Ufficio di una delle sei Regioni. Puoi scegliere un Ufficio libero (cioè non occupato da un'altra figura).

Nota: Nella seguente spiegazione, *Inviati e Nobili* sono di solito equivalenti. Quindi useremo il termine onnicomprensivo "figura" per riferirsi sia agli Inviati che ai Nobili. Solo nei casi dove gli Inviati e i Nobili sono trattati o usati diversamente ci riferiremo ad essi individualmente.



Questa Azione è effettuata risolvendo le seguenti due Fasi:



1. Movimento

La Regione nella quale desideri piazzare una figura è chiamata la *Regione Bersaglio*. Se desideri piazzare una figura in un Ufficio in una Regione diversa dalla Regione del Re, prima devi raggiungere questa Regione.

Per farlo, devi piazzare 1 figura in ogni regione che attraversi, inclusa la Regione Bersaglio. Inizia sempre con la prima Regione successiva in senso orario rispetto alla Regione del Re, e continua in senso orario finché non arrivi nella Regione Bersaglio (nel peggiore dei casi, userai 5 figure). Ognuna di queste figure deve provenire dalla tua Corte.

Queste figure usate per pagare il movimento sono poste nella corrispondente Regione nell'Area Pagamento (l'area interna a fianco del nome della Regione).



Esempio: *Giorgio* vorrebbe piazzare una figura su un Ufficio nella Regione di Aachen (bordata di rosso nella figura a fianco). Per farlo, deve prima raggiungere la Regione. Il Re si trova nella Regione di Nijmegen. *Giorgio* piazza una figura nelle due Regioni che attraversa (numerata 1 e 2) e su Aachen, la Regione Bersaglio (3).



- Se desideri piazzare una figura su un Ufficio nella Regione del Re, nessun costo di movimento è richiesto.

2. Piazzamento

Adesso devi occupare un Ufficio nella Regione raggiunta. A fianco di ogni spazio Ufficio è raffigurato un numero. Questo numero indica il numero di figure che devono essere pagate (prendendole dalla tua Corte) per poter occupare l'Ufficio scelto. La prima delle figure pagate è usata per occupare lo spazio Ufficio. Analogamente a quanto avviene per il movimento, le rimanenti figure sono piazzate in sequenza nell'Area Pagamento delle Regioni successive in senso orario a partire dalla Regione Bersaglio.

Nota: Per distinguere chiaramente il ruolo di ogni figura, è importante piazzare la figura che occupa un Ufficio sul relativo spazio, e tutte le altre figure nell'Area Pagamento della Regione sulla quale è stato piazzato.





Esempio: Giorgio piazza una figura su un Ufficio. Questo significa che egli deve pagare 5 figure. **Giorgio** piazza la prima figura sullo spazio Ufficio (1), quindi piazza 1 figura addizionale nell'Area Pagamento delle seguenti 4 Regioni in senso orario a partire dalla Regione Bersaglio (2, 3, 4 e 5). Questo completa la Fase Piazzamento.

Per incrementare la chiarezza di questo esempio, le figure usate per pagare il movimento nel "Passo 1: Movimento" non sono state raffigurate.

Ogni volta che piazzhi una figura su un Ufficio, prendi anche il Forziere presente direttamente sotto lo spazio Ufficio. La funzione del singolo Forziere è descritta nelle pagine 12 e 13 di questo regolamento 👁.

Per poter occupare un Ufficio, devi poter essere in grado di completare entrambi i passi 1. Movimento e 2. Piazzamento. Se non puoi farlo, allora devi scegliere un altro Ufficio oppure effettuare l'azione Risorse.



Esempio: Giorgio prende il Forziere situato direttamente sotto lo spazio Ufficio che ha appena occupato.

Spazi Ufficio con raffigurato un Nobile

Su diversi spazi Ufficio è raffigurato un Nobile di color oro. Questi Uffici possono essere occupati solo dai Nobili.

Questo significa che quando paghi per piazzare una figura, la figura usata per occupare l'Ufficio deve essere un Nobile.



Spazio Ufficio con raffigurato un Nobile

Esempio: Roberto vorrebbe occupare l'Ufficio indicato nel cerchio. Egli effettua i seguenti due passi:

1. Movimento

Il Re si trova nella Regione Nijmegen. Seguendo il senso orario l'Ufficio si trova a 2 Regioni di distanza.

Roberto deve prima raggiungere questa regione, egli quindi piazza una figura sull'Area Pagamento delle Regioni Strasbourg (1) e Palermo (2).



2. Piazzamento

L'Ufficio ha un valore di 6. Questo significa che **Roberto** deve pagare 6 figure per occupare tale spazio Ufficio. Inoltre, sullo spazio Ufficio è raffigurato un Nobile, che significa che deve essere piazzato nell'Ufficio un Nobile (come prima delle 6 figure che devono essere pagate).

Quindi **Roberto** piazza un Nobile della sua Corte nello spazio Ufficio (3) e piazza una figura nelle successive 5 Regioni in senso orario (4-8) a partire dalla Regione Bersaglio. Inoltre egli prende il Forziere viola (9) direttamente sotto lo spazio Ufficio appena occupato.

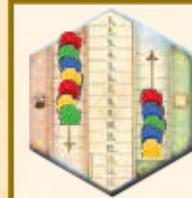
Puoi saltare la lettura di questo box durante la prima lettura di questo regolamento



Possibili domande e casi speciali circa l'azione Movimento e Piazzamento

- **Posso usare i Nobili per pagare il Movimento e/o il Piazzamento?**
Sì, ma non c'è alcun vantaggio rispetto a pagare con solo Inviati.
- **Posso piazzare un Nobile su un Ufficio dove non è raffigurato un Nobile?**
Sì, i Nobili possono occupare qualsiasi spazio Ufficio, anzi contano il doppio.
- **Quando ricevo un Inviato piazzando un Famiglio su uno degli spazi più in basso del tracciato Piazzamento, posso usarlo immediatamente?**
Sì, perché lo ricevi proprio prima di effettuare l'azione.
- **Nei round successivi cosa accade se c'è più di un Forziere sotto ad uno spazio Ufficio?**
Quando occupi quello spazio Ufficio, prendi tutti i Forzieri presenti sotto di esso.

Dopo che hai effettuato la tua azione "Movimento" e "Piazzamento", il tuo turno è terminato, e il giocatore successivo sul tracciato Ordine di Turno effettua il proprio turno. Una volta che tutti i giocatori hanno effettuato i loro 3 turni (cioè non ci sono più Famigli sul tracciato Ordine di Turno), si effettua la Fase Conteggio delle Regioni.



Tutti i
Famigli sono
stati usati



Forzieri e Privilegi

Oltre all'azione che effettui durante il tuo turno, puoi usare tanti Forzieri e/o carte Privilegio quanti ne desideri. La funzione di questi sono descritti nella pagine 12-14 di questo regolamento .



Conteggio delle Regioni

Alla fine di ogni round, vengono conteggiate 1 o 2 Regioni. I giocatori guadagnano i punti in base al numero di Uffici occupati in queste Regioni.

Come si Conteggia una Regione?

Effettua i seguenti passi:

1. Determina la Maggioranza

Conta il numero di Uffici che sono occupati da ogni giocatore nella Regione che deve essere conteggiata. Gli Uffici occupati da un Nobile contano doppio. Il giocatore che occupa il maggior numero di Uffici ha la maggioranza in tale Regione. Poi si calcola chi fra i rimanenti giocatori ha il secondo e terzo maggior numero di Uffici. In caso di pareggio, vince fra i giocatori in parità quello che occupa lo spazio Ufficio più a sinistra nella Regione (di solito quello più caro).



Esempio: **Beatrice** ha 2 Uffici in questa Regione. **Roberto** ha 1 Ufficio. **Beatrice** ha la maggioranza in questa Regione, e **Roberto** è secondo.



Esempio: **Roberto** ha 1 Ufficio in questa Regione, **Giorgio** ha 2 Uffici. **Veronica** ha 1 Ufficio occupato da un Nobile (quindi conta il doppio). **Giorgio** e **Veronica** quindi sono in parità. Tuttavia, **Giorgio** occupa uno spazio Ufficio più a sinistra rispetto a **Veronica**, così spezza il pareggio in suo favore. **Giorgio** ha la

maggioranza. **Veronica** è seconda e **Roberto** è il terzo con solo un Ufficio occupato. **Beatrice** non ha Uffici in questa regione, così non sarà considerata durante il conteggio di questa Regione.

2. Assegnazione dei Punti Vittoria

La tessera Punteggio nella Regione indica i Punti Vittoria che vengono assegnati. Il giocatore con la maggioranza di Uffici nella Regione guadagna il numero più alto di Punti Vittoria indicato sulla tessera Punteggio. Il giocatore piazzatosi secondo nella maggioranza, riceve il secondo numero più alto di Punti Vittoria. Il numero più basso di Punti Vittoria viene assegnato al giocatore che si è piazzato terzo, ma solo nelle partite con almeno 4 giocatori. Gli altri giocatori non ricevono alcun Punto Vittoria.



Esempio: *Giorgio* ha la maggioranza e quindi guadagna 7 Punti Vittoria, seguito da *Veronica*, che ne guadagna 4 e da *Roberto* che ne guadagna 1. I Punti Vittoria ricevuti vengono registrati sul tabellone Punteggi avanzando il rispettivo Famiglio del numero di spazi appropriato.

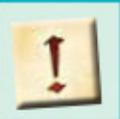
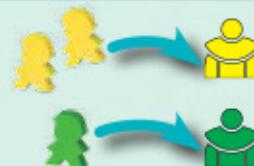


3. Bonus della Regione

Ogni Regione fornisce anche un Bonus quando viene conteggiata, che viene assegnato ai giocatori in base al loro piazzamento nella maggioranza. I vari Bonus sono descritti a pag. 14 del regolamento .



Esempio: *Giorgio* ha la maggioranza e quindi riceve il bonus per il primo che è di 2 Inviati, che egli prende dalla Provincia e aggiunge alla sua Corte. *Veronica* come seconda, è ricompensata con 1 Inviato. *Roberto* che si è piazzato terzo non riceve alcun Bonus da questa Regione.



Quali Regioni vengono Conteggiate?

Solo le Regioni su cui è presente il segnalino Valutazione vengono Conteggiate.



Dove vengono posti i segnalini Valutazione?

In base alla Tabella dei Round, il primo segnalino Valutazione è piazzato sulla Regione indicata dalla tessera posta più a sinistra della prima riga (in questo caso, Palermo). In questa Regione viene effettuato il primo conteggio.



Il secondo segnalino Valutazione è ancora sulla colonna  della Tabella dei Round, e viene riposizionato all'inizio della Fase Conteggio delle Regioni. Questo segnalino Valutazione è piazzato sulla Regione che meglio assolve le condizioni indicate sulla tessera  nella riga relativa al round in corso. Nella figura a destra, questa particolare tessera  indica che il segnalino Valutazione deve essere piazzato nella Regione del Re.



Le varie condizioni delle tessere  sono descritte a pagina 14 di questo regolamento . Questa è la seconda Regione che sarà Conteggiata.

Attenzione: Se entrambi i segnalini Valutazione devono essere piazzati entrambi nella stessa Regione, solo un segnalino Valutazione viene usato. La Regione non verrà conteggiata per questo due volte.

Dopo la Fase Conteggio delle Regioni, c'è la Fase Ripristino.

La tessera  nella Tabella dei Round sulla riga del round corrente indica cosa avviene durante la Fase di Ripristino. I simboli raffigurati su questa tessera sono descritti nella prossima sezione del regolamento.



Attenzione: Alla fine dell'ultimo round, non si effettua la Fase Ripristino. Al suo posto viene effettuato il Conteggio Finale.

Puoi saltare la lettura di questo box durante la prima lettura di questo regolamento



Possibili domande e casi speciali circa la Fase Conteggio delle Regioni

• Il secondo segnalino Valutazione?

Puoi scegliere di tenere il secondo segnalino Valutazione sulla Regione appropriata durante il round, in quanto potrebbe essere di aiuto avere una rappresentazione visuale di quale altra Regione verrà conteggiata. Tuttavia, devi prestare molta attenzione, dato che questa seconda Regione può cambiare in base alle azioni svolte dai vari giocatori.

• Può una Regione essere conteggiata due volte nello stesso round?

No. Se entrambi i segnalini Valutazione sono sulla stessa Regione, questa Regione viene conteggiata una sola volta.

• Determinazione della Maggioranza.

Solo le figure sugli spazi Ufficio sono considerati per la determinazione della maggioranza. Le figure nell'Area Pagamento della Regione non sono considerate.

• Se una Regione è conteggiata, ma nessun Ufficio è occupato, non vengono assegnati PV.



Fase Ripristino

Dopo la Fase Conteggio delle Regioni, si effettua la Fase Ripristino.

1. Svuotare gli spazi Ufficio

Prima, le figure che occupano gli spazi Ufficio nelle Regioni conteggiate sono rimessi nella Provincia.



Esempio: Roberto, Giorgio, e Veronica prendono le loro figure dagli Uffici e li rimettono nella Provincia (riserva generale).

2. Rimpiazzare i Forzieri

Piazza un Forziere (a faccia in su) sotto ogni spazio Ufficio della Regione conteggiata nella Fase Conteggio delle Regioni, e sotto ogni spazio Risorsa del tabellone Risorse.



Nota: Se sotto uno spazio Ufficio o Risorsa sono già presenti uno o più Forzieri, essi rimangono dove si trovano. I nuovi Forzieri sono semplicemente aggiunti a quelli già presenti (come raffigurato nell'immagine precedente).

3. Il Re Viaggia

Alla fine del round il Re si muove di 1-3 Regioni in senso orario. La tessera  relativa al round corrente indica di quante Regioni si sposta il Re. Il Re si muove sempre in senso orario. L'Area Pagamenti di ogni Regione che il Re visita durante questo movimento (le Regioni che attraversa o su quale termina il movimento) viene svuotata. Le figure rimosse dalle Aree Pagamenti sono rimesse nella rispettive Corti dei giocatori.



Il Re muove di 3 Regioni in senso orario. I giocatori riprendono le loro figure dall'Area Pagamento delle 3 Regioni visitate dal Re durante il suo movimento.

Importante: Solo le figure nelle Aree Pagamento delle Regioni coinvolte sono rimesse nelle rispettive Corti dei giocatori. Le figure che occupano l'Area Pagamento della Regione dalla quale inizia il movimento il Re, restano nella Regione.

4. Le tessere Round sono rimesse nella Scatola

Rimetti nella scatola le 3 tessere Round nella riga superiore della tabella dei round. Le 3 tessere che adesso occupano la riga superiore indicano la Regione che verrà conteggiata, le condizioni per individuare una seconda Regione da conteggiare, e le istruzioni per la Fase Ripristino del round seguente.

Rimuovi i segnalini Valutazione dal tabellone. Piazzane uno sulla Regione indicata sulla prima tessera  a sinistra della prima riga della tabella dei Round (in questo caso Strasbourg). L'altro segnalino Valutazione è posto sopra la tessera  della prima riga finché non inizia la Fase Conteggio delle Regioni del round seguente.

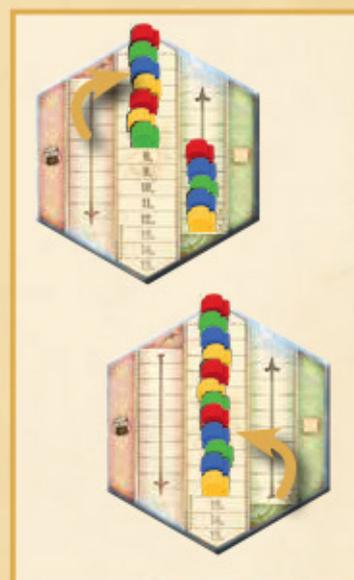


5. Ordine di Turno del Round successivo

Infine, determina l'Ordine di Turno del round successivo.

Prima, sposta i Famigli presenti sul tracciato **Risorse** in modo da occupare i primi spazi del tracciato Ordine di Turno senza cambiarne l'ordine. Il Famiglio in cima al tracciato Risorse (il primo che è stato posto sul tracciato) occuperà il primo spazio del tracciato Ordine di Turno, seguito in ordine dagli altri Famigli presenti sul tracciato Risorse. Quindi, il giocatore che ha effettuato la prima azione Risorse di un round sarà il primo di turno nel round successivo.

Poi, sposta i Famigli presenti sul tracciato **Piazzamento** in modo da occupare gli spazi sotto i Famigli spostati dal tracciato Risorse. Il Famiglio in cima al tracciato Piazzamento (l'ultimo posto su tale tracciato) occuperà il primo spazio libero del tracciato Ordine di Turno, seguito dal resto dei Famigli presenti sul tracciato Piazzamento senza cambiarne l'ordine. Quindi, il giocatore che ha effettuato la prima azione Piazzamento di un round, sarà quello che effettuerà l'ultimo turno nel round successivo.



Adesso, il prossimo round può iniziare!

I seguenti round seguono la stessa sequenza di gioco come avvenuto per il primo round.

Tuttavia, la Fase Ripristino non sarà effettuata nell'ultimo round (incluso il movimento del Re). Dopo la Fase Conteggio delle Regioni, i giocatori procedono direttamente con la Fase Conteggio Finale, dopo la quale il gioco è terminato.

Tutte le figure negli Uffici restano sulla Regione dopo il Conteggio delle Regioni dell'ultimo round, dato che non ci sarà la Fase Ripristino.

Puoi saltare la lettura di questo box durante la prima lettura di questo regolamento



Possibili domande e casi speciali circa la Fase Ripristino

- **Non sono rimasti Forzieri?**

Semplicemente mescola la pila degli scarti e crea con essa una nuova pila di tessere Forziere da cui pescare.

- **Promemoria**

Il gioco è composto da 5 round.

Dopo i round da 1 a 4, c'è una Fase Ripristino.

Dopo il round 5, la Fase Ripristino non viene effettuata, e le Figure che occupano gli Uffici nella Regione conteggiata restano nella Regione per il Conteggio Finale!



Fine Gioco - Conteggio dei Forzieri e della carte Obiettivo

Per ridurre la confusione e migliorare la chiarezza durante il Conteggio Finale, ti raccomandiamo di rimuovere tutte le figure dalle Aree Pagamento, in quanto essi non servono più.

Carte Obiettivo

Adesso rivela e conteggia i Punti Vittoria per le tue 3 carte Obiettivo.

Ogni carta Obiettivo raffigura una condizione e un numero di Punti Vittoria.

Le singole carte Obiettivo sono descritte in dettaglio a pagina 15 di questo regolamento.

Se sei riuscito ad assolvere le condizioni richieste sulla carta Obiettivo, ricevi i Punti Vittoria indicati sulla carta.

Nota: Le condizioni riguardanti le carte Obiettivo di tipo Percorso ed Ufficio potrebbero essere assolte diverse volte. Se ciò dovesse verificarsi, riceverai i Punti Vittoria indicati diverse volte.

Esempio:

1. **Obiettivo Regione:** **Roberto** ha la carta Obiettivo Augsburg. Egli ha una figura su Augsburg, ma in seconda posizione, così riceve 6 PV anziché 12.

2. **Obiettivo Percorso** (blu): **Roberto** ha la carta Obiettivo raffigurata a destra. Egli ha assolto la condizione indicata due volte, e quindi guadagna i 7 Punti Vittoria indicati sulla carta due volte per un totale di 14 PV.

3. **Obiettivo Ufficio** (rosso): **Roberto** ha la carta Obiettivo raffigurata a destra. Egli ha 3 figure negli Uffici, tutti di valore 4, e quindi guadagna 12 PV per questa carta.

Per queste carte Obiettivo, **Roberto** guadagna un totale di $6 + 14 + 12 = 32$ PV, che egli registra sul tabellone Punteggi. Egli supera lo spazio 25/0, quindi prende un segnalino Medaglia d'argento (che vale 25 Punti Vittoria) e continua a marcare sul tabellone i propri Punti.



Forzieri

Adesso i giocatori guadagnano i Punti Vittoria per i Forzieri rimasti in loro possesso. Prima, vengono conteggiati i Forzieri Marroni.

Il numero di Punti Vittoria guadagnati dipende dal numero di Forzieri Marroni che un giocatore possiede. Ricevi 2 PV se possiedi 1 Forziere, 5 PV se ne possiedi 2, 9 PV se ne possiedi 3, e così via. Se possiedi più di 5 Forzieri Marroni, devi iniziare un nuovo set di Forzieri, quindi 2 PV per 1 Forziere, 5 PV per 2 Forzieri e così via.

Infine guadagni 1 PV per ogni Forziere Turchese o Viola rimasto in tuo possesso alla fine del gioco.



Esempio: **Roberto** ha 7 Forzieri Marroni. Egli riceve 20 PV per un set completo di 5 Forzieri, poi guadagna altri 5 PV per il secondo set composto da solo 2 Forzieri Marroni.

A **Roberto** sono rimasti anche 2 Forzieri Turchese ed 1 Viola, per i quali riceve quindi 3 PV.

In totale, **Roberto** guadagna 28 PV per i propri Forzieri, che egli marca sul tabellone Punteggi, e prende un segnalino Medaglia d'argento di valore 25 PV avendo superato lo spazio 25/0.

Quattro Medaglie d'argento possono essere scambiate per 1 segnalino Medaglia d'oro che vale 100 PV.



Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è dichiarato il vincitore.

In caso di pareggio, vince fra i giocatori in parità quello che ha più figure nella propria Corte.

Se perdura la situazione di pareggio, vince il giocatore con il sangue più blu...



Forzieri

Puoi usare quanti Forzieri desideri durante un tuo turno. Alcuni Forzieri, tuttavia, possono essere usati solo in congiunzione con alcune specifiche azioni. Qui i vari Forzieri sono spiegati in dettaglio:



Forziere Arancio

Quando acquisisci un Forziere Arancio, devi usarlo immediatamente. Poi esso viene scartato.



Punti Vittoria

Guadagni i Punti Vittoria indicati sul Forziere (2, 3, 4, o 5).



Inviati

Prendi il numero di Inviati raffigurato (1, 2, o 3) dalla Provincia e mettili nella tua Corte.



Nobile

Prendi un Nobile dalla Provincia e mettilo nella tua Corte.



Forziere Turchese

Quando acquisisci un Forziere Turchese, piazzalo in fronte a te. Adesso è a tua disposizione. Dopo che lo avrai usato, devi scartarlo nella pila dei Forzieri scartati.



Famiglio sul primo spazio

Puoi usare questo Forziere quando muovi i tuoi Famigli dal tracciato Ordine di Turno. Anziché piazzare il tuo Famiglio sul tracciato Risorse o Piazzamento seguendo le normali regole, puoi invece posizionarlo sul primo spazio del tracciato Risorse (per farlo dovrai far scorrere di uno spazio verso il basso tutti i Famigli già presenti sul tracciato Risorse). Poi effettua una azione **Risorsa** oppure una azione **Piazzamento**.



Sconto sul Movimento

Puoi usare questo Forziere quando effettui una azione di Movimento e Piazzamento. Piazza una figura in uno spazio Ufficio di una Regione a tua scelta senza dover pagare il costo di Movimento. Devi comunque pagare il costo di Piazzamento.



Sconto sul Piazzamento

Puoi usare questo Forziere quando effettui una azione di Movimento e Piazzamento. Il numero delle figure richieste per pagare lo spazio Ufficio scelto è ridotto ad 1. Questo significa che è necessario solo piazzare la figura nello spazio Ufficio per completare il pagamento. Prima devi comunque pagare il costo di Movimento se necessario.

Puoi combinare l'uso dei Forzieri che forniscono lo Sconto sul Movimento e lo sconto sul Piazzamento. Quando li usi assieme, puoi completare l'intera azione di Movimento e Piazzamento con una singola figura (quella che userai per occupare lo spazio Ufficio).



Risorsa

Puoi usare questo Forziere quando effettui una azione Risorsa. Scegli uno spazio Risorsa e prendi le figure indicate nello spazio (come normale). Anziché prendere il Forziere sotto tale spazio, puoi prendere il o i Forzieri posti sotto uno spazio Risorsa differente. Questo è specialmente utile se non ci sono Forzieri sotto allo spazio Risorsa scelto.

Esempio: *Beatrice* prende 1 Inviato ed 1 Nobile. Anziché prendere il Forziere marrone sotto lo spazio Risorsa, prende il Forziere Viola sotto ad un differente spazio Risorsa.



Immunità sul Ripristino

Puoi usare questo Forziere durante la Fase Ripristino. Scegli una delle tue figure in una Regione che è stata appena conteggiata. Tale figura non viene rimessa nella Provincia durante la Fase Ripristino.



Forziere Marrone

Quando acquisisci un Forziere Marrone, piazzalo di fronte a te. Esso rimane di fronte a te fino alla Fase Conteggio Finale, dove i Forzieri Marroni fanno guadagnare Punti Vittoria. Il numero di PV dipende da quanti Forzieri Marroni possiedi. 1 PV dipendono da quanti Forzieri compongono il tuo set 1, 2, 3, 4, o 5. Se hai più di 5 Forzieri Marroni, devi creare altri set.

Esempio: *Se hai 3 Forzieri Marroni alla fine del gioco, ricevi 9 PV. Se avrai 7 Forzieri Marroni al termine del gioco, riceverai 25 (20 + 5) Punti Vittoria.*





Forziere Viola

Quando acquisisci un Forziere Viola, prima piazzalo di fronte a te. Ogni volta che prendi un Forziere Viola, puoi scartare 2 Forzieri Viola (incluso quello appena preso) per prendere una carta Privilegio disponibile. Non puoi prendere una carta Privilegio di cui ne possiedi già una copia identica. Non puoi prendere più di una carta Privilegio che fornisce Punti Vittoria (sulla quale è raffigurato il simbolo ). La funzione delle carte Privilegio sono descritte di seguito.

Carte Privilegio

Puoi usare set differenti di carte Privilegio ogni volta che giochi a *The Stauffer Dynasty*. Le carte Privilegio sono tutte fornite di un numero in modo che vi si possa far riferimento facilmente, e così potrai provare i set suggeriti di seguito. Avrai bisogno di 6 differenti carte Privilegio in ogni partita. Quando usi le carte Privilegio con i Punti Vittoria, forma una riserva con esse come descritto a pag. 1 della foglio con la Preparazione. Per tutte le altre carte Privilegio (2-16): in partite con 3-5-giocatori, forma una riserva di 2 carte per ogni Privilegio. Nella partite con 2 giocatori forma una riserva con solo 1 copia di ogni carta Privilegio.

Set Alternativo: 1, 2, 5, 8, 11, 14 (dalla 2ª partita)

Set Sinergie: 1, 3, 5, 8, 10, 16 (dalla 4ª partita)

Set Piovano Punti: 1, 2, 6, 9, 13, 16 (dalla 5ª partita)

Quantità anziché Qualità: 1, 3, 4, 7, 8, 12 (dalla 6ª partita)

Raccomandazioni dell'Editore:

Mazzo Casuale: 1, 2, ?, ?, ?, ? (dalla 7ª partita)

Crea i tuoi set personalizzati (dalla 10ª partita)



1. Immediato: Quando prendi una carta Privilegio con i PV, ricevi immediatamente i PV indicati. Tieni la carta Privilegio di fronte a te come

promemoria che non potrai prendere altre carte Privilegio che forniscono Punti Vittoria.



2. Movimento e Piazzamento: Puoi piazzare una figura su uno spazio Ufficio che è già occupato. Piazza una delle tue figure alla destra della figura già presente nello spazio Ufficio. Nessun ufficio può contenere più di 2 figure. Durante il Conteggio delle Regioni o il Conteggio Finale, un Ufficio occupato da due figure è trattato come se fossero due distinti Uffici.



3. Movimento e Piazzamento: Quando piazzhi un Inviato in un Ufficio, puoi prendere un Inviato addizionale dalla tua Corte e aggiungerlo nello stesso spazio Ufficio senza costi addizionali. Nessun

Ufficio può contenere più di 2 figure. Durante il Conteggio delle Regioni e il Conteggio Finale, un Ufficio occupato da due figure è trattato come se fossero due distinti Uffici.



4. Movimento e Piazzamento: Durante la Fase 2: Piazzamento, paghi 3 figure anziché il numero indicato a fianco dello spazio Ufficio scelto. *Combinata con la carta Privilegio 5, paghi solo 2 figure.*



5. Movimento e Piazzamento: Durante la Fase 2: Piazzamento, paghi una figura in meno. *Combinata con la carta Privilegio 4, paghi solo 2 figure.*



6. Movimento e Piazzamento: Quando piazzhi una figura nella Regione del Re, ricevi immediatamente 3 PV. *Combinata con la carta Privilegio 3, ricevi immediatamente 6 Punti Vittoria.*



7. Risorsa: Ogni volta che completi una azione Risorsa, prendi 1 Inviato addizionale dalla Provincia e aggiungilo alla tua Corte.



8. Risorsa: Ogni volta che completi una azione Risorsa, prendi un Forziere dalla pila coperta dei Forzieri.



9. Risorsa: Ogni volta che completi una azione Risorsa, ricevi immediatamente 2 Punti Vittoria.



10. Movimento e Piazzamento: Durante la Fase 1: Movimento, paghi solo 1 figura, indipendentemente dalla Regione Bersaglio. Questa figura è posta nell'Area Pagamento della Regione Bersaglio (dove desideri occupare uno spazio Ufficio). *Combinata con la carta Privilegio 11, il movimento è gratuito.*



11. Movimento e Piazzamento: Durante la *Fase 1: Movimento*, non paghi figure nelle prime due Regioni che attraversi per raggiungere la Regione Bersaglio. Per esempio, se desideri attraversare 4 Regioni, piazzerai una figura solo nell'Area Pagamento della terza e quarta Regione. *Combinata con la carta Privilegio 10, il movimento è gratuito.*



12. Movimento e Piazzamento: Se la tua Regione Bersaglio è una delle due Regioni adiacenti alla Regione del Re (sinistra o destra), non paghi alcuna figura durante la *Fase 1: Movimento*. Questo Privilegio non conferisce benefici se scegli una Regione non adiacente alla Regione del Re.



13. Conteggio Regioni: Dopo che una Regione è stata Conteggiata, prendi tutte le tue figure che occupano gli Uffici in questa Regione e aggiungili alla tua Corte anziché rimmetterli nella Provincia.



14. Conteggio Regioni: Quando una Regione è conteggiata, se hai la maggioranza in tale Regione, ricevi 3 PV addizionali; se sei secondo ricevi 2 PV addizionali, se sei terzo ricevi 1 PV addizionale. Nella partite con 2 giocatori questo Privilegio non fornisce benefici se ti piazzhi 2° o 3° nella maggioranza.



15. Conteggio Regioni: Quando una Regione è conteggiata, se tu occupi uno o più Uffici di questa Regione, ricevi 2 PV addizionali.



16. Forzieri: Quando acquisisci un Forziere Arancio, ricevi immediatamente 2 PV.

I Privilegi possono essere combinati.

Tessere Round



Regione del Re
Piazza il segnalino Valutazione nella Regione del Re.



Regione con meno Forzieri

Piazza il segnalino Valutazione nella Regione con il minor numero di Forzieri.



Regione con più Uffici Occupati

Piazza il segnalino Valutazione nella Regione con il maggior numero di Uffici occupati da delle Figure.

In caso di pareggio fra delle Regioni, il segnalino Valutazione viene piazzato sulla Regione fra quelle in parità che si trova più vicino alla Regione del Re in senso orario. Se fra quelle in pareggio è coinvolta la Regione del Re, essa ha la priorità.

Bonus delle Regioni

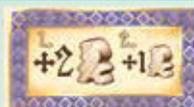
Quando un regione è conteggiata, viene anche assegnato il relativo Bonus.



Augsburg: 2 Forzieri: Pesca 2 Forzieri dalla pila coperta. Il giocatore con la maggioranza in Augsburg prende uno dei due Forzieri a sua scelta. Il secondo Forziere viene assegnato al giocatore che si è piazzato secondo nella maggioranza.



Aachen: Forzieri: Pesca un numero di Forzieri uguale al numero di giocatori dalla pila coperta. Il giocatore con la maggioranza in Aachen riceve un Forziere di sua scelta. Il giocatore che si è piazzato secondo prende un Forziere di sua scelta fra quelli rimasti, e così via. Ogni giocatore che occupa 1 o più Uffici in Aachen prende 1 dei Forzieri. Eventuali Forzieri rimasti non scelti sono scartati.



Strasbourg: 2 Inviati/1 Inviato: Il giocatore con la maggioranza in Strasbourg prende 2 Inviati dalla Provincia e li aggiunge alla propria Corte. Il giocatore che si è piazzato secondo prende 1 Inviato dalla Provincia e lo aggiunge alla sua Corte (anche nelle partite con partite con 2 giocatori).



Nijmegen: 1 Inviato: Ogni giocatore che occupa 1 o più Uffici in questa Regione prende 1 Inviato dalla Provincia e lo aggiunge alla propria Corte.



Palermo: 3 PV / 1 PV: Il giocatore che ha la maggioranza in Palermo riceve 3 PV addizionali. Il giocatore che si è piazzato secondo riceve 1 PV addizionale (anche nelle partite con 2 giocatori).



Milan: 2 PV: Ogni giocatore che occupa 1 o più Uffici in questa Regione riceve 2 Punti Vittoria.

Carte Obiettivo

Ai fini della valutazione del raggiungimento di un Obiettivo, considera i seguenti punti:

- Solo le figure che occupano gli Uffici sono considerate.
- Le figure che occupano l'Area Pagamento delle Regioni devono essere rimosse dal tabellone prima del Conteggio Finale.
- Un Ufficio occupato da due figure è trattato come se fossero due Uffici distinti.



Regioni

Ognuna di queste carte Obiettivo raffigura una particolare Regione.

Durante il Conteggio Finale, se hai la maggioranza in quella Regione, ricevi 12 PV. Se hai ottenuto il secondo posto, ricevi 6 PV. Nelle partite con 2 giocatori, nessun PV viene assegnato per il secondo posto.



Percorsi

Ognuna di queste carte Obiettivo raffigura una specifica combinazione di Regioni evidenziate.

Per esempio: 2 Regioni opposte o 3 Regioni adiacenti, ecc.

Se hai almeno una figura che occupa un Ufficio in ognuna delle Regione evidenziate, ricevi il numero dei Punti Vittoria indicati sulla carta Obiettivo. Un carta Obiettivo di tipo Percorso può essere conteggiata più volte. Tuttavia, ogni figura può essere usata solo per una carta Obiettivo.

Esempio: Roberto può guadagnare i PV relativi ad una carta Obiettivo due volte. Una volta per le figure indicate con la lettera A, e ancora una volta con le figure indicate con la lettera B. Per farlo, 2 Figure sono necessarie nella Regione in alto a sinistra, dato che una figura può essere usata solamente una volta per un Percorso. La figura parzialmente trasparente (nella Regione a destra) è inutile per questa carta Obiettivo.



Uffici

Ognuna di queste carte Obiettivo raffigura un particolare Ufficio.

Più Uffici con raffigurato a fianco il valore indicato sulla carta occupi, e più punti ricevi, come indicato sulla carta. Gli Uffici occupati da due figure sono trattati come due Uffici distinti entrambi del medesimo valore.



3, 4, 5

Ricevi i punti in base al numero di Uffici con raffigurato a fianco il valore 3 (4 o 5), che occupi, come indicato sulla carta Obiettivo. Se occupi 1 di questi Uffici, ricevi i PV indicati dal primo numero; se ne occupi 2 ricevi i PV indicati dal secondo numero, e così via.

Punti per:



Ricevi 5 PV addizionali $\sqrt{\dots}$ per ogni ulteriore Ufficio occupato



Valore Raffigurato

Ricevi i PV in base al numero di Uffici che occupi, come indicato sulla carta. Il valore raffigurato a fianco di ogni Ufficio è irrilevante.



Coppie

Per ogni coppia di Uffici che possiedi e che hanno raffigurato a fianco lo stesso valore, ricevi 8 PV. La Regione di questi Uffici è irrilevante. Ogni Ufficio può essere usato per formare una singola coppia.



Esempio: Veronica occupa 4 Uffici di valore 4 e 2 di valore 7. Questi formano 3 coppie e **Veronica** riceve $3 \times 8 = 24$ PV.



Sequenza di Uffici

Per ogni set di Uffici che occupi i cui valori sono rispettivamente 3/4/5, ricevi 15 PV. La Regione di questi Uffici è irrilevante. Ogni Ufficio può essere usato per formare una singola set.



Esempio: Beatrice occupa 2 Uffici di valore 3, 2 di valore 4, e 2 di valore 5. Questi formano 2 set completi e **Beatrice** riceve $2 \times 15 = 30$ PV.

The Staufer Dynasty

Nijmegen

Nijmegen (Olanda)

A Nijmegen nell'autunno del 1165, nacque Enrico VI. Egli fu il secondo di undici figli nati dall'unione di Federico Barbarossa e Beatrice di Borgogna.

Aachen

Aachen (Germania)

Su richiesta del Barbarossa, Enrico VI fu eletto Re dei principati di Germania. Ad Aachen, il 15 Agosto del 1169, Enrico VI fu incoronato Re all'età di 3 anni.



Cattedrale di Aachen

La storia della Cattedrale risale all'ottavo secolo, quando Carlomagno iniziò la sua costruzione. Approssimativamente 30 Re, incluso Enrico VI, furono incoronati in questa cattedrale.

Strasbourg

Strasbourg (Francia)

Nella vicina Haguenau, Barbarossa convertì un castello che appartenne a suo padre (Federico occhio solo) in un palazzo. La dinastia Staufer usò questo palazzo come sede del governo, dove si sarebbe tenuto il parlamento. La loro insegna imperiale è conservata qui.

Augsburg

Augsburg (Germania)

Enrico VI si soffermò spesso ad Augsburg, dove preparò la sua campagna in Italia. Tuttavia, qui furono pianificate anche manovre di pace. Così fu negoziato anche il matrimonio fra Enrico VI e Costanza di Sicilia. Il contratto di fidanzamento fu finalizzato il 29 Ottobre 1184.

Traduzione in Italiano di:
Francesco "ZeroCool" Neri

Milano

Milano (Italia)

A Milano, il 1 Gennaio 1186, fu tenuto il matrimonio di Enrico VI con Costanza di Sicilia.

Ciò rese Enrico VI l'erede al trono di Sicilia. Dopo la morte del Re di Sicilia nel 1189, i baroni normanni perseguirono la successione del Conte Tancredi di Lecce.

Palermo

Palermo (Italia)

L'obiettivo principale della campagna in Italia portò Enrico VI a Palermo il 20 Novembre

1194, dove, nello stesso anno fu incoronato Re della Sicilia il 25 Dicembre.



Cattedrale di Palermo

Questa Cattedrale risale al dodicesimo secolo, proprio prima che Enrico VI fosse incoronato Re della Sicilia. Fu costruita con le influenze Normanne ed Arabe. Dopo la lunga battaglia

con la malaria, Enrico VI morì il 28 Settembre 1197. Egli fu sepolto qui, dove risiedono anche sua moglie, Costanza, e suo figlio, l'imperatore Federico II.



Enrico VI

Enrico VI cercò costantemente di espandere l'impero della dinastia Staufer verso l'esterno, rafforzando la sua influenza all'interno di esso. Egli non era contrario a comportamenti disonorevoli se significava raggiungere i suoi obiettivi, un'abitudine che gli è costata molte critiche. Le sue soluzioni politiche erano spesso di natura militare. È stato anche considerato molto istruito, e si dedicò alla filosofia, poesia, e musica.

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.

L'autore desidera ringraziare coloro che lo hanno aiutato con i molti round di test del prototipo, piuttosto che divertirsi con un gioco finito e completo; ed in special modo Matthias Beer, Richard van Vugt, e Andreas Neuhaus. Ringraziamento speciali vanno anche al Club Hippodice Games: Go!

L'editore desidera ringraziare Karl-Heinz Schmiel, Klaus Knechtskern, Christof Tisch, Tom Hilgert, tutti coloro che hanno aiutato nei vari playtest al The Gathering of Friends, e in qualsiasi altro posto. E come sempre, un ringraziamento speciale va a Dieter Hornung e Adam Marostica per il suo aiuto nella stesura del regolamento in inglese.

© 2014 Hans im Glück Verlags-GmbH

English version by:

© 2014 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

Z-MAN
games

info@zmangames.com

www.zmangames.com

Componenti/Preparazione

- 1 Tabellone Azioni
- 6 Regioni
- 6 Tessere Punteggio
- 1 Tabellone Risorse
- 72 Forzieri
 - 16x Arancio
 - 28x Turchese
 - 10x Viola
 - 18x Marrone
- 1 Tabellone Punteggi
- 15 Segnalini da 25 Punti (d'argento)
- 5 Segnalini da 100 Punti (d'oro)
- 35 Carte Privilegio
 - 15 Privilegi con un  (per la prima partita)
 - 20 Privilegi con un 

I seguenti materiali sono spiegati in dettaglio alle pagine 4 e 5
- 2 Segnalini Valutazione
- 75 Inviati
 - 15 ognuno nei 5 colori dei giocatori
- 15 Nobili
 - 3 ognuno nei 5 colori dei giocatori
- 20 Famigli
 - 4 ognuno nei 5 colori dei giocatori
- 18 Carte Obiettivo
- 19 Tessere Round
 - 6x A, 6x B, 6x C, 1x Conteggio Finale
- 1 Figura del Re
- 1 Regolamento e questo Foglio

Attenzione

Su molti componenti di gioco è indicato il numero dei giocatori per i quali sono preposti.



Fai attenzione durante la preparazione assicurandoti di usare i componenti adatti in base al numero dei giocatori. Come promemoria nel regolamento sarà indicato **"Attenzione al numero dei giocatori!"**.

1. Piazza il Tabellone Azioni al centro del tavolo. **Attenzione al numero dei giocatori!**



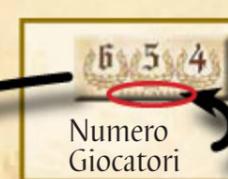
Indicazione Numero Giocatori

2. Piazza le 6 Regioni in modo casuale attorno al Tabellone Azioni, come raffigurato. **Attenzione al numero dei giocatori!**



I Forzieri sono piazzati lungo il bordo inferiore della Regione

3. Mescola le 6 tessere Punteggio e piazzane una nello spazio appropriato su ogni Regione. **Attenzione al numero dei giocatori!**



Numero Giocatori

4. Piazza il tabellone Risorse in modo che sia raggiungibile da tutti. **Attenzione al numero dei giocatori!**



Spazio Risorsa

Numero Giocatori

5. Mescola i Forzieri ed impilali in una o più pile a faccia in giù. Poi piazza un Forziere a faccia in su sotto ogni spazio sul Tabellone Risorse (in modo che i simboli sugli spazi restino visibili). Infine piazza un Forziere a faccia in su sotto ogni spazio Ufficio di ogni Regione.

Nota: Un simbolo di Forziere è raffigurato su ogni spazio dove deve essere piazzato un Forziere a faccia in su.



Retro

7. Trova le 15 carte Privilegio con il sigillo blu. Le 5 carte con  questo simbolo nell'angolo in alto a destra sono Privilegi che forniscono Punti Vittoria. Disponile in una pila in ordine ascendente in base al valore e raffigurato (il valore minore in fondo e il più alto in cima), a faccia in su. **Usa quelle appropriate in base al numero dei giocatori:**

2 giocatori:  e  ; 3 giocatori: , , e 

4 giocatori: , , , e  ; 5 giocatori: tutti i privilegi con i PV

Rimetti le carte Privilegio inutilizzate nella scatola.

Piazza le rimanenti 10 carte Privilegio con il sigillo blu in 5 piccole pile, con due Privilegi identici in ogni pila. (Usa solo 1 Privilegio per pila nelle partite con 2 solo giocatori).

Nota: Le carte Privilegio con il sigillo rosso non saranno usate nella prima partita. Puoi aggiungerle nelle partite successive. Maggiori informazioni sulle carte privilegio le troverai alla fine del presente regolamento.



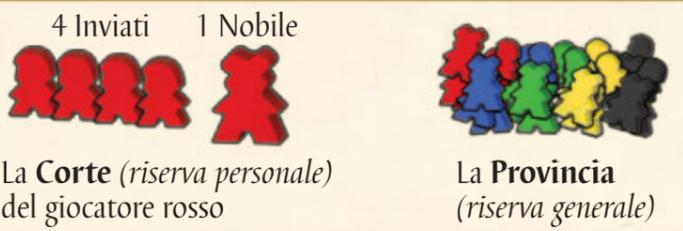
Retro

6. Piazza il Tabellone dei Punteggi in modo che sia raggiungibile da tutti, con a fianco i segnalini punteggi.



Preparazione (continuo)

8. Ogni giocatore mette **4 Inviati** e **1 Nobile** nel proprio colore nella propria riserva personale. Questa riserva personale è chiamata Corte del giocatore.
Tutti i restanti Inviati e Nobili sono piazzati a fianco del tabellone e formano la riserva generale. Questa riserva generale è chiamata Provincia.



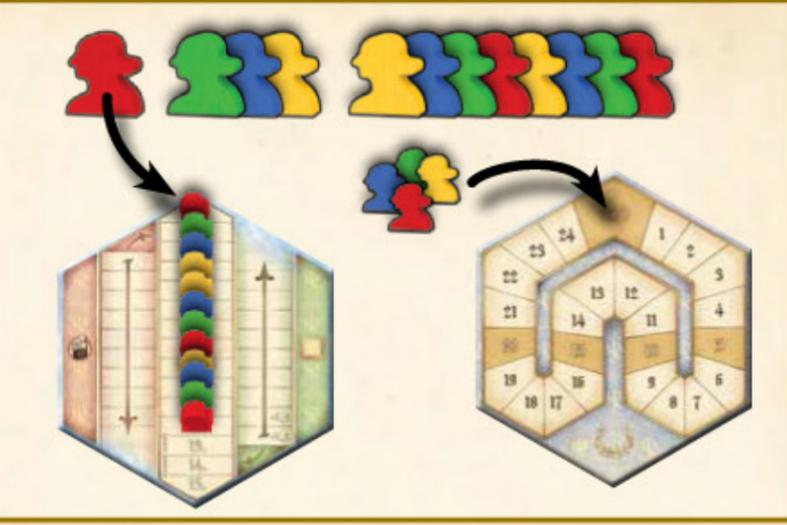
13. Infine, piazza la **figura del Re** sullo **spazio del Re** della Regione raffigurata sulla tessera **F** messa da parte in precedenza (cioè la regione non inclusa nel tabella dei round). Qualunque sia la Regione occupata dal Re, essa è definita la **Regione de Re**.
Adesso il gioco può iniziare!



12. Piazza uno dei due **segnalini Valutazione** sullo spazio quadrato della Regione raffigurata sulla prima tessera **F**. Per adesso il secondo segnalino è posto sopra la prima tessera **B**.



9. Il giocatore che per ultimo è stato nel Mediterraneo inizia piazzando uno dei propri **Famigli** sullo spazio 1 del tabellone Azioni (qui il giocatore rosso). Gli altri giocatori seguono in senso orario, piazzando un Famiglio sullo spazio successivo (qui il verde, blu e giallo).
Poi, in senso antiorario a partire dall'ultimo giocatore che ha piazzato un Famiglio (qui il giocatore giallo), ogni giocatore piazza un altro Famiglio sulla tabella. Il terzo Famiglio è piazzato nello stesso ordine con cui è stato piazzato il secondo.
Il quarto Famiglio di ogni giocatore è posto sullo spazio 0 del tabellone dei punteggi.



10. Separa le **carte Obiettivo** in 3 pile in base al loro tipo. Il primo tipo raffigura il nome di una Regione. Il secondo tipo raffigura una pergamena blu, ed il terzo, una pergamena rossa.
Mescola separatamente le 3 pile, e distribuisce ad ogni giocatore 1 carta da ogni pila. Rimetti le restanti carte Obiettivo nella scatola.



	F	B	I
1	Palermo	max. 3	1
2	Syracusa	max. 3	3
3	Augusta	min. 2	2
4	Milano	min. 3	3
5	Aachen		

11. Dividi le **tessere round** in base al loro dorso e con esse forma una riserva a fianco del tabellone come segue:
Le 6 tessere **F** raffigurano il nome di una Regione. Mescolale e piazzane 5 a faccia in su una sotto l'altra, come raffigurato a sinistra. Per adesso, la sesta tessera per adesso è messa da parte.
Le 6 tessere **B** raffigurano una condizione. Mescolale e piazzane una sotto l'altra a fianco della tessera **F** piazzata in precedenza, come raffigurato a fianco. Rimetti la sesta tessera nella scatola.
Le 6 tessere **I** raffigurano un numero e un simbolo. Mescolale e piazzane 4 una sotto l'altra a fianco delle tessere piazzate in precedenza, partendo dall'alto, come raffigurato a fianco. Rimetti nella scatola le due tessere rimaste.
La rimanente tessera **Conteggio Finale** è posta nella quinta riga sotto le altre.

Adesso avrai formato una tabella di tessere simile a quella raffigurata qui a fianco. Adesso piazza a fianco di essa la carta con il riepilogo.

