

FREE LEAGUE

Conduci la tua Dinastia al Trionfo

CRUSADER KINGS®



The Board Game

Rules Version 1.1

Mio Re, il momento è giunto. Sei pronto a lasciare il tuo segno nella Storia?

Free League Publishing and Paradox Interactive sono orgogliose di presentare Crusader Kings – The Board Game, basato sull'acclamato videogioco strategico. In questo gioco, da 3 a 5 giocatori guideranno le storiche dinastie dell'Europa medioevale al trionfo – o alla rovina.

Rimodella la Storia a tua immagine – se solo quell'ottuso di tuo figlio erede designato al trono non rovinerà i tuoi grandi piani...



Panoramica di Gioco

L'obiettivo di questo gioco è espandere la propria influenza sull'Europa Medioevale e guidare la propria Dinastia a trionfare sui rivali. Per fare ciò, dovrai governare la tua famiglia nel corso delle generazioni, costruire e sviluppare il tuo dominio, essere accorto nei campi della diplomazia e degli intrighi e usare saggiamente i tuoi vassalli per accrescere la tua ricchezza e il tuo potere militare; mentre allo stesso tempo sarai chiamato ad adempiere al tuo sacro dovere di prendere parte alle crociate in Terra Santa.

Il vincitore sarà il giocatore che raccoglierà più Punti Vittoria alla fine del gioco.

Salvo diversa indicazione data dallo scenario, il gioco termina quando uno dei giocatori raggiunge Gerusalemme sul Tracciato delle Crociate, oppure dopo aver completato tre Ere. Quando si verifica uno di questi due eventi il gioco si conclude.

I Punti Vittoria vengono assegnati in base ai territori controllati, con punti bonus aggiuntivi per i Trofei raggiunti dagli Stemmi Dinastici lungo il Tracciato delle Crociate, per il raggiungimento di Gerusalemme, per le Carte Sviluppo acquisite e per i Castelli costruiti. Trofei e Punteggi sono descritti nel dettaglio a pagina 17.

Componenti

1 Plancia di Gioco



1 Regolamento



5 Sacchetti Attributi
Giocatore (colorati)



5 Player Aids



1 Sacchetto
Attributi
Generali
(marrone)



70 Miniature di plastica



40 Cavalieri (8 per ogni Cultura), 20 Fanti (4 per ogni Cultura), 10 Castelli

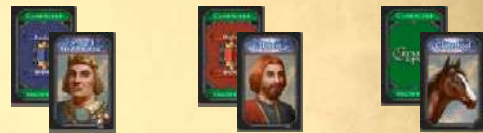
5 Plance Famiglia



13 Carte
Dinastia



125 Carte Personaggio



24 Carte Sovrano
Iniziale

100 Carte Personaggio
Culturale (20 per ogni
Cultura)

1 Carta Personaggio
Glitterhoof

155 Carte Azione



35 Carte Regno

35 Carte Intrigo

35 Carte Guerra

25 Carte Tasse

25 Carte Crociata

24 Carte Sviluppo



12 Consiglieri

12 Invenzioni

144 Token Attributo



48 Token Attributo
Iniziale

34 Token Attributo
Evento

10 Token Attributo
Crociata

52 Token Attributo
Casuale

12 Token
Ribellione

6 Token
Piaga

6 Token
Raccolto

6 Token
Raccolto Fallito



20 Token
Vecchiaia

15 Token
Duca Figlio

10 Token
Duca Fratello



104 Stemmi Dinastici



20 Token Oro
Valore 5



30 Token Oro
Valore 1



1 Token
Primo
Giocatore



1 Token
Trofeo
Crociato



1 Token
Trofeo
Inventore



1 Token
Trofeo
Costruttore



1 Token
Trofeo Re di
Gerusalemme



Re e Regine

In questo regolamento e nelle carte, i pronomi maschili “lui” e “suo” sono utilizzati per indicare un giocatore. Questa è una semplificazione che sta a significare “lui/lei” o “suo/sua”, che sarebbe troppo tedioso da specificare ogni volta. Allo stesso modo, il termine “Re” in questo regolamento è utilizzato per indicare il reggente di una Dinastia, anche se è possibile che sia una donna ad ereditare il trono. Nessun giocatore dovrebbe sentirsi escluso dal partecipare per colpa della terminologia utilizzata – se desideri governare l’Europa Medioevale nei panni di una Regina Crociata, non lasciare che nessuno ti possa fermare!

Setup

1. Posizionare la Plancia di Gioco sul tavolo e scegliere uno degli scenari alla fine di questo regolamento. Per la prima partita, raccomandiamo *“Il Regno di Gerusalemme”*. Lo scenario determina in che periodo si svolge il gioco, quali Dinastie sono in gioco e le loro condizioni iniziali. Ogni Dinastia appartiene ad una Cultura e a uno specificato colore – Rosso (Inglese), Blu (Franchi), Neri (Germanici), Verdi (Italiani) e Giallo (Iberici).
2. Ogni giocatore segue la descrizione dello scenario. Ogni giocatore deve:
 - a. Posizionare la Plancia Famiglia e una Carta Dinastia di fronte a sé.
 - b. Posizionare una miniatura Cavaliere del proprio colore in ogni territorio sotto controllo, come indicato dallo scenario. Il Cavaliere rappresenta il vassallo del Re in quel territorio. In un singolo territorio può essere presente al massimo una sola miniatura Cavaliere. Posizionare le rimanenti miniature Cavaliere a portata di mano.
 - c. Posizionare le miniature dei Fanti all’esterno della Plancia di Gioco, a portata di mano.
 - d. Posizionare le miniature Castello iniziali nei territori indicati dallo scenario. Posizionare le rimanenti miniature Castello a portata di mano per tutti. I Castelli sono tutti dello stesso colore.
 - e. Posizionare la propria Carta Personaggio Sovrano Iniziale all’interno dello spazio Re della propria Plancia Famiglia, insieme a qualsiasi coniuge, fratelli e figli iniziali, come indicato dallo scenario. Rimuovere tutte le Carte Personaggio Sovrano Iniziale non utilizzate nello scenario.
 - f. Posizionare i quattro Token Attributo Iniziale per il proprio Re, come indicato dallo scenario, nel proprio Sacchetto Attributi Giocatore.
 - g. Posizionare i Token Attributo Iniziale sopra ogni Carta Personaggio di fratelli e figli iniziali, come indicato dallo scenario.
 - h. Posizionare le restanti Carte Personaggio Culturale, mescolate e a faccia in giù, nello spazio indicato della propria Plancia Famiglia.
 - i. Posizionare le Carte Sviluppo nello spazio indicato nella Plancia di Gioco.
 - j. Prelevare il proprio quantitativo iniziale di Oro e posizionarlo sulla propria Carta Dinastia.
 - k. Posizionare tutti gli Stemmi Dinastici della Dinastia del giocatore a portata di mano.
 - l. Il giocatore che ha vinto l’ultima partita prende il Token Primo Giocatore. Se il gioco non è mai stato giocato prima da quel gruppo, il giocatore più anziano prende il Token Primo Giocatore.

Quindi, posso sposare un cavallo in questo gioco?

Certamente! Questo è Crusader Kings, dopo tutto. Usando la speciale Carta Personaggio Glitterhoff, potrai rivivere l’infame evento equestre di Crusader Kings II. Se invece vuoi tenere i cavalli ben lontani dalla tua famiglia reale, puoi semplicemente rimuovere questa carta.



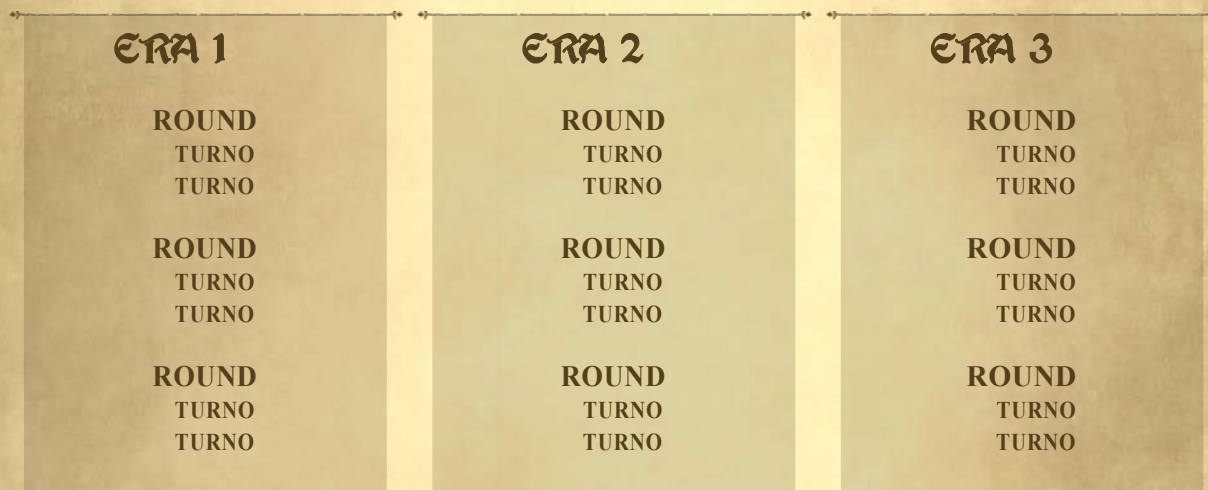
3. Preparare la Plancia di Gioco seguendo questi passaggi:

- a. Se si gioca in meno di cinque giocatori, posizionare i Token Dinastia delle Dinastie non utilizzate in tutti i territori appartenenti alla stessa Cultura di quella Dinastia. Questi Token Dinastia indicano che quei territori sono inaccessibili. I territori inaccessibili non possono essere Invasi e non fanno in alcun modo parte della partita.
- b. Posizionare tutti i Token Attributo Casuale nel Sacchetto Attributi Generali.
- c. Posizionare i cinque differenti mazzi di Carte Azione (Regno, Intrigo, Guerra, Tasse, Crociata), mescolate e a faccia in giù, nello spazio indicato della Plancia di Gioco.
- d. Pescare e posizionare una Carta Personaggio Culturale casuale in ciascun territorio libero della Plancia di Gioco (senza un Cavaliere presente), eccetto nei territori inaccessibili. Pescare queste carte dal mazzo di Carte personaggio del giocatore la cui Dinastia appartiene alla stessa Cultura di quel territorio. Pescare un Token Attributo Casuale dal Sacchetto Attributi Generali per ogni personaggio sulla mappa e posizionarlo sulle Carte Personaggio scoperte.
- e. **Opzionale.** Se desideri includere Glitterhoof nella tua partita, sostituisci la Carta Personaggio di un territorio indipendente con questa speciale Carta Personaggio. Il giocatore con più ore di gioco a *Crusader Kings II* può decidere in quale territorio piazzare Glitterhoof. Pescare un Token Attributo Casuale positivo per il cavallo – se dovesse capitare di pescare un attributo negativo, ripescare fino a trovarne uno positivo (di colore verde).
- f. Posizionare il mazzo delle Carte Sviluppo, mescolate e a faccia in giù, nello spazio indicato della Plancia di Gioco.
- g. Pescare tre carte Sviluppo e posizionarle scoperte negli spazi indicati.
- h. Posizionare i Token Attributo Crociata nel Tracciato delle Crociate, come indicato dalla Plancia di Gioco.
- i. Posizionare tutti i Token Attributo Evento in una pila a lato, a portata di mano per tutti.
- j. Posizionare tutti i Token Raccolto, Piaga, Raccolto Fallito, Ribellione, Trofeo e Successione in una pila separata, a portata di mano per tutti.
- k. Posizionare tutti i rimanenti Token Oro nello spazio Tesoro della Plancia di Gioco.

Sequenza di Gioco

Una partita a *Crusader Kings – The Boardgame* è suddivisa in Ere, Round e Turni. Ogni partita è composta da tre Ere, a meno che lo scenario indichi

diversamente. Ogni Era è formata da tre Round. Ogni Round è formato da due Turni. La partita procede quindi in questo modo:



Con **Ordine di Gioco**, si intende che il giocatore con il Token Primo Giocatore inizia per primo, seguito dal resto dei giocatori in senso orario. Da notare che il Token Primo Giocatore passerà di mano durante il corso della partita. Quando questo succede, il Turno in corso deve essere completato prima che la modifica nell'Ordine di Gioco abbia effetto.

Sommario

All'inizio di ogni Era, ogni giocatore dovrà pescare otto Carte Azione, delle quali sei verranno giocate durante quella stessa Era. All'inizio di ogni Round, ogni giocatore sceglierà due di queste Carte Azione da giocare nei due Turni di quel Round e deciderà in quale ordine giocarle. In ogni Turno, ogni giocatore rivela una Carta Azione ed esegue le azioni descritte in cima alla carta, per ultimo risolve l'evento descritto in fondo alla carta.

L'Era

Pesca: In base all'ordine di gioco. Ogni giocatore pesca come prima cosa le carte bonus ottenute grazie ai modificatori del Tracciato delle Crociate o altri modificatori.

Il giocatore pesca quindi otto (8) Carte Azione per formare la sua Mano per quell'Era. Queste otto carte devono essere formate da 1-2 Carte Crociata, 0-3 per ciascuna Carta Regno, Intrigo e Guerra e 0-2 Carte Tasse. Il giocatore può guardare la propria mano di carte solo dopo aver finito di pescare.

Round: Vengono giocati tre Round (vedi sotto).

Pulizia: Al termine della prima e della seconda Era, eseguire questi passaggi:

- + Tutti i giocatori scartano tutte le Carte Azione che non sono state utilizzate durante quella Era e le posizionano scoperte nella pila comune degli scarti, vicino alla Plancia di Gioco.
- + Rimuovere tutte le Carte Personaggio nei territori indipendenti e posizzionarle scoperte nella pila comune degli scarti, vicino alla Plancia di Gioco. Rimettere i loro Token Attributo nel Sacchetto Attributi Generali. Pescare nuove Carte Personaggio Culturale per ogni territorio indipendente e un Token Attributo Casuale per ognuno di essi.
- + Rimuovere le Carte Sviluppo scoperte sulla Plancia di Gioco e posizzionarle nella pila comune degli scarti, vicino alla Plancia di Gioco. Pescare tre nuove Carte Sviluppo e posizzionarle scoperte negli spazi indicati.
- + Ha quindi inizio una nuova Era, con la fase di Pesca.

Al termine della terza Era, il gioco finisce immediatamente. Procedere con Fine del Gioco e Punteggio (pagina 17).

Il Round

1. **Fase Dinastica:** Ogni giocatore, in base all'ordine di gioco, può eseguire un tentativo di Matrimonio per il proprio Re, un fratello, o un figlio (vedi pagina 10), o Adottare un bambino (vedi pagina 11), e può poi concedere e/o revocare qualsiasi numero di titoli di Duca e Duchessa (vedi pagina 11).
2. **Fase Complotto:** Ogni giocatore sceglie segretamente quali due Carte Azione della propria mano utilizzare in questo Round. Queste due carte sono posizionate davanti al giocatore, a faccia in giù, con la carta che verrà giocata per prima in cima. Se questo è il terzo Round di un'Era e un giocatore non ha ancora utilizzato una Carta Crociata, sarà obbligato a farlo in questo momento.
3. **Turni:** Vengono giocati due Turni (vedi sotto).
4. **Fase di Mantenimento:** Seguire i tre passaggi seguenti.
 - a. **Costi delle Truppe:** Ogni giocatore paga 1 Oro per ogni territorio sotto il proprio controllo che sia stato Mobilitato (contenente un Fante). Se un giocatore non può o non vuole pagare per un territorio, questo viene automaticamente smobilitato. Rimuovere il Fante e posizionare un Token Ribellione nel territorio.
 - b. **Smobilitare:** Ogni giocatore può ora

decidere di smobilitare un numero qualsiasi di territori mobilitati sotto il proprio controllo. Rimuovere semplicemente il Fante presente.

- c. **Token Vecchiaia:** Tutti i giocatori posizionano un Token Vecchiaia sulla Carta Personaggio del proprio Re.
 - Se questo è il quarto Token Vecchiaia del Re, il giocatore può rimuovere un Token Attributo a sua scelta dal proprio Sacchetto Attributi Giocatore. Se è un Token Attributo Casuale, rimmetterlo nel Sacchetto Attributi Generali.
 - Se questo è il quinto Token Vecchiaia del Re, il Re muore in pace. Eseguire una Cerimonia di Successione seguendo le regole (pagina 21).

Dopo il terzo Round, ritornare alla fase Pulizia dell'Era (vedi sopra).

Il Turno

Ogni giocatore, in base all'ordine di gioco, rivela una delle due Carte Azione scelte durante la Fase di Complotto (vedi sopra). La carta in cima deve essere giocata nel primo Turno del Round e quella sottostante nel secondo Turno.

Il giocatore risolve per prima cosa una delle azioni indicate in cima alla carta. Una volta che l'azione è stata completamente risolta, il giocatore legge l'evento sotto l'immagine della Carta Azione ed esegue i suoi effetti. La Carta Azione è quindi posta nella pila comune degli scarti.

SUGGERIMENTO STRATEGICO:

La Guerra richiede pianificazione

Quando scegli le tue Carte Azioni per un'Era, ricorda che la guerra richiede un'attenta pianificazione. Prima che tu possa Invadere un nemico, avrai bisogno sia di un Casus Belli, sia di Mobilitare i tuoi eserciti. Questo significa che andare in Guerra è un processo che richiede tre Turni per poter essere completato: primo, ti servirà una Complotto per Creare un Casus Belli (a meno che tu non l'abbia già), secondo dovrai Mobilitare i Fanti nelle province adiacenti e terzo, potrai finalmente Invadere.

SUGGERIMENTO STRATEGICO:

Non partire per le Crociate troppo presto

Quando scegli le tue due Carte Azione da giocare nel Round, fai attenzione a non partire per le Crociate prima di avere un erede al trono. Senza un erede, sarai costretto a inviare il tuo Re alla Crociata, e se dovesse morire, si innescherà una Crisi di Successione. Questo non sarebbe un buon modo per cominciare la tua partita!

Regole Generali

La Regola d'Oro

In caso qualsiasi informazione presente su una carta differisca rispetto a quanto scritto nel regolamento, si applichi l'informazione riportata sulla carta.

Scambi

Un giocatore può proporre uno scambio a qualsiasi altro giocatore in qualsiasi momento della partita. Ai giocatori è permesso scambiare qualsiasi cosa, tranne queste eccezioni:

- + I territori coinvolti in un'azione o un evento già rivelato ma non ancora risolto non possono essere scambiati.
- + Le Carte Personaggio possono essere scambiate solo durante l'azione Matrimonio.
- + I Patti non possono essere scambiati. I Patti possono essere formati solo attraverso il matrimonio.
- + I Token Attributo non possono essere scambiati.
- + Le Carte Azione non possono essere scambiate.

Il Sacchetto Attributi

Ai giocatori è permesso controllare il contenuto del proprio Sacchetto Attributi in qualsiasi momento. Un giocatore non può richiedere di vedere il contenuto dei Sacchetti Attributo degli altri giocatori.

Numero di Token, Miniature e Carte

La disponibilità di token e miniature incluse nel gioco sono un limite che il giocatore deve imparare a gestire. Se un certo tipo di token o miniatura dovesse esaurirsi, non sarà possibile ricevere ulteriormente quel tipo di miniatura o token. L'unica eccezione riguarda gli Stemmi Dinastici – nel caso dovessero esaurirsi, sarà possibile rimpiazzarli con qualsiasi altro segnalino.

Tutte le carte incluse nel gioco possono essere rimischiate dalla propria pila degli scarti per creare nuovi mazzi, nel caso dovessero esaurirsi.

Azioni

Un giocatore esegue un'azione scegliendo innanzitutto due Carte Azione dalla propria Mano durante la fase Complotto del Round, giocando quindi le due carte una dopo l'altra, in base all'ordine scelto durante la fase Azione del Turno. Il giocatore dovrà per prima cosa eseguire una delle azioni descritte in cima alla carta e poi risolvere l'evento scritto sotto l'immagine della carta stessa. Il giocatore può anche scegliere di non eseguire nessuna Azione, ma sarà comunque sempre obbligato a risolvere l'evento della carta.

Verifica Attributo

Un giocatore può controllare il contenuto del proprio Sacchetto Attributi in qualsiasi momento. Un giocatore non può invece mai esaminare il contenuto del Sacchetto Attributo di un altro giocatore. Alcune azioni – come Sviluppare, Mobilitare e Tassare – vengono risolte automaticamente. Altre azioni richiedono invece di eseguire con successo una *verifica attributo* per poter essere portate a termine.

Una verifica attributo, significa che il giocatore dovrà pescare un Token Attributo casuale dal proprio Sacchetto Attributi, senza guardare. Se il Token Attributo pescato è un attributo positivo (verde), la verifica attributo ha avuto successo. Se invece il token attributo pescato è negativo (rosso), la verifica attributo sarà da considerarsi fallita. (In ogni caso, vedi gli Attributi Critici qui sotto.) Alcune azioni difficili richiedono al giocatore di pescare più token positivi perché la verifica attributo abbia successo.

Non appena si conclude una verifica attributo con successo, il giocatore non potrà più pescare nessun altro token, anche se avrebbe potuto pescare altri token. I Token Attributo pescati saranno rimessi nel Sacchetto Attributi solo una volta che la verifica attributo sia stata completamente portata a termine.

Pesca Critica

Per ogni azione, uno specifico attributo negativo indica un successo se pescato durante la verifica attributo, mentre uno specifico attributo positivo indica un fallimento. Questo tipo di attributi sono chiamati *attributi critici* e sono indicati in ogni Carta Azione, così come nella descrizione

di ogni azione qui sotto. Semplicemente, considerate che un attributo critico conta come se avesse il colore opposto, quando pescato per una specifica azione.

Ogni Token Attributo con un attributo critico per una qualsiasi delle sei azioni principali del gioco, presenta uno o più simboli stampati su di esso, che stanno ad indicare:



Attributo critico per Costruire



Attributo critico per Complotto e Rovesciamento



Attributo critico per Invadere



Attributo critico per Crociata



Attributo critico per Matrimonio

Sacrificare un Attributo Critico: Se un giocatore pesca un attributo critico di colore verde (che indicherebbe un fallimento), può scegliere di *sacrificare* questo Attributo. In questo caso l'attributo pescato conterà come un successo (il successo vale solamente per il token pescato, non per la verifica attributo, se questa prevedeva più di un successo), ma il giocatore dovrà rimuovere permanentemente il Token Attributo dal suo Sacchetto Attributi. Questa può rivelarsi una buona opzione nel caso un giocatore abbia assolutamente bisogno di un successo in quella prova.

Viceversa, se un giocatore pesca un attributo critico negativo (che indicherebbe un successo), può scegliere di sacrificare questo attributo. In questo caso il token pescato conterà come un fallimento, ma in cambio potrà permanentemente rimuovere quel Token Attributo dal proprio Sacchetto Attributi. Questa potrebbe essere una scelta saggia per migliorare il contenuto del proprio sacchetto, al costo di un fallimento nella pesca.

Modificatori

Esistono diversi fattori che possono influenzare una verifica attributo. Tra questi: gli Stemmi Dinastici nel Tracciato delle Crociate, le Carte Sviluppo e gli eventi delle Carte Azione. Questi fattori consentono alle volte di poter pescare più o meno Token Attributo rispetto al normale, o potrebbero richiedere più o meno successi perchè una verifica attributo vada a buon fine.

Investire nel Successo

Come regola generale, un giocatore può pagare dell'Oro per pescare token aggiuntivi durante una verifica attributo. Per ogni Oro speso, un giocatore avrà a disposizione un attributo addizionale da poter pescare. L'Oro deve essere pagato prima di iniziare la pesca dei Token Attributo, una volta che il primo token viene pescato, non sarà più possibile investire altro Oro.

Da notare, che di norma è possibile pescare un solo token "gratuitamente", pertanto se un giocatore dovesse aver bisogno di più di un successo, dovrà sfruttare dei modificatori a suo favore che gli permettano di pescare token aggiuntivi, oppure sarà costretto a spendere dell'Oro, per poter avere una possibilità di successo.

Un giocatore non può spendere più dell'ammontare di Oro che gli permetta di avere due possibilità aggiuntive di pesca oltre al numero di successi richiesti per superare una verifica attributo.

ESEMPIO

Il Giocatore A vuole Incitare una Rivolta in un territorio del Giocatore B. Il territorio ha un Castello. Al Giocatore A serviranno due successi. Se decidesse di non pagare nulla, non avrebbe possibilità di concludere l'azione con successo (visto che potrebbe pescare un solo Token Attributo gratuito). In ogni caso, il Giocatore A non potrà pagare più di 3 Oro, che gli fornirebbe la possibilità di pescare per quattro volte (due in più dei successi richiesti).

Sabotaggio

Gli altri giocatori possono pagare dell'Oro per sabotare un giocatore che sta effettuando una verifica attributo. Gli avversari possono collaborare tra loro per sabotare lo stesso giocatore. Pagando un totale di 2 Oro, gli avversari potranno annullare 1 Oro speso dal giocatore attivo. Questa procedura può essere effettuata una sola volta per ogni prova. Dopo che il giocatore attivo avrà pagato l'Oro desiderato, gli avversari potranno decidere di sabotarlo, si risolve quindi la verifica attributo.

Solo le possibilità di pesca aggiuntive generate dal pagamento in Oro possono essere sabotate in questo modo – non le possibilità di pesca gratuita e quelle date dai modificatori. Inoltre, l'azione di sabotaggio non può mai ridurre il numero di possibilità di pesca al di sotto del numero di successi necessari per la verifica attributo.

Eccezione: Le azioni Rovesciamento e Complotto non si possono sabotare (a meno di un complotto di Assassinio verso un giocatore con la Carta Sviluppo Guardia Reale).

ESEMPIO

Il Giocatore A vuole svolgere un'azione Assassinio verso il Re del Giocatore B – un compito difficile, che richiede di pescare 3 attributi successo per essere portata a termine. Il Giocatore A possiede il Consigliere Capo delle Spie. Il Giocatore A avrà una possibilità di pesca gratuita base, una pesca aggiuntiva data dal Capo delle Spie e sceglie di pagare il massimo di 3 Oro, per un totale di cinque possibilità di pesca (due in più rispetto al numero di successi richiesti). Il Giocatore B è in possesso della Carta Sviluppo Guardia Reale e può così scegliere di spendere dell'Oro per sabotare l'azione di Assassinio. Sfortunatamente il Giocatore B non possiede Oro al momento, ma riesce a convincere il Giocatore C ad aiutarlo. Il Giocatore C paga quindi 4 Oro per rimuovere due possibilità di pesca. Non può pagare ulteriore Oro, in quanto il Giocatore A deve poter avere almeno tre possibilità di pesca (il minimo necessario per poter superare la prova con successo). La verifica attributo fallisce. Il Re del giocatore B sopravvive e ora può vantare un grande debito di gratitudine con il Giocatore C.

Pila degli Scarti

Una volta utilizzate, le Carte Azione vanno posizionate scoperte nella pila comune degli scarti. Le Carte Azione scartate non possono più essere utilizzate durante la partita in corso, a meno che uno dei mazzi delle Carte Azione si esaurisca completamente. In questo caso, prendere tutte le carte Azione della stessa tipologia scartate (Regno, Intrigo, Guerra, Tasse o Crociata), mischiarle e posizzionarle a faccia in giù nell'apposito spazio della Plancia di Gioco.

Azioni Speciali

Le tre azioni speciali, Matrimonio, Adottare un Figlio e Concedere un Titolo, sono effettuabili durante la Fase Dinastica, all'inizio di ogni Turno, prima che le Carte Azione di quel Turno vengano giocate.



Matrimonio (Verifica Attributo)

Attributi Critici:
Casto, Lussurioso

Il Matrimonio è la chiave per poter creare una Dinastia prospera – sia formando potenti alleanze, sia assicurando al vostro Re degli eredi al trono. Durante la Fase Dinastica, all'inizio del Round, ogni giocatore può effettuare un tentativo di Matrimonio per un Re o una Regina, fratelli o figli, della propria Plancia Famiglia non ancora sposati.

Una proposta di matrimonio può essere diretta a: A) un potenziale coniuge tra le Carte Personaggio scoperte presenti in un territorio indipendente della mappa di gioco; B) un Re, una Regina, figli o fratelli della Dinastia di un altro giocatore non sposati, oppure C) un coniuge con un attributo casuale pescato da uno qualsiasi dei mazzi Carte Personaggio Culturale dei giocatori. La proposta di Matrimonio può essere avanzata solamente ad un personaggio del sesso opposto (siamo nel Medioevo, in fin dei conti).

- + Per sposare una Carta Personaggio presente in un territorio indipendente, è richiesta una verifica attributo soltanto se la Carta Personaggio destinataria ha un Token Attributo positivo (verde) su di esso. Una proposta di matrimonio rivolta ad un personaggio con un Token Attributo negativo (rosso) viene automaticamente accettata. Se la proposta di matrimonio ha successo, il giocatore forma un Patto con il territorio sul quale la Carta Personaggio era posizionata. Collocare uno Scudo Dinastico del giocatore nel territorio indicato. Leggi di più riguardo ai Patti di seguito.
- + Per poter sposare un Re, fratelli o figli di un altro giocatore, è necessario ottenere il consenso da parte dell'avversario. Un Re e una Regina regnanti non possono in nessun caso sposarsi tra loro.

Si può decidere di prevedere una dote. Se i giocatori accettano la proposta, si forma un Patto tra le due Dinastie. Questo pone immediatamente fine allo stato di Guerra o eventuali Casus Belli che i giocatori avevano tra loro. Ogni giocatore colloca lo Scudo Dinastico dell'altro giocatore sul simbolo dei Patti della propria Plancia Famiglia.

- + Per contrarre Matrimonio con un coniuge scelto dal mazzo delle Carte Personaggio Culturale di un altro giocatore, è necessario eseguire una verifica attributo. Se la prova ha successo, il giocatore prende dal mazzo una Carta Personaggio del sesso opposto. Rimischia il mazzo e lo ricolloca sulla Plancia Famiglia. Pescare quindi un Token Attributo casuale per il nuovo coniuge. Sposarsi con una Carta Personaggio di un mazzo culturale non dà luogo a nessun Patto tra le Dinastie – sta a rappresentare un Matrimonio con un nobile di basso rango ed è solitamente l'ultima risorsa quando nessun altro coniuge possibile è disponibile.

Un nuovo Membro della Famiglia: Quando una proposta di Matrimonio ha successo, la Carta Personaggio del novello coniuge deve essere posizionata sulla Plancia Famiglia del giocatore. Se è il Re ad essersi sposato, la Carta Personaggio del coniuge deve essere posizionata nell'apposito spazio Coniuge e i suoi Token Attributo deve essere immediatamente inseriti nel Sacchetto Attributi Giocatore.

Figli e Fratelli: Se un figlio o un fratello contrae un Matrimonio, la Carta Personaggio del coniuge, insieme ai suoi Token Attributo, vengono posizionati al disotto della Carta Personaggio del figlio o del fratello sposato, nella Plancia Famiglia (o nella mappa di gioco, se il figlio o il fratello sposato è un Duca o una Duchessa – vedi Concedere un Titolo di seguito). Se il figlio o il fratello erediterà in seguito il trono, il coniuge dovrà essere posizionato nello spazio Coniuge apposito. I Token Attributo di entrambi i personaggi dovranno quindi essere inseriti nel Sacchetto Attributi Giocatore.

Matrimonio tra Dinastie: Quando il Re di uno dei giocatori sposa uno dei figli o fratelli di un altro giocatore, il coniuge dovrà essere sempre trasferito nella Dinastia del Re, indifferentemente da chi ha avanzato la proposta di Matrimonio. In un Matrimonio tra figli o fratelli di giocatori diversi, sta ai giocatori stessi negoziare per decidere a quale Dinastia i novelli sposi apparterranno. In ogni caso, questo crea automaticamente un Patto tra le due Dinastie.

Patti: Un Patto è una potente alleanza tra due Dinastie o tra una Dinastia e un territorio indipendente. Un Patto produce tre effetti:

- + Se un altro giocatore (esterno al Patto) Invade un territorio indipendente all'interno del Patto, o un territorio sotto il controllo di una Dinastia all'interno del Patto, l'altra Dinastia all'interno dello stesso Patto riceve immediatamente un Casus Belli verso la Dinastia invaditrice. Un Patto può quindi essere utilizzato come "innesco" per ottenere un Casus Belli.

Token Attributo dei Figli

Finchè figli e fratelli sposati non erediteranno il trono, posizionare le carte in modo che sia ben chiaro quali Token Attributo appartengono ad ogni specifica Carta Personaggio.



- + Quando un giocatore all'interno di un Patto esegue l'azione Invadere, avrà una possibilità di pesca aggiuntiva durante la verifica attributo se un territorio indipendente con cui ha un Patto, o un territorio sotto il controllo di un'altra Dinastia all'interno del Patto, è adiacente al territorio bersaglio dell'Invasione. Leggi di più riguardo l'azione Invadere (pagina 14).
- + Un giocatore con un Patto con un territorio indipendente può anettere questo territorio attraverso l'azione Invadere. Tutto funziona come in una normale azione Invadere, ma non richiede verifica attributo.

Un Patto non può mai essere formato tra più di due parti. Una Dinastia può, in ogni caso, avere più Patti con diversi territori indipendenti o Dinastie – anche con Dinastie con Casus Belli tra loro o con le quali si è in Guerra. Leggi di più riguardo ai Patti, e come romperli, a pagina 20.

Divorzio: Il Divorzio in linea generale è proibito dalla Chiesa, ma attraverso un'azione Complotto (vedi sotto), un giocatore può ottenere una giusta causa per poter annullare il Matrimonio del proprio Re, fratelli o figli. Leggi di più riguardo l'azione Complotto a pagina 13. Dopo un Divorzio, la Carta Personaggio dell'ex-coniuge viene rimossa dalla Plancia Famiglia e scartata.

Perdita di un Coniuge: Se un Re divorzia o il suo coniuge muore, i Token Attributo dell'ex-coniuge rimangono nel Sacchetto Attributi Giocatore – il coniuge ha lasciato un impatto duraturo all'interno della Dinastia. Se un figlio o fratello divorzia o il coniuge muore, i Token Attributo dell'ex-coniuge vengono invece rimossi.

Adottare un Figlio (Automatico)

Se il Re di un giocatore è sposato ma non possiede figli, può decidere di Adottare un Figlio, durante la Fase Dinastica del Round. Al costo di 2 Oro, il giocatore pesca una Carta Personaggio casuale dal proprio mazzo culturale e la colloca nello spazio *Child 1* ["Figlio 1"] nella propria Plancia Famiglia. Il giocatore pesca poi un Token Attributo casuale per il figlio e lo colloca sopra la Carta Personaggio.

Concedere un Titolo (Automatico)

Concedendo il titolo di Duca o Duchessa ai figli o fratelli del proprio Re, un giocatore può rafforzare la propria Dinastia. Ma questo ha un costo e un rischio.

Durante la Fase Dinastica all'inizio del Round, ogni giocatore può Concedere un Titolo di Duca o Duchessa di un territorio sotto il proprio controllo a qualsiasi numero di fratelli o figli del proprio Re, oppure revocare i suddetti Titoli. Concedere o revocare un Titolo non richiede una verifica attributo.

Il Ducato: Il Titolo di Duca/Duchessa deve essere concesso su un territorio specifico sotto il controllo del giocatore, e prende il nome di Ducato. Solamente quando viene concesso un Titolo, il giocatore colloca un Token Duca del proprio colore sul territorio diventato Ducato sulla Plancia di Gioco. Usare il Token Duca con il numero corrispondente alla posizione del figlio o fratello sulla Plancia Famiglia. Essere Duca o Duchessa ha diversi effetti:

- + Un nemico che effettua un'azione Incitare una Rivolta, Invadere o Rovesciamento in un Ducato, avrà bisogno di pescare un successo aggiuntivo durante la verifica attributo.

Glitterhoof

Il cavallo Glitterhoof, famoso in Crusader Kings II, è una Carta Personaggio speciale in questo gioco. Durante il setup, una Carta Personaggio di un territorio indipendente può essere rimpiazzata con Glitterhoof. Il cavallo può essere scelto come coniuge durante l'azione Matrimonio. Sia personaggi di sesso maschile, che personaggi di sesso femminile possono sposare Glitterhoof. Glitterhoof possiede sempre un Attributo Positivo. In ogni caso, un Re o una Regina sposati col cavallo non potranno avere figli.



- + Se un Ducato viene Rovesciato o Invaso, il Duca/Duchessa viene ucciso, insieme al coniuge.
- + Quando si esegue un'azione Invadere da un Ducato, il giocatore deve collocare il Token Attributo del Duca/Duchessa all'interno del Sacchetto Attributi Giocatore prima di risolvere la verifica attributo. Dopo aver completato la prova, rimuovere immediatamente il Token Attributo dal sacchetto e rimetterlo sulla Carta Personaggio corrispondente. Ricordarsi di annotare qual è il Token Attributo del Duca/Duchessa prima di inserirlo nel sacchetto.

Revocare un Titolo: Durante l'azione Concedere un Titolo, un giocatore può anche scegliere di revocare un numero di titoli di Duca/Duchessa a propria scelta. Rimuovere semplicemente il Token Duca dalla Plancia di Gioco. In aggiunta, la revoca di un titolo avviene immediatamente (non serve compiere alcuna azione) nelle seguenti situazioni:

- + Il Duca/Duchessa eredita il trono e diventa il nuovo Re/Regina.
- + Il Duca/Duchessa contrae Matrimonio con un personaggio appartenente ad un'altra Dinastia e viene spostato all'interno della Plancia Famiglia dell'altro giocatore.



Le Carte Regno: • Costruire • Sviluppare

Attributi Critici: **Umile**, **Ambizioso**

Con le Carte Azione Regno, un giocatore può eseguire sia l'azione Costruire che Sviluppare.

Costruire (Verifica Attributo)

Per Costruire un Castello è necessaria una verifica attributo. Se la prova è superata con successo, il giocatore dovrà pagare 3 Oro per poter completare la costruzione del Castello, in aggiunta all'eventuale Oro investito per avere possibilità di pesca aggiuntive. Il giocatore posiziona una miniatura Castello sul tabellone, in qualsiasi territorio sotto il proprio controllo che ancora non possiede un Castello.

Un giocatore può Costruire un numero illimitato di Castelli come parte della stessa azione, in territori separati. Tutti i tentativi devono comunque essere dichiarati prima della prima verifica attributo. Ogni tentativo di Costruire un Castello richiede una verifica attributo separata e costa 3 Oro ciascuno in caso la prova abbia successo. Un Castello provoca due effetti:

- + Rende le azioni Invadere e Rovesciamento più difficili da portare a termine in quell territorio.
- + Quando il giocatore esegue un'azione Tasse, un territorio con un Castello genera 1 Oro aggiuntivo.

Se un giocatore perde il controllo di un territorio con un Castello, il Castello rimane e può essere utilizzato dall'avversario che è riuscito ad impadronirsene.

Sviluppare (Automatico)

Questo azione ha sempre successo e non richiede mai una verifica attributo. Il giocatore può acquistare una, due, o tutte e tre le Carte Sviluppo scoperte dall'apposito tracciato nella Plancia di Gioco. La prima carta costa 1 Oro. La seconda carta acquistata all'interno della medesima azione costa 2 Oro e la terza carta acquistata nella singola azione costa 3 Oro. Una volta che il giocatore ha completato l'acquisto, pesca nuova Carte Sviluppo per riempire gli spazi vuoti del tabellone.

Esistono due tipologie di Carte Sviluppo: Consigliere e Invenzioni. Un giocatore può avere un Massimo di tre carte per ogni tipologia sulla propria Plancia Famiglia. Se venisse acquistata un'eventuale quarta carta di quel determinato tipo, una delle tre carte in proprio possesso dovrà essere scartata. Inoltre, non è possibile acquistare una carta uguale ad una già in proprio possesso (es: un giocatore non può acquistare due volte la carta "Flotta").



Le Carte Intrigo: • Complotto • Rovesciamento

Attributi Critici: **Onesto**, **Perfido**

Con una Carta Azione Intrigo, un giocatore può eseguire sia l'azione Complotto che Rovesciamento. Come regola generale, gli altri giocatori non possono sabotare le azioni Intrigo pagando dell'Oro (vedi a pagina 9), dal momento che si tratta di azioni che si svolgono nell'ombra.

Complotto (Verifica Attributo)

Utilizzando l'azione Complotto, il giocatore può scegliere uno dei cinque complotti descritti di seguito. **Un Complotto fallito fornisce immediatamente al giocatore bersaglio di quell'azione un Casus Belli nei confronti del giocatore che ha tentato il Complotto.** Un Complotto con esito positivo non fornisce invece mai un Casus Belli verso l'altro giocatore.

Complotti multipli: Un giocatore può tentare di eseguire Complotto multipli all'interno della medesima azione Complotto, pagando dell'Oro aggiuntivo. Il secondo tentativo di Complotto costa 1 Oro (in aggiunta all'Oro eventualmente investito per ottenere tentativi aggiuntivi di pesca), il terzo tentativo di Complotto costa 2 Oro aggiuntivi e il quarto tentativo di Complotto costa 3 Oro aggiuntivi. Risolvere un Complotto prima di dichiarare di volerne tentare un altro. Non può essere eseguito più di un Complotto dello stesso tipo verso il medesimo giocatore, all'interno di una singola azione Complotto. Non si possono eseguire più di quattro tentativi di Complotto all'interno di una singola azione Complotto.

CREARE UN CASUS BELLII

Ottenere un Casus Belli – una giusta motivazione per una Guerra – è necessario perché un giocatore possa Invadere un territorio controllato da un altro giocatore.

Un Casus Belli verso una Dinastia è applicabile a tutti i territori sotto il controllo di quella Dinastia.

Se il Complotto ha successo, il giocatore riceve un Casus Belli verso quella Dinastia. Per indicarlo, il giocatore colloca uno Stemma Dinastico della Dinastia bersaglio sul simbolo Casus Belli all'interno della propria Plancia Famiglia.

INCITARE UNA RIVOLTA

Questo Complotto causa una Ribellione in un territorio adiacente ad uno dei territori sotto il controllo del giocatore, che non è stato Mobilitato. Se un giocatore possiede la Carta Sviluppo Capo delle Spie, può Incitare una Rivolta in qualsiasi territorio non Mobilitato all'interno dell'intera mappa di gioco.

Per ciascuno dei seguenti fattori, il giocatore avrà bisogno di un successo aggiuntivo durante la verifica attributo, perchè il Complotto abbia successo:

- + Nel territorio bersaglio è presente un Castello.
- + Il territorio bersaglio è un Ducato (c'è un personaggio Duca/Duchessa su di esso).

Se il Complotto ha successo, un Token Ribellione deve essere posizionato sul territorio. Questo significa che può ora essere Rovesciato, usando l'azione Rovesciamento. Un territorio può avere più Token Ribellione su di esso. Un Token Ribellione può essere rimosso in diversi modi:

- + Un giocatore Mobilita il territorio. Questo rimuove tutti i Token Ribellione presenti.
- + Viene utilizzata la Carta Sviluppo Maresciallo.
- + Un evento che rimuove un Token Ribellione.
- + Un territorio subisce un Rovesciamento.

ASSASSINIO

Questo Complotto può essere utilizzato per uccidere qualsiasi Carta Personaggio o Consigliere scoperta in gioco, incluse le carte appartenenti al giocatore stesso. Se un Assassino ha successo, la vittima viene uccisa (vedi pagina 18). Si applicano tre ulteriori regole:

- + Per Assassinare l'attuale erede al trono (vedi pagina 21), sono richiesti due (2) successi.
- + Per Assassinare un Re/Regina, sono richiesti tre (3) successi.
- + Un Re/Regina non può essere Assassinato durante il primo Round della partita.

Guardia Reale: Quando un giocatore esegue un'azione Assassino, gli altri giocatori possono spendere Oro per sabotare l'Oro speso dal giocatore per aumentare le possibilità di pesca *soltanto se* la vittima dell'Assassino appartiene ad una Dinastia diversa da quella del giocatore stesso *e se* la Dinastia bersaglio possiede la Carta Sviluppo Guardia Reale. Il giocatore che spende Oro per il sabotaggio non deve avere la carta Guardia Reale, l'importante è che la Dinastia bersaglio dell'Assassino la possieda.

CORROMPERE

L'azione Corrompere può essere utilizzata per rubare Consiglieri alle Dinastie rivali. Oltre a superare con successo una verifica attributo, il giocatore dovrà spendere 2 Oro per portare a termine l'azione Corrompere. Questi 2 Oro vanno aggiunti a quanto eventualmente investito per poter ottenere possibilità di pesca aggiuntiva. Se l'azione viene portata a termine con successo, il giocatore Corruptore può semplicemente prendere una delle Carte Sviluppo Consigliere dalla Plancia Famiglia dell'avversario bersaglio.

Un giocatore non può Corrompere un tipo di Consigliere già in suo possesso.

DIVORZIO

Il Divorzio in linea generale è proibito dalla Chiesa, ma attraverso un'azione Complotto, un giocatore può ottenere una giusta causa per poter annullare un Matrimonio. Se l'azione ha successo, il coniuge del Re, fratelli o figli viene rimosso dal gioco, come se fosse morto. Il Token Attributo dell'ex-coniuge di un Re rimane all'interno del sacchetto Attributi Giocatore anche dopo il divorzio. Il Token Attributo di un ex-coniuge divorziato da fratelli o figli viene invece rimosso.

Un Complotto Divorzio non fornisce nessun Casus Belli nel caso dovesse fallire.

Rovesciamento (Verifica Attributo)

L'azione Rovesciamento causa una sommossa tale nel territorio bersaglio, che la Dinastia che lo controllava perde il controllo su quel territorio.

Il Territorio bersaglio deve avere almeno un Token Ribellione su di esso e deve essere adiacente a un territorio sotto il controllo del giocatore che svolge il Complotto (a meno che il giocatore possieda la Carta Sviluppo Capo delle Spie).

Per ciascuno dei seguenti fattori, il giocatore avrà bisogno di un successo aggiuntivo durante la verifica attributo, perchè il Rovesciamento abbia successo:

- + Nel territorio bersaglio è presente un Castello.
- + Il territorio bersaglio è un Ducato (c'è un personaggio Duca/Duchessa su di esso).

Se il Rovesciamento ha successo, la miniatura Cavaliere presente nel territorio bersaglio viene rimossa, insieme a tutti i Token Ribellione. Qualsiasi eventuale Duca o Duchessa presente nel territorio viene ucciso.

Il territorio bersaglio è ora da considerarsi indipendente. Pescare una Carta Personaggio Culturale casuale in base alla Cultura del territorio e posizionare la carta nel territorio con un Token Attributo casuale su di esso (pescato dal Sacchetto Attributi Generali).

Se il Rovesciamento fallisce, vengono rimossi solamente i Token Ribellione e il giocatore bersaglio del Complotto guadagna un Casus Belli contro il giocatore che ha tentato il Complotto.

Rovesciamenti Multipli: Un giocatore può tentare più di un Rovesciamento come parte della stessa azione Rovesciamento, pagando Oro aggiuntivo. Il secondo tentativo di Rovesciamento costa 1 Oro (in aggiunta all'Oro eventualmente investito per

ottenere tentativi aggiuntivi di pesca), il terzo tentativo di Rovesciamento costa 2 Oro aggiuntivi e il quarto tentativo di Rovesciamento costa 3 Oro aggiuntivi. Risolvere un Rovesciamento prima di dichiarare di volerne tentare un altro. Non può essere eseguito più di un Rovesciamento verso il medesimo territorio, all'interno di una singola azione Rovesciamento. Non si possono eseguire più di quattro tentativi totali di Rovesciamento all'interno di una singola azione Rovesciamento.



Le Carte Guerra: • Mobilitare • Invadere

Attributi Critici: **Gentile**, **Crudele**

Utilizzando le Carte Azione Guerra, un giocatore può richiamare le proprie truppe e attaccare gli altri territori. Per poter Invadere un altro territorio, il giocatore avrà prima bisogno di:

- + Avere un Casus Belli verso la Dinastia che controlla il territorio bersaglio, oppure essere in Guerra con quella Dinastia (Non è invece necessario un Casus Belli per Invadere un territorio indipendente).
- + Avere Mobilitato un territorio adiacente al territorio bersaglio che si vuole Invadere.

Questo significa che un giocatore avrà bisogno di compiere come minimo un'ulteriore azione (Mobilitare) e spesso due ulteriori azioni (Complotto e Mobilitare), prima di poter Invadere. La Guerra deve essere pianificata con cura!

Tragitto Marittimo e Flotta: Di norma, perchè due territori possano definirsi "adiacenti", devono condividere un confine terrestre. In ogni caso, i territori collegati tra loro da tragitti marittimi (le linee tratteggiate sulla mappa) vengono considerati anch'essi adiacenti. Inoltre la Carta Sviluppo Flotta permette di considerare tutti i territori costieri di un giocatore "adiacenti" con tutti gli altri territori che si affacciano nella stessa area di mare (Mare del Nord, Oceano Atlantico, Mediterraneo).

Mobilitare (Automatico)

Mobilitare significa che il Re chiama i vassalli di un territorio sotto il suo controllo a fornire le proprie truppe per Invadere un altro territorio, oppure per difendersi da un attacco.

L'azione Mobilitare ha sempre successo e non richiede una verifica attributo. Al termine dell'azione Mobilitare, uno o più territori sotto il controllo del giocatore vengono Mobilitati. Collocare una miniatura Fante del colore del giocatore nei territori scelti (accanto alla miniatura Cavaliere) per indicare la Mobilitazione. Un territorio non può mai essere occupato da più di una singola miniatura Fante. Eventuali Token Ribellione devono essere immediatamente rimossi quando un territorio viene Mobilitato.

Un giocatore può mobilitare quanti territori desideri con una singola azione Mobilitare – ma non può mai di avere più di quattro (4) territori Mobilitati allo stesso tempo.

Mobilitare non ha un costo immediato, ma ogni territorio Mobilitato costerà al giocatore 1 Oro durante la fase di Mantenimento al termine di ogni Round. Il giocatore può rimuovere la miniatura Fante (e quindi Smobilitare un territorio) durante la fase di Mantenimento, ma solamente dopo che il suo costo è stato pagato.

Invadere (Verifica Attributo)

L'azione Invadere è la mossa più aggressiva che un giocatore possa effettuare – in questo modo si invia un'armata in un territorio controllato da un avversario (o in un territorio indipendente) per tentare di prenderne il controllo attraverso la forza militare.

Se il giocatore ha diversi territori Mobilitati (vedi Mobilitare qui sopra), può eseguire un attacco da ognuno di quei territori all'interno di una singola azione Invadere. In ogni caso, è possibile attaccare uno stesso territorio solamente una volta ogni azione Invadere. Il giocatore deve dichiarare quale azione i propri Fanti svolgeranno (attacco o supporto, vedi in seguito) in quel Turno, prima che qualsiasi verifica attributo abbia luogo.

Requisiti: Per poter Invadere un territorio, il giocatore deve:

- + Essere in Guerra con la Dinastia che controlla il territorio, oppure avere un Casus Belli verso quella Dinastia. I territori indipendenti possono essere Invasi senza Casus Belli.
- + Aver Mobilitato un territorio adiacente al territorio che si vuole Invadere (vedi il paragrafo riguardo "Tragitto Marittimo e Flotta" qui accanto).

Se questi requisiti sono soddisfatti, entrambi i giocatori collocano lo Stemma Dinastico dell'avversario nello spazio "At War" ["In Guerra"] all'interno della propria Plancia Famiglia. Procedere con una verifica attributo per vedere se l'Invasione si conclude con successo.

Difesa: Per ciascuno dei seguenti fattori, il giocatore avrà bisogno di un successo aggiuntivo durante la verifica attributo, perchè l'Invasione abbia successo:

- + Nel territorio bersaglio è presente un Castello.
- + Il territorio bersaglio è stato Mobilitato (c'è una miniatura Fante presente nel territorio).
- + Il territorio bersaglio è un Ducato (c'è un personaggio Duca/Duchessa su di esso).
- + Altri modificatori (dalle Carte Sviluppo, Carte Azione o Tracciato delle Crociate).

Supporto: Se il giocatore che Invade ha miniature Fante presenti in più territori adiacenti al territorio bersaglio, può utilizzare un Fante addizionale per supportare l'attacco. Ogni Fante addizionale utilizzato per Supportare l'attacco fornisce una possibilità aggiuntiva di pesca durante la verifica attributo. Un Fante utilizzato per Supportare un attacco non può essere utilizzato in un altro attacco all'interno della medesima azione Invadere.

Limite Flotta: Un giocatore in possesso della Carta Sviluppo "Flotta" che controlla più di un territorio costiero Mobilitato adiacente al territorio bersaglio da Invadere, potrà in ogni caso utilizzare uno soltanto di quei Fanti durante una singola azione Invasione contro quel territorio costiero nemico.

Patto di Supporto: In aggiunta, quando un giocatore all'interno di un Patto (vedi pagina 20) compie un'azione Invadere, avrà a disposizione una possibilità di pesca aggiuntiva durante la verifica attributo se un territorio indipendente con cui ha un Patto, o un territorio sotto il controllo di un'altra Dinastia all'interno del Patto, è adiacente al territorio bersaglio dell'Invasione. Se il giocatore che sta Invadendo ha diversi Patti in essere, può ottenere più possibilità di pesca aggiuntiva in questo modo. Da notare che non è necessario che sia presente un Fante per poter ottenere Supporto attraverso un Patto.

Fornire Supporto ad un'Invasione attraverso un Patto fornisce alla Dinastia bersaglio dell'Invasione un Casus Belli verso la Dinastia che ha fornito Supporto. Per prevenire questa eventualità, il giocatore all'interno del Patto chiamato a fornire Supporto nell'Invasione, può in alternativa decidere di rompere immediatamente il Patto e negare così il proprio Supporto all'Invasione. In questo caso sarà il giocatore che sta compiendo l'Invasione ad ottenere immediatamente un Casus Belli verso il giocatore che ha deciso di rompere il Patto.

Modificatori dalle Carte Sviluppo, eventi dalle Carte Azione e il Tracciato delle Crociate, possono fornire all'Invasore possibilità di pesca aggiuntive durante la verifica attributo.

Vittoria: Se l'azione Invasione si conclude con successo, qualsiasi miniatura Fante e Cavaliere presente nel territorio bersaglio deve essere rimossa e sostituita da una nuova miniatura Cavaliere appartenente al giocatore che ha completato l'Invasione. Il giocatore che ha eseguito l'Invasione può anche decidere, se lo desidera, di spostare una delle miniature Fante che hanno preso parte alla battaglia, all'interno del territorio bersaglio appena invaso; in questo caso il nuovo territorio risulta Mobilitato, mentre il territorio dal quale il Fante viene spostato risulta essere Smobilitato.

Saccheggio: Dopo aver completato un'azione Invadere con successo, un giocatore può scegliere di Saccheggiare il territorio bersaglio. In questo modo l'Invasore guadagna immediatamente 2 Oro, ma dovrà collocare un Token Ribellione su questo territorio. Il giocatore può decidere di Saccheggiare il territorio invaso soltanto se nessuna miniatura Fante viene spostata nel territorio bersaglio.

Personaggi: Se viene Invaso con successo un territorio che contiene una o più Carte Personaggio, questi personaggi vengono uccisi. Questa regola viene applicata sia ai potenziali coniugi presenti nei territori indipendenti, sia per Duchi/Duchesse con il proprio eventuale coniuge.

Contrattacco: Se l'azione Invadere fallisce e il territorio bersaglio contiene una miniatura Fante, il personaggio che controlla il territorio bersaglio può decidere di Contrattaccare immediatamente ed eseguire un'azione Invadere verso uno dei territori nemici che hanno preso parte al tentativo fallito di Invasione. Anche i territori che hanno Supportato l'Invasione come parte di un Patto possono essere bersaglio del Contrattacco. L'azione di Invasione realizzata attraverso un Contrattacco non conta come azione. Il Contrattacco segue tutte le regole previste per una normale Invasione, l'unica eccezione è che un giocatore non potrà a sua volta Contrattaccare in caso il Contrattacco fallisca.

Annessione: Un giocatore che ha un Patto con un territorio indipendente può decidere di Annettere questo territorio attraverso l'azione Invadere. Questo funziona come una normale azione Invadere, ma non richiede verifica attributo – ha sempre successo automaticamente. L'Annessione di un territorio richiede comunque l'utilizzo di un Fante da un territorio adiacente.

Limite sul Territorio Controllato: Un giocatore non può mai controllare più di otto (8) territori. Se un giocatore acquisisce un nono territorio, dovrà rilasciare uno qualsiasi dei territori sotto il suo controllo, rimuovendo la miniatura Cavaliere. Questo territorio diventerà così indipendente – pescare una Carta Personaggio casuale della cultura corrispondente e collocarla sul territorio, insieme a un Token Attributo casuale pescato dal Sacchetto Attributi Generali.



Le Carte Tasse

Le Carte Azione Tasse sono la miglior fonte di guadagno presente nel gioco.

Tasse (Automatico)

L'azione Tasse non richiede una verifica attributo. L'azione Tasse produce 1 Oro ogni territorio sotto il controllo del giocatore (quindi 1 Oro ogni miniatura Cavaliere presente sul tabellone), più 1 Oro ogni Castello presente in un territorio sotto il proprio controllo. Determinati token presenti in un territorio, Duchi e Duchesse, eventi sulle Carte Azione, modificatori del Tracciato delle Crociate e Carte Sviluppo, possono modificare la quantità di Oro ricevuta durante l'azione Tasse.

Raccolto: Quando un territorio in cui è presente uno o più Token Raccolto viene Tassato, il giocatore riceve 1 Oro aggiuntivo da quell territorio e dovrà rimuovere un Token Raccolto da quell territorio.

Raccolto Fallito: Quando un territorio in cui è presente uno o più Token Raccolto Fallito viene Tassato, il giocatore non riceve Oro da quel territorio, ma potrà invece rimuovere un Token Raccolto Fallito da quel territorio.

Piaga: Quando un territorio in cui è presente un Token Piaga dal lato “Scoppio dell’Epidemia” viene Tassato, non fornisce Oro. Il giocatore che ha svolto l’azione Tasse dovrà invece rimuovere il Token Piaga ed eseguire una verifica attributo (senza alcun attributo critico) per ogni territorio adiacente – anche per i territori non sotto il suo controllo. Ogni territorio in cui la verifica attributo fallisce riceve un Token Piaga sul lato “Epidemia in Corso” e in aggiunta anche un Token “Ribellione”. Qualsiasi Fante presente in quel territorio viene rimosso. Quando un territorio in cui è presente un Token Piaga sul lato “Epidemia in Corso” è Tassato, non fornisce Oro. In questo caso, il Token Piaga viene però rimosso senza ulteriori conseguenze.

Token multipli: Se in un singolo territorio sono presenti più token, ogni tipo di token deve essere risolto separatamente. Ad esempio, un’azione Tasse può rimuovere un Token Raccolto e diffondere un Token Piaga. I Token Raccolto rimossi contemporaneamente a una Piaga o un Raccolto Fallito non producono Oro.



Le Carte Crociata

Attributi Critici:
Gentile, Crudele

Prendere parte alla missione di redimere la Terra Santa è un sacro dovere al quale un Re Crociato non si può esimere. Tutti i giocatori devono prendere almeno una Carta Crociata all’inizio di ogni Era. Una – e solo una – azione Crociata deve essere eseguita prima che un’Era finisca. Un giocatore non può eseguire più di un’azione Crociata per ogni singola Era, a meno che possieda la Carta Sviluppo “Arcivescovo” (al momento della scelta delle carte azione per quel Round).

Azione Crociata (Verifica Attributo)

Quando si esegue un’azione Crociata, il giocatore deve inviare uno qualsiasi dei membri della propria Dinastia

di sesso maschile per unirsi a una Crociata. Se il giocatore non ha Carte Personaggio di sesso maschile all’interno della propria famiglia, può decidere di inviare la propria Regina. La Carta Personaggio “Glitterhoof” può essere inviata in Crociata.

Una verifica attributo è richiesta. Se l’azione Crociata ha successo, il giocatore prende il Token Primo Giocatore. Il giocatore colloca quindi un suo Stemma Dinastico sul Tracciato delle Crociate, nello spazio con la posizione più bassa non ancora occupato da un altro Scudo Dinastico. Se lo spazio contiene un Token Attributo, il giocatore deve prenderlo e inserirlo nel proprio Sacchetto Attributi Giocatore.

Nessun giocatore può avere allo stesso tempo più di quattro Stemmi Dinastici sul Tracciato delle Crociate. Se un giocatore, per una qualsiasi ragione, deve posizionare un quinto Scudo Dinastico, dovrà prima rimuovere uno dei propri Scudi Dinastici già presenti sul Tracciato delle Crociate.

Effetti Bonus: Dopo aver svolto un’azione Crociata con successo, il giocatore guadagna anche l’Effetto Bonus descritto accanto allo spazio appena rivendicato nel Tracciato delle Crociate. Gli Effetti Bonus sono cumulativi. Se un giocatore perde un proprio Stemma Dinastico dal Tracciato delle Crociate, anche gli Effetti Bonus corrispondenti vengono persi, mentre il Token Attributo che era presente in quello spazio resta nel Sacchetto Attributi Giocatore.

Gerusalemme: Se un giocatore, attraverso un’azione Crociata, raggiunge la decima e ultima posizione del Tracciato delle Crociate (“Gerusalemme”), la Crociata – e la partita – è conclusa (a meno che le regole dello scenario indichino diversamente). Il giocatore che ha concluso la Crociata prende il Token Trofeo “Re di Gerusalemme”, tutti i giocatori devono quindi contare i propri Punti Vittoria per determinare il vincitore della partita (Vedi “Fine del Gioco e Punteggio”, pagina 17).

Fallimento: Se l’azione Crociata fallisce, la Carta Personaggio inviata in Crociata viene uccisa (Vedi “Morte”, pagina 18).

Eventi

Ogni Carta Azione riporta al suo interno anche un *evento*. Quando un giocatore gioca una Carta Azione, innesca automaticamente l’evento presente sulla carta. Gli effetti dell’evento devono sempre risolti *dopo* che l’azione è stata completata.

Gli eventi delle carte Regno, Intrigo, Guerra e Tasse, producono solitamente effetti negativi per il giocatore che ha utilizzato la Carta Azione, oppure potrebbero portare benefici agli avversari. Gli eventi sulle carte Crociata, al contrario, hanno solitamente effetti negativi per gli avversari e portano benefici al giocatore.

Bersaglio e Requisiti

Bersaglio: Alcuni eventi sono indicati come “Sè stesso” [“Self”]. Questo significa che gli effetti dell’evento si producono sullo stesso giocatore che ha giocato la Carta Azione. Altri eventi sono invece segnati come “Altri” [“Other”]. Questo significa che l’evento produce effetto su un altro giocatore. Questo giocatore è solitamente descritto come “prossimo giocatore”. A meno che sia indicato diversamente, questa dicitura significa sempre il prossimo giocatore nell’ordine di gioco, quindi il giocatore alla propria sinistra (senso orario).

Requisiti: Alcuni eventi indicano sulla carta dei Requisiti perchè questi possano accadere. Se il giocatore non soddisfa i Requisiti di un evento indicato come "Sè Stesso", l'evento non ha effetto e deve essere ignorato.

Se un evento indica "Altri" e il prossimo giocatore non soddisfa i Requisiti, l'effetto si applica al giocatore successivo, sempre seguendo l'ordine di gioco, salvo diversa indicazione. Il giocatore che ha giocato la Carta Azione non può mai applicare l'effetto di un evento indicato come "Altri" a sè stesso. Se nessuno degli altri giocatori soddisfa le Richieste, l'evento viene ignorato.

Numero della Carta: Alcuni eventi hanno come bersaglio il membro di una famiglia reale con il più alto o il basso numero di carta. Il numero della carta si trova stampato in piccolo in fondo a ogni carta.

ESEMPIO:

Come indicato dall'evento di una Carta Azione, al Re del prossimo giocatore nascerà un nuovo figlio, il requisito è quello che il Re abbia un coniuge. Il Re del prossimo giocatore nell'ordine di gioco non è sposato, ma quello del giocatore successivo, sempre in senso orario, sì: sarà perciò il suo Re ad avere un figlio.

Eventi con Verifica Attributo

Alcuni degli eventi delle Carte Azione richiedono una specifica verifica attributo per poter essere applicati. Salvo diversa indicazione, a un giocatore è permesso investire Oro per poter ottenere possibilità di pesca aggiuntive per la prova. Gli altri giocatori potranno a loro volta sabotare questi tentativi aggiuntivi pagando dell'Oro (Vedi "Verifica Attributo", pagina 8).

Trofei

I Trofei possono fornire ai giocatori dei Punti Vittoria aggiuntivi. Esistono Quattro Trofei nel gioco base. Al primo giocatore che raggiunge un Trofeo, viene consegnato il Token Trofeo corrispondente.

- + **Crociato:** Consegnato al primo giocatore con due Stemmi Dinastici nel Tracciato Crociate.
- + **Costruttore:** Consegnato al primo giocatore che possiede tre Castelli sotto il proprio controllo.
- + **Inventore:** Consegnato al primo giocatore che possiede Quattro Carte Sviluppo all'interno della propria Plancia Famiglia.
- + **Re di Gerusalemme:** Consegnato al giocatore che raggiunge la decima e ultima posizione nel Tracciato delle Crociate ("Gerusalemme"). Questo determina l'immediata conclusione della partita.

Se un giocatore dovesse perdere i requisiti necessari per conquistare un Trofeo, perde immediatamente il Token Trofeo. Se un altro giocatore riesce a soddisfare i requisiti richiesti, guadagna il Token Trofeo al suo posto. Se più di un giocatore soddisfa i requisiti necessari, il giocatore che è *attivo in quell momento* guadagna il Trofeo. Se nessun giocatore specifico può essere identificato, il giocatore successivo seguendo l'ordine di gioco guadagna il Trofeo.

Se un giocatore supera il giocatore con un Trofeo – possiede quindi più Stemmi Dinastici sul Tracciato delle Crociate, controlla più Castelli o possiede più Carte Sviluppo – il Token Trofeo passa di mano e viene consegnato al nuovo leader. Solamente un singolo giocatore per volta può possedere uno specifico Token Trofeo.

Fine del Gioco e Punteggio

Salvo indicazioni diverse da parte dello scenario, la partita termina quando la Crociata ha raggiunto Gerusalemme, oppure dopo che tre Ere sono state completate. Il giocatore con più Punti Vittoria vince la partita. I punti vengono assegnati in base ai seguenti fattori:

- + 1 Punto Vittoria per ogni territorio sotto il controllo del giocatore (I Cavalieri girati dal loro lato non contano).
- + 1 Punto Vittoria ogni Token Trofeo.

In caso di pareggio, il giocatore con il numero maggiore di Stemmi Dinastici sul Tracciato delle Crociate, vince. Ancora in pareggio? Vittoria condivisa!

Concetti di Gioco

In ordine alfabetico (nella versione inglese, NdT).

Vecchiaia

Durante la fase Mantenimento del Round, ogni giocatore posiziona un Token Vecchiaia sulla Carta Personaggio del proprio Re.

- + Se questo è il quarto Token Vecchiaia del Re, il giocatore può rimuovere un Token Attributo a sua scelta dal proprio Sacchetto Attributi Giocatore. Se è un Token Attributo Casuale, rimetterlo nel Sacchetto Attributi Generali.
- + Se questo è il quinto Token Vecchiaia del Re, il Re muore in pace. Eseguire una Cerimonia di Successione seguendo le regole (pagina 21).

Castello

Un giocatore può costruire un Castello durante l'azione Costruire (pagina 12) giocando una Carta Azione Regno. In un singolo territorio può essere presente al massimo un Castello. Un Castello produce due effetti:

- + Rende le azioni Invadere e Rovesciamento più difficili da portare a termine in quel territorio (richiedendo un successo aggiuntivo da parte dell'aggressore).
- + Quando il giocatore esegue un'azione Tasse, un territorio con un Castello genera 1 Oro aggiuntivo.

Se un giocatore perde il controllo di un territorio con un Castello, il Castello rimane e può essere utilizzato dall'avversario che è riuscito ad impadronirsene.

Personaggio

Un Personaggio è un individuo rappresentato su una Carta Personaggio. I Personaggi possono essere Re, coniugi, fratelli, figli e potenziali coniugi.

Controllo

I territori controllati dal giocatore, sono quei territori in cui il Re governa attraverso i propri vassalli. Questi sono indicati dalle miniature Cavaliere. Non può mai essere presente più di una miniatura Cavaliere all'interno dello stesso



territorio. Un territorio indipendente con il quale il giocatore ha un Patto non è controllato dal giocatore.

Raccolto Fallito

Un Token Raccolto Fallito non permette di raccogliere l'entrata delle Tasse di un territorio quando questo viene Tassato. Invece di ricevere Oro dal territorio, il giocatore rimuove un Token Raccolto Fallito, indipendentemente da quanto Oro avrebbe fornito il territorio. Se un territorio ha più Token Raccolto fallito, può essere rimosso soltanto un token per ogni azione Tasse.



Cultura

Esistono cinque diverse Culture nel gioco, rappresentate da un colore specifico:

- + Inglese (rosso)
- + Franchi (blu)
- + Germanici (nero)
- + Italiani (verde)
- + Iberici (giallo)

Ogni Dinastia specificata all'interno di uno scenario appartiene alla Cultura indicata. Quando vengono posizionate miniature Cavaliere e Fante sulla Plancia di Gioco, i giocatori devono utilizzare quelli appartenenti al colore della propria Cultura.

Anche tutte le Carte Personaggio hanno una Cultura indicata sul retro. Un giocatore può scegliere di pescare solamente dal mazzo appartenente alla propria Cultura quando deve pescare una Carta Personaggio casuale per un nuovo nascituro all'interno della propria Dinastia.

Ogni territorio presente sulla Plancia di Gioco è associato ad una specifica Cultura, indicata dal colore del confine. La Cultura di un territorio non ha particolari effetti sul gioco, tranne quando si tratta di determinare da quale mazzo culturale pescare la Carta Personaggio quando si deve pescare un potenziale coniuge in un territorio indipendente (Vedi pagina 5).

Morte

Quando un personaggio muore, la sua carta Personaggio viene scartata e non ha più alcun effetto nella partita. Collocare la carta nella pila degli scarti delle Carte Personaggio Culturale, in base alla Cultura corrispondente. Quando un Re muore, ha luogo una Cerimonia di Successione (pagina 21).

Quando un personaggio con un Token Attributo Casuale muore, il token va rimesso all'interno del Sacchetto Attributi Generale. I Token Attributo Evento (con il bordo argentato) devono essere rimessi nell'apposita pila.

Pila degli Scarti

Il gioco ha due pile degli scarti condivise dai giocatori, che devono essere collocate in una posizione comoda vicina alla Plancia di Gioco:

- + Carte Azione
- + Carte Sviluppo

In aggiunta, ogni giocatore ha una pila degli scarti personale per le Carte Personaggio Culturale della propria Cultura.

Una volta utilizzate, le Carte Azione vanno posizionate scoperte nella pila comune degli scarti. Le carte scartate non possono più essere utilizzate durante la partita in corso, a meno che uno dei mazzi sulla Plancia di Gioco o sulla Plancia Famiglia si esaurisca completamente. In questo caso, prendere tutte le carte della stessa tipologia scartate, mischiarle e posizionarle a faccia in giù nell'apposito spazio della Plancia di Gioco o della Plancia Famiglia.

Eliminazione

Se l'ultima miniatura Cavaliere di un giocatore viene rimossa dal tabellone, la sua Dinastia è eliminata dalla storia. Rimuovere la Plancia Dinastia, scartare tutte le Carte Personaggio sulla sua Plancia Famiglia, tutte le Carte Sviluppo, tutti gli Stemmi Dinastici, inclusi quelli presenti sul Tracciato delle Crociate.

Inoltre, la disfatta di una Dinastia è un'opportunità per le altre Dinastie. Questo permette alle altre Dinastie ancora in gioco di piazzare i propri Stemmi Dinastici sul Tracciato delle Crociate senza dover prendere potenziali Token Attributo negativo.

Il giocatore della Dinastia eliminata non è necessariamente eliminato dalla partita. Se lo desidera, può decidere di:

- + Prendere qualsiasi Carta Dinastia non utilizzata tra le Carte Dinastie della propria Cultura. Il gioco base di *Crusader Kings - Board Game* contiene numerose Dinastie per ogni Cultura e altre verranno aggiunte con le future espansioni.
- + Collocare la Carta Personaggio del Re iniziale della nuova Dinastia sulla Plancia Famiglia.
- + Prendere la quantità di Oro che il giocatore già possedeva con la sua precedente Dinastia.
- + Posizionare una miniatura Cavaliere in un territorio indipendente a propria scelta. Rimuovere la Carta Personaggio presente in quel territorio, insieme al Token Attributo.

- + Se non ci sono territori indipendenti disponibili, il giocatore può scegliere qualsiasi territorio con un Token Ribellione, rimuovere il Token Ribellione e sostituire la miniatura Cavaliere presente con la propria miniatura Cavaliere.
- + Se non ci sono territori con Token Ribellione, il giocatore può scegliere qualsiasi territorio sulla mappa e sostituire la miniatura Cavaliere presente con la propria miniatura Cavaliere.

Eventi

Gli Eventi sono descritti nella parte in basso delle Carte Azione. Gli eventi vengono innescati quando una Carta Azione viene giocata. L'effetto delle azioni devono essere sempre completamente risolti prima che l'evento venga attivato. Per sapere come funzionano gli eventi in dettaglio, vedi pagina 16.

Primo Giocatore

Il Primo Giocatore è mostrato dal Token Primo Giocatore. Il Primo Giocatore pesca per primo le Carte Azione all'inizio di una nuova Era e rivela le proprie Carte Azione per primo quando inizia un nuovo Turno. Quindi, l'ordine giocatori prosegue in senso orario intorno al tavolo.



Ogni volta che un giocatore svolge un'azione Crociata con successo, quel giocatore guadagna il Token Primo Giocatore. Quando questo succede, il Turno in corso deve essere completato prima che la modifica sull'ordine di gioco abbia effetto. Da notare che questo significa che è possibile che l'ultimo giocatore di un Turno, sia il primo giocatore del Turno successivo, scoprendo così due Carte Azione di seguito.

Fante

Le miniature Fante vengono piazzate nei territori Mobilitati, quindi in quei territori in cui il giocatore ha svolto un'azione Mobilitare.

Una miniatura Fante è necessaria per poter Invadere un territorio adiacente. Un Fante rende inoltre più difficile Invadere il territorio in cui è presente.

Per ognuno dei propri Fanti presenti sulla Plancia di Gioco, un giocatore deve pagare 1 Oro durante la fase di Mantenimento del Round. Dopo che questo Oro è stato pagato, il giocatore può decidere di Smobilitare (e quindi rimuovere) un numero a piacere dei propri Fanti.

Non possono mai essere presenti più di un Fante all'interno dello stesso territorio.



Glitterhoof

Il cavallo Glitterhoof, famoso in *Crusader Kings II*, è una Carta Personaggio speciale in questo gioco da tavolo. Durante il setup, una Carta Personaggio di un territorio indipendente può essere sostituita con Glitterhoof.

Il cavallo può essere scelto come coniuge durante l'azione Matrimonio. Sia uomini che donne possono sposare Glitterhoof. In ogni caso, un Re o una Regina sposati con il cavallo non possono avere figli.



Non può mai essere presente più di un Cavaliere all'interno di un singolo territorio.

Mobilitare

Quando un giocatore esegue un'azione Mobilitare, o in qualsiasi altro modo ottiene una miniatura Fante in un territorio, quel territorio viene considerato Mobilitato. Non può mai essere presente più di una miniatura Fante all'interno di un singolo territorio. Un territorio Mobilitato non può mai avere al suo interno dei Token Ribellione.



Raccolto

Un Token Raccolto fornisce a un territorio 1 Oro aggiuntivo la prossima volta che viene Tassato. Rimuovere un Token Raccolto quando il territorio viene Tassato. Se un territorio ha più di un Token Raccolto, solo uno ha effetto durante l'azione Tasse. Se dal territorio viene rimosso un Token Raccolto Fallito durante la stessa azione, il Token Raccolto non produce alcun Oro, ma deve essere comunque rimosso.



Territori Inaccessibili

Se meno di cinque giocatori partecipano alla partita, i Token Dinastia delle Dinastie non utilizzate vengono posizionati in tutti i territori che appartengono alla stessa Cultura di quelle Dinastie. Questi Token Dinastia indicano che quei territori sono inaccessibili. I territori inaccessibili non possono essere Invasi e non possono fare parte della partita in alcun modo.

Patti

Un Patto è una potente alleanza tra due Dinastie o tra una Dinastia e un territorio indipendente.

Un Patto si forma quando un giocatore contrae con successo un Matrimonio tra un uno dei propri personaggi e una Carta Personaggio presente in un territorio indipendente, oppure con un personaggio appartenente ad un altro giocatore. Quando viene a formarsi un Patto tra due Dinastie, tutti gli stati di Guerra e i Casus Belli tra loro vengono rimossi.

Un Patto produce due effetti:

- + Se un altro giocatore (esterno al Patto) Invade un territorio indipendente all'interno del Patto, o un territorio sotto il controllo di una Dinastia all'interno del Patto, l'altra Dinastia all'interno dello stesso Patto riceve immediatamente un Casus Belli verso la Dinastia invaditrice.
- + Quando un giocatore all'interno di un Patto esegue l'azione Invadere, avrà una possibilità di pesca aggiuntiva durante la verifica attributo se il territorio bersaglio è adiacente a uno o più territori col quale l'Invasore ha un Patto (oppure è adiacente a un territorio sotto il controllo di un'altra Dinastia con la quale il giocatore ha un Patto). Fornire Supporto ad un'azione Invadere da parte di una Dinastia all'interno di un Patto, fornisce alla Dinastia bersaglio dell'Invasione un Casus Belli verso la Dinastia che ha fornito Supporto.



Territori Indipendenti

Un territorio indipendente non è sotto il controllo di nessuna Dinastia, non sono quindi presenti miniature Cavaliere al suo interno. Ogni territorio indipendente in gioco, quando non è all'interno di un Patto, deve avere un potenziale coniuge con un Token Attributo casuale su di esso. Contraendo Matrimonio tra un membro della propria Dinastia e un conige da un territorio indipendente, un giocatore crea un Patto con quel territorio.

Se un territorio diventa indipendente (a causa di un'azione Rovesciamento o di una Crisi di Successione), una carta Personaggio di un nuovo potenziale coniuge deve essere immediatamente pescata, in accordo con la Cultura specifica di quel territorio. Posizionare la carta nel territorio, insieme a un Token Attributo casuale su di essa.

Cavaliere

Le miniature Cavaliere vengono posizionate nei territori sotto il controllo del giocatore, per indicare che la propria Dinastia li sta governando. Il Cavaliere rappresenta un vassallo del Re e non richiede Mantenimento.



Un Patto non può mai essere formato tra più di due parti. Una Dinastia può, in ogni caso, avere più Patti con diversi territori indipendenti o Dinastie – anche con Dinastie con Casus Belli tra loro o che sono tra loro in Guerra.

Patto con un Territorio: Un territorio indipendente in un Patto non è sotto il controllo della Dinastia con la quale ha un Patto e non produce alcun introito di Oro durante le Tasse, nè Punti Vittoria per il punteggio finale.

Un Patto con un territorio indipendente può essere rotto in qualsiasi momento, durante il Turno del giocatore. Un territorio indipendente può rompere un Patto come risultato di un evento presente su una Carta Azione. Quando un Patto viene rotto, rimuovere lo Stemma Dinastico dal territorio e pescare una nuova Carta Personaggio casuale in accordo con la Cultura del territorio. Collocare la carta sul territorio e pescare un Token Attributo casuale per il nuovo personaggio.

Un giocatore con un Patto con un territorio indipendente può Annettere il territorio attraverso un'azione Invadere. Questa funziona come una normale azione Invadere, ma non richiede verifica attributo – ha automaticamente successo. Annettere un territorio richiede comunque la presenza di un Fante in un territorio adiacente.

Patto tra Dinastie: Un Patto tra due Dinastie può essere rotto in qualsiasi momento, da entrambe le parti, durante il Turno del giocatore. Quando un giocatore rompe un Patto con un'altra Dinastia, questa Dinastia guadagna immediatamente un Casus Belli verso la Dinastia dell'altro giocatore. Se un giocatore crea un Casus Belli contro il partner di un Patto, o esegue una qualsiasi azione che fornisca al partner del Patto un Casus Belli verso di lui, il Patto viene immediatamente rotto.

Token Piaga

I Token Piaga hanno due lati: "Scoppio dell'Epidemia" [*"Plague Outbreak"*] e "Epidemia in Corso" [*"Plague Over"*]. Quando un territorio con un Token sul lato "Scoppio dell'Epidemia" è Tassato, non fornisce Oro. Il giocatore che ha svolto l'azione Tasse dovrà invece rimuovere il Token Piaga ed eseguire una verifica attributo (senza alcun attributo critico e senza poter investire Oro) per ogni territorio adiacente – anche per i territori non sotto il suo controllo. Ogni territorio in cui la verifica attributo fallisce riceve un Token Piaga sul lato "Epidemia in Corso" e in aggiunta anche un Token Ribellione. Qualsiasi Fante presente in quel territorio viene rimosso. Quando un territorio in cui è presente un Token Piaga sul lato "Epidemia in Corso" è Tassato, non fornisce Oro. In questo caso, il Token Piaga viene però rimosso senza ulteriori conseguenze.



Tragitto Marittimo

Un tragitto marittimo è una linea tratteggiata tra due territori separati dall'acqua. Questi territori vengono considerati "adiacenti" al fine del regolamento.

Cerimonia di Successione

Quando il Re di un giocatore muore, ha luogo una Cerimonia di Successione all'interno della Dinastia. Scartare la Carta Personaggio del Re, insieme al suo coniuge.

Il trono viene quindi ereditato, in accordo con il principio della Primogenitura Agnatica-Cognatica, seguendo l'ordine seguente. Se non ci sono rappresentanti di una riga all'interno della Plancia Famiglia del giocatore, passare alla riga successiva:

1. Il figlio maschio più anziano
2. La figlia femmina più anziana
3. Il fratello più anziano
4. La sorella più anziana

Il giocatore colloca la Carta Personaggio dell'erede nello spazio Re [*"King"*] all'interno della propria Plancia Famiglia. Il Token Attributo (o i token) dell'erede vengono inseriti nel sacchetto Attributi Giocatore. Se l'erede è uno dei figli, spostare gli altri figli negli spazi dedicati ai fratelli [*"Sibling"*]. Se uno di questi è un Duca o una Duchessa, sostituire i loro Token "Duca Figlio" [*"Child Duke"*] con i Token "Duca Fratello" [*"Sibling Duke"*]. Rimuovere qualsiasi fratello del precedente Re dal gioco. Se non ci sono eredi al trono eleggibili, si innesca una Crisi di Successione.

I membri della famiglia con l'attributo "Bastardo" [*"Bastard"*] possono ereditare normalmente. I membri della famiglia che si sono sposati e si trovano all'interno di un'altra Dinastia *non* possono ereditare – non sono più considerati parte della famiglia reale del giocatore.

Regine: Da notare che è assolutamente possibile per un personaggio femminile ereditare il trono. Queste Regine verranno trattate esattamente come un Re in ogni aspetto del regolamento, con due sole eccezioni:

- + Una Regina può sposarsi soltanto con un coniuge maschio.
- + Una Regina può essere inviata in Crociata soltanto se non sono presenti personaggi di sesso maschile all'interno della Dinastia.

Crisi di Successione

Se non può essere nominato un nuovo Re durante una Cerimonia di Successione, si innesca una Crisi di Successione e il regno viene scosso da un periodo di conflitto. Il giocatore può mantenere il controllo solamente di metà (arrotondato per eccesso) dei propri territori e di metà (arrotondato per eccesso) del proprio Oro. Il giocatore può scegliere quali territori perdere e

rimuovere tutte le miniature Cavaliere e Fante presenti. Le miniature Castello e i token non vengono invece rimossi.

I territori persi sono ora considerati indipendenti. Per ognuno dei territori persi, pescare una Carta Personaggio casuale, in accordo alla Cultura dei territori, e posizionare la carta nel territorio insieme con un Token Attributo casuale sopra di essa.

Il giocatore pesca quindi una Carta Personaggio casuale della propria Cultura per nominare un nuovo Re o Regina. Pescare un Token Attributo casuale per il nuovo monarca e inserirlo immediatamente nel proprio Sacchetto Attributi Giocatore.

Territorio

Ci sono un totale di 32 territori sulla mappa di gioco, delimitati da un confine. Il controllo dei territori – indicato dalla miniature del Cavaliere – è il miglior modo per aver successo nel gioco.

Due territori sono considerati “adiacenti” se hanno un confine terrestre in comune. Alcuni territori sono considerati confinanti anche se sono separati dall’acqua. Questo collegamento è chiamato Tragitto Marittimo, ed è indicato da una linea tratteggiata sulla mappa.

Ogni territorio è associato a una delle cinque Culture del gioco. Leggi di più sulla Cultura, più sopra.

Attributi

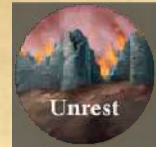
Un attributo è una caratteristica positiva o negativa di un personaggio. Gli attributi sono indicati attraverso i Token Attributo, che vengono utilizzati per la verifica attributo. Tutti i personaggi in gioco possiedono un (e alle volte più di uno) Token Attributo su di essi, tranne il Re e la sua sposa.

Token Ribellione

Un Token Ribellione presente in un territorio significa che quel territorio può essere Rovesciato, attraverso l’azione Rovesciamento presente nelle carte Intrigo.

Un Token Ribellione non può mai essere piazzato su un territorio Mobilitato. Un territorio può avere più di un Token Ribellione al suo interno. Un Token Ribellione può essere rimosso in diversi modi:

- + Un giocatore Mobilita il territorio. Questo rimuove tutti i Token Ribellione presenti.
- + Viene utilizzata la Carta Sviluppo “Maresciallo”.
- + Un evento che rimuove un Token Ribellione.
- + Un territorio subisce un Rovesciamento.



Partita in Solitario e Due Giocatori

Crusader Kings - the Board Game, può essere giocato con specifiche regole riguardanti l’Intelligenza Artificiale, in modo da potersi adattare a diverse varianti di gioco:

- + Partita in due giocatori, in cui l’IA controlla da una a tre Dinastie non utilizzate.
- + Partita in solitario, in cui un giocatore sfida quattro Dinastie controllate dall’IA. Per aumentare il livello di difficoltà, le Dinastie guidate dall’IA possono iniziare con un Patto già esistente tra loro.
- + Partita in modalità cooperativa, in cui da due a quattro giocatori sfidano da una a tre Dinastie controllate dall’IA. In questo caso, sommare il punteggio di tutti i giocatori “umani” e confrontarlo con il punteggio totale raggiunto dall’IA per determinare il vincitore finale.
- + Giocatori aggiuntivi, ad esempio se tre giocatori vogliono giocare una partita standard, ma desiderano comunque mantenere l’esperienza di una partita in quattro o cinque giocatori.

L’IA segue uno schema predefinito contenente una serie di brevi regole e obiettivi. Dovrai seguire queste indicazioni e, nel caso non indichino chiaramente come agire, cercare di compiere la miglior scelta che l’IA potrebbe effettuare – quello che tu avresti fatto nel caso ti fossi trovato a controllare quella Dinastia. Le decisioni dovrebbero essere brevemente discusse e condivise tra i giocatori, tenendo sempre presente di dover agire secondo la miglior scelta per l’IA in quella situazione. Se non trovate un accordo commune rispetto a quale sia la scelta migliore per l’IA, non continuate la discussione, rendete invece casuale la scelta tra le diverse opzioni proposte, usando un metodo a vostra scelta.

Setup

Per prima cosa, scegliere quali Dinastie verranno controllate dall’IA. Quindi scegliere una Strategia in

maniera casuale per ogni Dinastia dell'IA. Le diverse Strategie sono riassunte in seguito. Le Dinastie controllate dall'IA ricevono gli stessi componenti e seguono il medesimo setup di un normale giocatore, come indicato dallo scenario, e da altre voci presenti nella Strategia dell'IA. Le Carte Sviluppo che l'IA riceve grazie alle regole speciali non possono andare esaurite. Se questo dovesse accadere, scegliere casualmente un'altra IA.

Era

Durante la partita, le Dinastie controllate dall'IA pescano le carte in accordo con la propria Strategia, oltre a qualsiasi altra carta aggiuntiva. Mischiare tutte le carte pescate e collocarle a faccia in giù in un mazzo contenete le Carte Azione non utilizzate accanto ad ogni Carta Dinastia controllata dall'IA.

Azioni

L'IA non esegue complotti all'inizio di ogni Round. Invece, ogni volta che tocca a una Dinastia controllata dall'IA giocare una Carta Azione durante il Turno, rivelare la carta in cima al mazzo delle Carte Azione non utilizzate e compiere l'azione presente sulla carta, in accordo con la Strategia dell'IA.

Per ogni tipo di carta Azione, la Strategia elenca, in ordine di priorità, che cosa l'IA deve provare a fare. Se la Strategia lascia aperte diverse opzioni, compiere la miglior azione che l'IA potrebbe effettuare, in base alle conoscenze dei giocatori reali.

Una volta che l'azione dell'IA viene risolta, risolvere l'evento. In caso non sia possibile compiere nessuna azione con la Carta Azione pescata, risolvere solamente l'evento.

Regole Generali

Tutte le Dinastie controllate dall'IA seguono le regole generali di seguito. Se una Strategia contraddice quanto indicato, la Strategia ha la precedenza.

- + Le Dinastie controllate dall'IA non possiedono Oro. Considerare come se avessero sempre Oro sufficiente per compiere le loro azioni e pagare il mantenimento. Non pescano mai carte Tasse. Se hanno bisogno di Oro per pagare un altro giocatore, questo viene prelevato dal Tesoro comune. Se dovessero ricevere dell'Oro, anche questo viene versato nel Tesoro comune.
- + Le Dinastie controllate dall'IA devono sempre utilizzare le Carte Sviluppo appena ne hanno possibilità. Iniziare sempre il Turno controllando se una Carta Sviluppo può essere utilizzata.
- + Le Dinastie controllate dall'IA non prendono mai parte al sabotaggio di altri giocatori (pagando Oro per impedire tentativi di pesca aggiuntivi ottenuti dal giocatore attivo pagando dell'Oro).

- + Visto che le Dinastie controllate dall'IA non utilizzano l'Oro, non devono neanche pagare per il mantenimento dei propri Fanti. In ogni caso, possono Mobilizzare un solo Fante per ogni azione Mobilizzare e il numero di Fanti che possono supportare è pari alla metà dei territori controllati, arrotondato per eccesso. Se in qualsiasi momento, un'IA ha un numero di Fanti superiore a quelli che potrebbe supportare, deve immediatamente Smobilizzare dei Fanti fino ad averne il numero massimo supportabile possibile.
- + Durante una verifica attributo, l'IA pesca sempre almeno un Token Attributo in più del numero di successi necessari.
- + Durante un'azione Invadere, l'IA sfrutta sempre qualsiasi supporto disponibile fornito dalle proprie truppe, o dagli altri giocatori in un Patto.
- + Le Dinastie controllate dall'IA che si trovano in un Patto forniscono sempre supporto alle altre Dinastie del Patto.
- + Se non ci sono altri coniugi disponibili, l'IA tenterà sempre di far sposare il proprio Re con un personaggio casuale del proprio mazzo di Carte Personaggio Culturale.



Crociate

Se un'IA ha già partecipato una volta ad una Crociata durante l'Era in corso (due volte se in possesso dell'"Arcivescovo") e viene pescata un'ulteriore Carta Crociata, ignorarla e pescare la carta seguente dal mazzo.

Se l'ultima carta di un'Era non è una Carta Crociata e l'IA non ha ancora compiuto un'azione Crociata durante quell'Era, continuare a pescare fino a trovare una Carta Crociata.

ESEMPIO

Questo è un esempio per una partita in cinque giocatori, con tre Dinastie controllate dall'IA – Ferox, Postis e Munitio – e due giocatori umani, A e B. Durante il Turno 6 della prima Era, Ferox scopre la prima Carta Azione del suo mazzo. È una Carta Intrigo con le azioni Complotto/Rovesciamento e l'evento "Duello" ["Duel"].

Per prima cosa, viene risolta l'azione. Seguendo la tattica prevista per Ferox, tenta dapprima il Rovesciamento, ma non ci sono territori con il Token Ribellione disponibili. Ferox possiede un Casus Belli verso tutti gli altri giocatori e non ha figli con attributo positivi, pertanto Ferox tenterà di Assasinare un Re. Sceglie quello con meno eredi. In questo esempio, Postis e Munitio hanno entrambi il minor numero di eredi. Il giocatore A e B discutono quindi circa quale dovrebbe essere il bersaglio di Ferox.

Entrambi I giocatori sono minacce molto simili per Ferox, ma visto che Postis ha Corrotto uno dei Consiglieri di Ferox durante il Round precedente, i giocatori decidono che sarà Postis il bersaglio, visto che è la scelta che anche loro avrebbero compiuto.

Se la scelta fosse invece stata tra Postis e il Giocatore B, avrebbe richiesto un po' di sportività in più per entrambi i giocatori A e B. L'ideale sarebbe riuscire a osservare la situazione in maniera oggettiva dalla prospettiva di Ferox, ma in caso di disaccordo

(si tratta sempre e comunque di un gioco), avrebbero dovuto rendere casuale la scelta tra Postis e il Giocatore B.

Passando all'evento, i giocatori A e B concordano sul fatto che, visto che l'erede di Ferox ha un attributo verde ed è sposato con un coniuge con anch'esso un attributo verde, non sarebbe un gran danno per Ferox se il proprio Re dovesse morire. Pertanto, Ferox manda il proprio Re al duello.



Strategie dell'JA

1	NOME	TATTICHE	REGOLE SPECIALI
	Ferox (Aggressivo)	<p>MATRIMONIO Far sposare il Re, quindi i figli, il prima possibile, focalizzandosi sugli attributi "Forte" ["<i>Strong</i>"], "Crudele" ["<i>Cruel</i>"] e "Maestro di Spada" ["<i>Swordmaster</i>"]. Se nessuno è disponibile, sposare il coniuge all'interno del territorio più vicino, indipendentemente dall'attributo. Non sposare mai figli o fratelli di altri giocatori.</p> <p>Mai accettare proposte di Matrimonio da altri giocatori, a meno che essi paghino 5 o più Oro per un figlio con un attributo rosso e 7 o più Oro per un figlio con attributo verde.</p> <p>ERA Pescare le seguenti Carte Azione: 1 Regno, 3 Intrigo, 3 Guerra, 0 Tasse, 1 Crociata</p> <p>CARTE REGNO 1. Costruire un Castello. 2. Acquistare una Carta Sviluppo, preferibilmente "Flotta" ["<i>Navy</i>"].</p> <p>CARTE INTRIGO 1. Rovesciare un territorio che è in Ribellione. 2. Fabricare un Casus Belli contro un giocatore adiacente. 3. Assasinare il figlio con un attributo verde, sulla plancia del giocatore che ha meno eredi (tranne quelli di Ferox). 4. Assasinare il Re che ha meno eredi.</p> <p>CARTE GUERRA 1. Invadere un territorio indipendente. 2. Invadere un territorio sotto il controllo di un avversario, in cui è necessario un solo successo. 3. Invadere un territorio sotto il controllo di un avversario, in cui sono necessari due o più successi. 4. Mobilitare un territorio adiacente ad un territorio indipendente, preferibilmente uno con il quale Ferox ha un Patto. 5. Mobilitare un territorio adiacente ad un territorio sotto il controllo di un avversario contro cui Ferox ha un Casus Belli.</p>	Ottiene la Carta Invenzione "Arco Lungo" [" <i>Longbow</i> "] già a inizio partita.

2

NOME	TATTICHE	REGOLE SPECIALI
Postis (Costruttore)	<p>MATRIMONIO Far sposare il Re, quindi i figli, il prima possibile, focalizzandosi sugli attributi “Onesto” [“<i>Honest</i>”] e “Ambizioso” [“<i>Ambitious</i>”]. Non sposare mai un coniuge con un attributo rosso. Accettare sempre le proposte di Matrimonio da parte degli altri giocatori, se questi pagano 3 Oro o più, tranne se la proposta è verso l’erede di Postis.</p> <p>ERA Pescare le seguenti Carte Azione: 2 Regno, 2 Intrigo, 3 Guerra, 0 Tasse, 1 Crociata</p> <p>CARTE REGNO 1. Acquistare due Carte Sviluppo, a meno che Postis ne abbia già sei. 2. Costruire un Castello.</p> <p>CARTE INTRIGO 1. Corrompere un Consigliere casuale, a meno che Postis ne abbia già tre. 2. Rovesciare un territorio che è in Ribellione. 3. Fabbricare un Casus Belli contro il giocatore che controlla più Castelli. 4. Assassinare il figlio con un attributo verde, sulla plancia del giocatore che ha meno eredi (tranne quelli di Postis). 5. Incitare una Ribellione.</p> <p>CARTE GUERRA 1. Annettere un territorio indipendente con il quale Postis ha un Patto. 2. Invadere un territorio indipendente con il quale un altro giocatore ha un Patto. 3. Invadere un territorio indipendente adiacente senza un Patto. 4. Invadere un territorio sotto il controllo di un avversario, in cui è necessario un solo successo. 5. Mobilitare un territorio adiacente a un territorio indipendente, il più lontano possibile dai giocatori avversari. 6. Mobilitare un territorio adiacente a un avversario.</p>	Ottiene la Carta Consigliere “Dispensiere” [“ <i>Steward</i> ”] già a inizio partita.

3

NOME	TATTICHE	REGOLE SPECIALI
Munitio (Difensivo)	<p>MATRIMONIO Far sposare il Re, quindi i figli, il prima possibile. Focalizzarsi sui figli dei giocatori con cui si è in Guerra, poi i figli dei giocatori che hanno un Casus Belli contro Munitio. Offrire 1 Oro per un figlio con attributo rosso e 4 Oro per un figlio con attributo verde. In alternativa, sposare solamente coniugi in un territorio indipendente con un attributo verde. Accettare sempre le proposte di Matrimonio da parte degli altri giocatori, se questi pagano 2 Oro o più, tranne se la proposta è verso l’erede di Munitio.</p>	Ottiene la Carta Invenzione “Armatura a Piastre” [“ <i>Plate Armor</i> ”] già a inizio partita.

NOME	TATTICHE	REGOLE SPECIALI
	<p>ERA Pescare le seguenti Carte Azione: 2 Regno, 2 Intrigo, 3 Guerra, 0 Tasse, 1 Crociata</p> <p>CARTE REGNO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Costruire un Castello. 2. Acquistare una Carta Sviluppo difensiva. 3. Acquistare una qualsiasi Carta Sviluppo. <p>CARTE INTRIGO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rovesciare un territorio che è in Ribellione. 2. Assassinare il figlio con un attributo verde, sulla plancia del giocatore che ha meno eredi (tranne quelli di Munitio). 3. Assassinare il Re che ha meno eredi. 4. Incitare una Ribellione. 5. Fabbricare un Casus Belli verso un giocatore adiacente. <p>CARTE GUERRA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Invadere un territorio indipendente con il quale un altro giocatore ha un Patto. 2. Invadere un territorio sotto il controllo dell'avversario che controlla meno territori. 3. Mobilitare un territorio adiacente ad un territorio con il quale un avversario ha un Patto. 4. Mobilitare un territorio adiacente ad un territorio controllato da un avversario con il quale Munitio non ha un Patto e che controlla il minor numero di territori. 	

4 NOME	TATTICHE	REGOLE SPECIALI
Amandum (Lussurioso)	<p>MATRIMONIO Far sposare il Re, quindi i figli, il prima possibile. Sposare solo coniugi con attributi verdi, poi focalizzarsi sugli attributi "Lussurioso" ["<i>Lustful</i>"] e "Perfido" ["<i>Deceitful</i>"] (in questo ordine). Sposare prima i coniugi in un territorio indipendente, poi proporre il Matrimonio ai figli degli altri giocatori, proponendo 3 Oro come dote. Accettare sempre le proposte di Matrimonio da parte degli altri giocatori, tranne se la proposta è verso l'erede di Amandum.</p> <p>ERA Pescare le seguenti Carte Azione: 2 Regno, 2 Intrigo, 3 Guerra, 0 Tasse, 1 Crociata</p> <p>CARTE REGNO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Acquistare il "Capo delle Spie" o una Carta Sviluppo difensiva. 2. Costruire un Castello. 3. Acquistare una qualsiasi Carta Sviluppo. 	<p>Inserire un token aggiuntivo "Lussurioso" ["<i>Lustful</i>"] e uno "Attrante" ["<i>Attractive</i>"] nel proprio Sacchetto Attributi Giocatore.</p>

NOME	TATTICHE	REGOLE SPECIALI
	<p>CARTE INTRIGO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Far Divorziare il proprio Re, se sposato. 2. Rovesciare un territorio che è in Ribellione. 3. Incitare una Ribellione in un territorio sotto il controllo del giocatore con il minor numero di figli. <p>CARTE GUERRA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Annettere un territorio indipendente con il quale Amandum ha un Patto. 2. Invadere un territorio controllato da un altro giocatore con il quale Amandum ha un Patto. 3. Invadere un territorio indipendente con il quale un altro giocatore ha un Patto. 4. Invadere un territorio sotto il controllo del nemico con il minor numero di figli. 5. Mobilitare un territorio adiacente ad un territorio indipendente con il quale Amandum ha un Patto. 6. Mobilitare un territorio adiacente ad un territorio controllato da un avversario verso il quale Amandum ha un Casus Belli. 	

5

NOME	TATTICHE	REGOLE SPECIALI
Aperio (Crociato)	<p>MATRIMONIO</p> <p>Far sposare il Re, quindi i figli, il prima possibile, focalizzandosi sull'attributo "Crudele" ["<i>Cruel</i>"]. Se nessuno è disponibile, contrarre Matrimonio con il coniuge in un territorio indipendente, indipendentemente dal tipo di attributo.</p> <p>Accettare sempre le proposte di Matrimonio da parte degli altri giocatori, se questi pagano 2 o più Oro, tranne se la proposta è verso l'erede di Aperio.</p> <p>ERA</p> <p>Pescare le seguenti Carte Azione: 1 Regno, 2 Intrigo, 3 Guerra, 0 Tasse, 2 Crociata</p> <p>CARTE REGNO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Acquistare Carte Sviluppo, focalizzandosi su "Maresciallo" ["<i>Marshal</i>"], "Cancelliere" ["<i>Chancellor</i>"], "Capo delle Spie" ["<i>Spymaster</i>"], "Flotta" ["<i>Navy</i>"], "Armatura a Piastre" ["<i>Plate Armor</i>"] (in questo ordine). 2. Costruire un Castello. <p>CARTE INTRIGO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rovesciare un territorio che è in Ribellione. 2. Incitare una Ribellione, focalizzandosi sui territori controllati dal giocatore con più Stemmi Dinastici sul Tracciato delle Crociate. <p>CARTE GUERRA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Invadere un territorio sotto il controllo dell'avversario con più Stemmi Dinastici sul Tracciato delle Crociate. 2. Invadere un territorio qualsiasi. 3. Mobilitare un territorio. 	Ottiene la Carta Consigliere "Arcivescovo" [" <i>Archbishop</i> "] già a inizio partita.

SCENARI

Questa sezione del regolamento contiene sei scenari completi per il gioco. Lo scenario determina le condizioni di partenza per ogni giocatore. Quando si inizia una partita, si deve sempre scegliere uno degli scenari. A meno che sia indicato diversamente nello scenario, ogni Re inizia la partita senza coniuge, fratelli, figli o Token Vecchiaia.

Numero dei Giocatori

Crusader Kings - the Board Game può essere giocato da 3

a 5 giocatori (o anche con soltanto uno o due giocatori umani, rimpiazzando le Dinastie non utilizzate con l'IA, utilizzando le regole a pagina 22).

Nelle partite con meno di cinque giocatori (umani o IA), rimuovere semplicemente una o due delle Dinastie presenti nello scenario. Tutti i territori che appartengono alla stessa Cultura delle Dinastie rimosse sono considerati inaccessibili. I territori inaccessibili non possono essere Invasi e non fanno parte della partita in nessun modo.

Quando si gioca con meno di cinque giocatori, si raccomanda di non rimuovere la Dinastia Franca dallo scenario, visto che questo creerebbe un "buco" al centro della Plancia di Gioco.



Scenario 1: Il Regno di Gerusalemme

La Prima Crociata è stata la prima di numerose crociate per tentare di riconquistare la Terra Santa, chiamata da Papa Urbano II. La spedizione militare che ne seguì, conosciuta come la "Crociata dei Principi", si prefiggeva la conquista della Terra Santa, caduta sotto il dominio dell'espansione islamica agli inizi del Settimo Secolo. Questa crociata culminò con la riconquista di Gerusalemme e la formazione del Regno di Gerusalemme.

La Crociata dei Principi fu una campagna militare ben organizzata. Marciò attraverso l'Anatolia, catturando Nicea e Antiochia e prese Gerusalemme durante un assalto, il 7 luglio 1099, massacrando i difensori. Un vano tentativo di ricattare Gerusalemme fu respinto dai Crociati durante la Battaglia di Ascalona.

Durante la conquista, i Crociati, attraverso il Rito Latino, costituirono gli stati crociati noti come Regno di Gerusalemme, Contea di Tripoli, Principato di Antiochia e Contea di Edessa. Questo era contrario ai desideri del Rito Orientale Bizantino, che voleva che le terre sottratte ai Musulmani gli fossero restituite, invece che essere occupate da Cattolici Latini. Dopo la riconquista di Gerusalemme, molti crociati fecero ritorno alle proprie case. Questo lasciò il nuovo regno crociato vulnerabile per la riconquista musulmana e portò alla Seconda e alla Terza Crociata.

House of Normandy

Inglese (Rosso)

- + **Re:** William I, "the Conqueror" [Pio ("Pious"), Coraggioso ("Brave"), Crudele ("Cruel"), Sciocco ("Dimwitted")]
- + **Territori:** Wessex, Northumbria, Mercia, Normandy
- + **Oro:** 5
- + **Carte Sviluppo:** Flotta ("Navy")
- + **Castelli:** Nessuno

House of Capet

Franchi (Blu)

- + **Re:** Philippe I, "l'Amoureux" [Attrattivo ("Attractive"), Umile ("Humble"), Goloso ("Gluttonous"), Lussurioso ("Lustful")]
- + **Territori:** The Low Countries, Lorraine, Paris, Aquitaine, Toulouse
- + **Oro:** 7
- + **Carte Sviluppo:** Cancelliere ("Chancellor")
- + **Castelli:** Paris

Salian Dynasty

Germanici (Nero)

- + **Re:** Heinrich IV di Franconia [Colto (“*Cultivated*”), Intelligente (“*Clever*”), Ambizioso (“*Ambitious*”), Crudele (“*Cruel*”)]
- + **Territori:** Saxony, Pomerania, Poland, Bohemia
- + **Oro:** 5
- + **Carte Sviluppo:** Medico di Corte (“*Court Physician*”)
- + **Castelli:** Nessuno

Casa D'Altavilla

Italiani (Verde)

- + **Re:** Roberto, “il Guiscardo” [Intelligente (“*Clever*”), Coraggioso (“*Brave*”), Ambizioso (“*Ambitious*”), Perfido (“*Deceitful*”)]

- + **Territori:** Lombardy, Venice, Papal States, Apulia
- + **Oro:** 6
- + **Carte Sviluppo:** Dispensiere (“*Steward*”)
- + **Castelli:** Nessuno

Jimenez Dynasty

Iberici (Giallo)

- + **Re:** Sancho IV de Pamplona, “el de Peñalén” [Maestro di Spade (“*Swordmaster*”), Generoso (“*Generous*”), Ambizioso (“*Ambitious*”), Lussurioso (“*Lustful*”)]
- + **Territori:** Leon, Navarra, Castile, Portugal
- + **Oro:** 5
- + **Carte Sviluppo:** Capo delle Spie (“*Spymaster*”)
- + **Castelli:** Nessuno

Scenario 2: Crusade of the Faint-Hearted

La cosiddetta crociata del 1101, nota come “*Crusade of the Faint-Hearted*” (traducibile come “La Crociata del Pusillanime”), fu una crociata minore, composta da tre diverse imprese, organizzate in seguito al successo della Prima Crociata. È nota come “La Crociata del Pusillanime”, a causa del numero di partecipanti che si unirono alla spedizione dopo essere ritornati dalla Prima Crociata.

Chiamati a rafforzare il neonato Regno di Gerusalemme, fu Papa Pasquale II a lanciare l'appello per una nuova spedizione. Il Papa sollecitò in modo particolare quanti avevano fatto voto di partecipare alla crociata senza avervi poi partecipato e quanti avevano fatto ritorno in patria durante la marcia, a partecipare a questa nuova spedizione. Alcuni di costoro erano già tornati a casa, e si videro esposti al disprezzo e ad un enorme pressione perchè si recassero nuovamente in oriente; Adela di Blois, moglie di Stephen, Conte di Blois, che era fuggito durante l'Assedio di Antiochia, si vergognava a tal punto del marito che non gli permise di restarsene a casa.

Regole Speciali: La Crociata si conclude alla posizione 7 del Tracciato delle Crociate. Poni il Token Trofeo “Re di Gerusalemme” qui. L'eliminazione di un giocatore in questa partita risulta essere permanente.

House of Normandy

Inglese (Rosso)

- + **Re:** Henry I, “Beauclerc” [Onesto (“*Honest*”), Forte (“*Strong*”), Lussurioso (“*Lustful*”), Crudele (“*Cruel*”)]
- + **Territori:** Wessex, Northumbria, Mercia, Normandy
- + **Oro:** 5
- + **Carta Sviluppo:** Armatura a Piastre (“*Plate Armor*”)
- + **Castelli:** Normandy

House of Capet

Franchi (Blu)

- + **Re:** Philippe I, “l'Amoureux” [Attrattivo (“*Attractive*”), Umile (“*Humble*”), Goloso (“*Gluttonous*”), Lussurioso (“*Lustful*”)]
- + **Territori:** The Low Countries, Lorraine, Paris, Aquitaine, Toulouse
- + **Oro:** 7
- + **Carta Sviluppo:** Cancelliere (“*Chancellor*”)
- + **Castelli:** Paris, Lorraine

Salian Dynasty

Germanici (Nero)

- + **Re:** Heinrich IV di Franconia [Colto ("Cultivated"), Intelligente ("Clever"), Ambizioso ("Ambitious"), Crudele ("Cruel")]
- + **Territori:** Saxony, Pomerania, Hungary, Bohemia, Dalmatia, Poland
- + **Oro:** 5
- + **Carta Sviluppo:** Maresciallo ("Marshal")
- + **Castelli:** Nessuno

Casata Canossa

Italiani (Verde)

- + **Regina:** Matilde di Canossa [Pio ("Pious"), Maestro di Spada ("Swordmaster"), Ambizioso ("Ambitious"), Perfido ("Deceitful")]

- + **Territori:** Lombardy, Venice, Papal States
- + **Oro:** 7
- + **Carta Sviluppo:** Arcivescovo ("Archbishop")
- + **Castelli:** Lombardy

Jimenez Dynasty

Iberici (Giallo)

- + **Re:** Alfonso VI de Leòn, "el Bravo" [Forte ("Strong"), Casto ("Chaste"), Crudele ("Cruel"), Brutto ("Ugly")]
- + **Territori:** Leon, Navarra, Castile, Al-Andalus, Portugal
- + **Oro:** 5
- + **Carta Sviluppo:** Arco Lungo ("Longbow")
- + **Castelli:** Navarra



Scenario 3: La Seconda Crociata

La Seconda Crociata fu la più imponente spedizione crociata lanciata dall'Europa. La Seconda Crociata ebbe inizio in risposta alla caduta della Contea di Edessa, ad opera delle forze di Zengi. La Contea fu fondata durante la Prima Crociata dal Re Baldovino di Boulogne come primo Stato Crociato, ma fu anche il primo a cadere.

La Seconda Crociata fu annunciata da Papa Eugenio III e Conrad III di Svevia, coadiuvati da numerosi altri nobili europei. Gli eserciti dei due regni marciarono separatamente per tutta l'Europa. Dopo aver attraversato il territorio bizantino in Anatolia, entrambi gli eserciti vennero separatamente sconfitti dai Turchi Selgiuchidi. Louis e Conrad, con i resti dei loro eserciti in rotta, raggiunsero Gerusalemme e si lanciarono in uno sconsiderato attacco a Damasco nel 1148. La crociata in oriente, si concluse così con il completo fallimento dei crociati e con una grande vittoria dei Musulmani. L'epilogo ebbe un impatto chiave alla caduta di Gerusalemme e alla conseguente proclamazione della Terza Crociata.

House of Blois

Inglesì (Rosso)

- + **Re:** Stephen of Blois [Maestro di Spada ("Swordmaster"), Forte ("Strong"), Miscredente ("Godless"), Perfido ("Deceitful") – due Token Vecchiaia]; fratello maschio [Studioso ("Scholar")]; figlio [Miscredente ("Godless")]; figlia [Pio ("Pious")]
- + **Territori:** Wessex, Northumbria (Mobilitato), Mercia, Ireland (Ribellione), Normandy (Mobilitato)
- + **Oro:** 7
- + **Carta Sviluppo:** Arco Lungo ("Longbow")
- + **Castelli:** Mercia

House of Capet

Franchi (Blu)

- + **Re:** Louis VII, "le Jeune" [Colto ("Cultivated"), Gentile ("Kind"), Ambizioso ("Ambitious"), Lussurioso ("Lustful")]
- + **Territori:** Lorraine, Paris, Aquitaine, Toulouse
- + **Oro:** 8
- + **Carta Sviluppo:** Cancelliere ("Chancellor")
- + **Castelli:** Paris

House of Hohenstaufen

Germanici (Nero)

- + **Re:** Conrad III di Svevia [Pio (“*Pious*”), Coraggioso (“*Brave*”), Perfido (“*Deceitful*”), Sciocco (“*Dimwitted*”) – tre Token Vecchiaia]; sposa; figlio [Maestro di Spada (“*Swordmaster*”)]; figlio [Debole (“*Weak*”)]
- + **Territori:** Saxony, Pomerania, Poland, Bohemia
- + **Oro:** 7
- + **Carta Sviluppo:** Guardia Reale (“*Royal Guard*”)
- + **Castelli:** Nessuno

- + **Territori:** Papal States, Apulia, Sicily, Sardinia
- + **Oro:** 7
- + **Carta Sviluppo:** Arcivescovo (“*Archbishop*”)
- + **Castelli:** Nessuno

Casa d'Altavilla

Italiani (Verde)

- + **Re:** Ruggero II di Sicilia, “il Normanno” [Intelligente (“*Clever*”), Maestro di Spada (“*Swordmaster*”), Ambizioso (“*Ambitious*”), Perfido (“*Deceitful*”) – due Token Vecchiaia]; sposa; figlio [Perfido (“*Deceitful*”)]; figlia [Attrante (“*Attractive*”), Pio (“*Pious*”)]

House of Ivrea

Iberici (Giallo)

- + **Re:** Alfonso VII de Leòn, “el Emperador” [Onesto (“*Honest*”), Coraggioso (“*Brave*”), Crudele (“*Cruel*”), Lussurioso (“*Lustful*”)]
- + **Territori:** Leon, Navarra, Castile, Portugal
- + **Oro:** 7
- + **Carte Sviluppo:** Capo delle Spie (“*Spymaster*”)
- + **Castelli:** Nessuno

Scenario 4:

La Crociata dei Baroni

La Crociata dei Baroni, in termini di conquiste territoriali, fu la crociata di maggior successo dopo la Prima. Chiamata da Papa Gregorio IX, la Crociata dei Baroni segnò il culmine dello sforzo papale di “rendere la Crociata un impegno Cristiano universale”. Gregorio convocò per la Crociata, Francia, Inghilterra e Ungheria, con differenti gradi di successo.

Nonostante i crociati non ottennero alcuna gloriosa vittoria militare, utilizzarono la diplomazia per portare con successo le due fazioni opposte Musulmane della Dinastia degli Ayyubidi (As-Salih Ismail a Damasco e As-Salih Ayyub in Egitto) una contro l'altra, guadagnando ancor più concessioni di quanto Frederick II guadagnò durante la più famosa Sesta Crociata. Come risultato della Crociata dei Baroni, il Regno di Gerusalemme raggiunse la sua maggiore espansione, almeno per qualche anno.

Regole Speciali: Posizionare un Token Attributo bordato di nero Pio [“*Pious*”] aggiuntivo alla posizione 7 del Tracciato delle Crociate, in aggiunta al token già presente. L'eliminazione del giocatore è permanente in questo scenario. I territori Italiani (verde) fanno parte del gioco (non sono territori inaccessibili) anche in una partita a tre giocatori di questo scenario.

House of Plantagenet

Inglese (Rosso)

- + **Re:** Henry III of Winchester [Pio (“*Pious*”), Intelligente (“*Clever*”), Crudele (“*Cruel*”), Perfido (“*Deceitful*”)]
- + **Territori:** Wessex, Northumbria, Mercia, Wales, Normandy
- + **Oro:** 6
- + **Carta Sviluppo:** Flotta (“*Navy*”), Arco Lungo (“*Longbow*”)
- + **Castelli:** Mercia

Maison de Capet

Franchi (Blu)

- + **Re:** Louis IX, “le Prudhomme” [Onesto (“*Honest*”), Pio (“*Pious*”), Ambizioso (“*Ambitious*”), Lussurioso (“*Lustful*”)]
- + **Territori:** The Low Countries, Lorraine, Paris, Aquitaine, Toulouse
- + **Oro:** 7
- + **Carta Sviluppo:** Armatura a Piastre (“*Plate Armor*”)
- + **Castelli:** Paris, Toulouse

House of Hohenstaufen

Germanici (Nero)

- + **Re:** Frederick II [Studioso (“*Scholar*”), Attraente (“*Attractive*”), Ambizioso (“*Ambitious*”), Perfido (“*Deceitful*”) – tre Token Vecchiaia]; figlio [Debole (“*Weak*”)]; figlio [Degenerato (“*Degenerate*”)]; figlia [Forte (“*Strong*”)]
- + **Territori:** Saxony, Pomerania, Bohemia, Lombardy, Papal States, Naples, Sicily
- + **Oro:** 5
- + **Carta Sviluppo:** Dispensiere (“*Steward*”)
- + **Castelli:** Nessuno

Arpad Dynasty

Ungheresi (Verde)

- + **Re:** Béla IV d’Ungheria [Pio (“*Pious*”), Attraente (“*Attractive*”), Ambizioso (“*Ambitious*”), Codardo (“*Coward*”) – due Token Vecchiaia]; figlia [Gentile (“*Kind*”)]

- + **Territori:** Hungary, Dalmatia
- + **Oro:** 12
- + **Carta Sviluppo:** Capo delle Spie (“*Spymaster*”), Maresciallo (“*Marshal*”)
- + **Castelli:** Hungary

Nota: Gli Árpád erano Ungheresi, ma vengono trattati come una Dinastia Italiana ai fini del gioco.

House of Ivrea

Iberici (Giallo)

- + **Re:** Ferdinando III de Castilla, “el Santo” [Casto (“*Chaste*”), Pio (“*Pious*”), Crudele (“*Cruel*”), Ambizioso (“*Ambitious*”)]
- + **Territori:** Leon, Navarra, Castile, Portugal, Al-Andalus
- + **Oro:** 4
- + **Carte Sviluppo:** Arcivescovo (“*Archbishop*”)
- + **Castelli:** Al-Andalus

Scenario 5: La Nona Crociata

La Nona Crociata è solitamente considerata l'ultima grande crociata medievale ad essere stata condotta in Terra Santa. Il fallimento da parte di Louis IX di Francia nel catturare Tunisi durante l'Ottava Crociata, spinse Edward I, figlio di Henry of England, a salpare verso Acri.

La vittoria dei Mamelucchi sui Mongoli nel 1260 nella Battaglia di Ayn Jalut, permise al proprio condottiero Baybars di reclamare il sultanato per se stesso. Nel ruolo di Sultano, Baybars continuò ad attaccare i crociati cristiani a Arsuf, Atlit, Haifa, Safad, Giaffa, Ascalona e Cesarea. Visto che le fortezze crociate cadevano una dopo l'altra, i cristiani chiesero aiuto all'Europa. Il 9 maggio 1271, Edward I giunse finalmente ad Acri.

Le armate sotto il comando di Edward I erano in numero decisamente esiguo per poter affrontare i Mamelucchi in una battaglia frontale. Si accamparono quindi, lanciando una serie di incursioni, inclusa la cattura di Nazareth grazie ad un assalto e la liberazione della città di Qaqun. In seguito a questa vittoria, avvenne un tentativo di assassinare Edward I. Edward I uccise il sicario, ma nella lotta ricevette una profonda ferita inferta da un pugnale avvelenato. Edward I ricevette poi la notizia della morte di suo figlio John e, dopo soltanto pochi mesi, della morte del padre. Decise quindi di far ritorno in Inghilterra.

L'aumento delle vittorie musulmane e delle sconfitte cristiane durante gli anni a seguire portarono alla fine delle Crociate. Il periodo delle Crociate in Terra Santa era concluso, 208 anni dopo l'inizio della Prima Crociata.

House of Plantagenet

Inglesì (Rosso)

- + **Re:** Edward I of England, “the Hammer of the Scots” [Casto (“*Chaste*”), Intelligente (“*Clever*”), Crudele (“*Cruel*”), Ambizioso (“*Ambitious*”)]
- + **Territori:** Wessex, Northumbria, Mercia, Wales, Normandy, Brittany
- + **Oro:** 2
- + **Carta Sviluppo:** Flotta (“*Navy*”)
- + **Castelli:** Wales, più un castello in un territorio a scelta

House of Capet

Franchi (Blu)

- + **Re:** Philip III, “le Hardi” [Umile (“*Humble*”), Pio (“*Pious*”), Debole (“*Weak*”), Sciocco (“*Dimwitted*”)]



- + **Territori:** The Low Countries, Lorraine, Paris, Toulouse, Aquitaine
- + **Oro:** 7
- + **Carta Sviluppo:** Cancelliere (“*Chancellor*”), Armatura a Piastre (“*Plate Armor*”)

House of Habsburg

Germanici (Nero)

- + **Re:** Rudolf I d’Asburgo [Intelligente (“*Clever*”), Onesto (“*Honest*”), Crudele (“*Cruel*”), Perfido (“*Deceitful*”)]
- + **Territori:** Saxony, Pomerania, Poland, Bohemia, Dalmatia
- + **Oro:** 8
- + **Carta Sviluppo:** Banca (“*Bank*”)

House of Anjou-Sicily

Italiani (Verde)

- + **Re:** Charles I d’Angiò [Gentile (“*Kind*”), Attraente (“*Attractive*”), Crudele (“*Cruel*”), Lussurioso (“*Lustful*”)]
- + **Territori:** Lombardy, Venice, Papal States
- + **Oro:** 8
- + **Carte Sviluppo:** Arcivescovo (“*Archbishop*”), Biblioteca (“*Library*”)

House of Ivrea

Iberici (Giallo)

- + **Re:** Alfonso X de Castilla, “el Sabio” [Intelligente (“*Clever*”), Colto (“*Cultivated*”), Ambizioso (“*Ambitious*”), Lussurioso (“*Lustful*”)]
- + **Territori:** Leon, Navarra, Castile, Portugal, Al-Andalus
- + **Oro:** 6
- + **Carte Sviluppo:** Guardia Reale (“*Royal Guard*”)

Scenario 6: Il Regno di Gerusalemme - Versione Torneo -

Questa versione in quattro giocatori dello Scenario "Il Regno di Gerusalemme" è pensato per poter essere giocato in soltanto due Ere, invece che tre, in modo da diminuire il tempo di gioco. Tutte le Dinastie iniziano la partita con Casus Belli verso un'altra Dinastia, permettendo ai giocatori di raggiungere la Guerra più rapidamente.

House of Normandy

Inglese (Rosso)

- + **Re:** William I, "the Conqueror" [Pio ("Pious"), Cato ("Chaste"), Crudele ("Cruel"), Sciocco ("Dimwitted")]
- + **Territori:** Wessex, Northumbria, Mercia, Wales, Scotland, Ireland
- + **Oro:** 4
- + **Carte Sviluppo:** Flotta ("Navy")
- + **Castelli:** Nessuno
- + **Casus Belli:** Salian Dynasty

House of Capet

Franchi (Blu)

- + **Re:** Philippe I, "l'Amoureux" [Attraiante ("Attractive"), Umile ("Humble"), Goloso ("Gluttonous"), Lussurioso ("Lustful")]
- + **Territori:** The Low Countries, Lorraine, Paris, Toulouse, Normandy, Brittany, Burgundy
- + **Oro:** 6
- + **Carte Sviluppo:** Cancelliere ("Chancellor")

- + **Castelli:** Paris
- + **Casus Belli:** House of Normandy

Salian Dynasty

Germanici (Nero)

- + **Re:** Heinrich IV di Franconia [Gentile ("Kind"), Coraggioso ("Brave"), Ambizioso ("Ambitious"), Crudele ("Cruel")]
- + **Territori:** Saxony, Denmark, Pomerania, Poland, Swabia, Bohemia, Hungary, Dalmatia
- + **Oro:** 5
- + **Carte Sviluppo:** Medico di Corte ("Court Physician")
- + **Castelli:** Nessuno
- + **Casus Belli:** Casa D'Altavilla (o House of Capet in una partita a tre giocatori)

Casa D'Altavilla

Italiani (Verde)

- + **Re:** Roberto, "il Guiscardo" [Intelligente ("Clever"), Onesto ("Honest"), Ambizioso ("Ambitious"), Perfido ("Deceitful")]
- + **Territori:** Lombardy, Venice, Rome, Apulia, Sicily, Sardinia
- + **Oro:** 6
- + **Carte Sviluppo:** Dispensiere ("Steward")
- + **Castelli:** Nessuno
- + **Casus Belli:** House of Capet

STRATEGIE

Esistono molti modi differenti per raggiungere la vittoria a *Crusader Kings - The Board Game*. Questa sezione elenca alcune diverse strategie che potreste provare. Ogni strategia include le Carte Sviluppo che dovreste cercare di accaparrarvi, quali Carte azione pescare all'inizio di ogni Era, su cosa concentrarsi nella Fase Dinastica di

ogni Round e quali strategie giocare in ogni Round. Le strategie sono pensate in modo particolare per essere utilizzate durante la prima Era della partita – ma possono comunque essere seguite anche durante le Ere successive, anche se sarà necessario adattare la propria strategia a quanto sta succedendo sulla Plancia di Gioco.

L'Espansionista

Questa strategia si focalizza sull'espandere il proprio dominio inglobando i territori indipendenti, quindi sfruttando le Tasse per espandere il proprio regno per poi consolidare il proprio reame utilizzando Carte Sviluppo e Castelli, fino a raggiungere il Trofeo Inventore o Costruttore.

Carta Sviluppo Consigliata: Cancelliere [“*Chancellor*”]

Carte Azione

- + 3 x Guerra
- + 2 x Tasse
- + 2 x Regno
- + 1 x Crociata
- + 0 x Intrigo

Fase Dinastica

Sposare un coniuge con un attributo verde o con l'attributo Crudele [“*Cruel*”], concedere quanti più titoli di Duca/Duchessa possibili.

ROUND 1

- + **Turno 1:** Mobilitare quattro territori.
- + **Turno 2:** Invadere quattro territori indipendenti.

ROUND 2

- + **Turno 1:** Tasse.
- + **Turno 2:** Tasse.

ROUND 3

- + **Turno 1:** Acquistare tre carte Sviluppo, dando la proprietà a Guardia Reale [“*Royal Guard*”] e Cancelliere [“*Chancellor*”]. [In alternativa, se controlli già un Castello: Costruire due Castelli]
- + **Turno 2:** Crociata

L'Aggressivo

Questa strategia si focalizza sul colpire rapidamente un avversario, indebolendolo e sfruttando le terre conquistate per incrementare l'entrata delle Tasse.

Carta Sviluppo Consigliata: Arco Lungo [“*Longbow*”]

Carte Azione

- + 3 x Guerra
- + 2 x Tasse
- + 2 x Intrigo
- + 1 x Crociata
- + 0 x Regno

Fase Dinastica

Sposare un coniuge con un attributo verde o con l'attributo Crudele [“*Cruel*”].

ROUND 1

- + **Turno 1:** Tasse.
- + **Turno 2:** Complotto/Fabbricare un Casus Belli verso un avversario adiacente.

ROUND 2

- + **Turno 1:** Mobilitare quattro territori.
- + **Turno 2:** Invadere il maggior numero possibile di territori controllati dai giocatori avversari.

ROUND 3

- + **Turno 1:** Tasse.
- + **Turno 2:** Crociata.

Il Costruttore

Questa strategia si focalizza nel costruire il più rapidamente possibile i castelli per raggiungere il Trofeo Costruttore e quindi espandere il proprio regno conquistando i territori indipendenti per incrementare il proprio introito dalle Tasse.

Carta Sviluppo Consigliata: Dispensiere [“*Steward*”]

Carte Azione

- + 3 x Guerra
- + 2 x Tasse
- + 2 x Regno
- + 1 x Crociata
- + 0 x Intrigo

Fase Dinastica

Sposare un coniuge con un attributo verde o con l'attributo Ambizioso [“*Ambitious*”].

ROUND 1

- + **Turno 1:** Tasse.
- + **Turno 2:** Tasse. [In alternativa, se controlli già un Castello: Costruire due Castelli]

ROUND 2

- + **Turno 1:** Costruire tre Castelli. [Tasse, se li hai già costruiti durante il Round 1]
- + **Turno 2:** Crociata.

ROUND 3

- + **Turno 1:** Mobilitare quattro territori.
- + **Turno 2:** Invadere quattro territori indipendenti.

Lo Sviluppatore

Questa strategia si focalizza sull'acquistare rapidamente Carte Sviluppo per raggiungere il Trofeo Inventore e quindi espandere il proprio regno conquistando territori indipendenti per incrementare il proprio introito dalle Tasse.

Carta Sviluppo Consigliata: Biblioteca [“*Library*”]

Carte Azione

- + 3 x Guerra
- + 2 x Tasse
- + 2 x Regno
- + 1 x Crociata
- + 0 x Intrigo

Fase Dinastica

Sposare un coniuge con un attributo verde o con l'attributo Ambizioso [“*Ambitious*”].

ROUND 1

- + **Turno 1:** Tasse.
- + **Turno 2:** Sviluppare. Acquistare tre carte Sviluppo, dando la priorità a Cancelliere [“*Chancellor*”], Armatura a Piastre [“*Plate Armor*”] e Guardia Reale [“*Royal Guard*”]

ROUND 2

- + **Turno 1:** Tasse.
- + **Turno 2:** Crociata.

ROUND 3

- + **Turno 1:** Mobilitare quattro territori.
- + **Turno 2:** Invadere quattro territori indipendenti.

Il Complottista

Questa è una strategia opportunistica, che utilizza le Azioni Complotto (Assassinare e Incitare una Ribellione) e l'azione Rovesciamento per causare la massima confusione negli avversari. Un beneficio di questa strategia è che puoi essere molto aggressivo senza però concedere ai tuoi nemici Casus Belli verso di te – almeno finché i tuoi Complotti andranno a buon fine, ovviamente.

Carta Sviluppo Consigliata: Capo delle Spie
[*"Spymaster"*]

Carte Azione

- + 3 x Intrigo
- + 2 x Guerra
- + 2 x Tasse
- + 1 x Crociata
- + 0 x Regno

Fase Dinastica

Sposare un coniuge con un attributo verde o con l'attributo Perfido [*"Deceitful"*].

ROUND 1

- + **Turno 1:** Tasse.
- + **Turno 2:** Tasse.

ROUND 2

- + **Turno 1:** Crociata.
- + **Turno 2:** Complotto per Assassinare l'erede al trono di un avversario, o il suo Re.

ROUND 3

- + **Turno 1:** Complotto per Incitare una Ribellione nel maggior numero possibile di territori, pagando Oro per eseguire Complotti multipli.
- + **Turno 2:** Rovesciamento nel maggior numero di territori, pagando Oro per eseguire Rovesciamenti multipli.



Il Crociato

Questa strategia si focalizza nel progredire il più rapidamente possibile lungo il Tracciato delle Crociate per raggiungere il Trofeo Crociato, quindi espandere il proprio regno conquistando territori indipendenti per incrementare il proprio introito dalle Tasse.

Carta Sviluppo Consigliata: Arcivescovo
[*"Archbishop"*]

Carte Azione

- + 3 x Guerra
- + 2 x Crociata
- + 2 x Tasse
- + 1 x Regno
- + 0 x Intrigo

Fase Dinastica

Sposare un coniuge con un attributo verde o con l'attributo Crudele [*"Cruel"*].

ROUND 1

- + **Turno 1:** Crociata, pagando 2 Oro per massimizzare le proprie possibilità di successo.
- + **Turno 2:** Tasse.

ROUND 2

- + **Turno 1:** Crociata.
- + **Turno 2:** Tasse.

ROUND 3

- + **Turno 1:** Mobilitare quattro territori.
- + **Turno 2:** Invadere quattro territori indipendenti.

Traduzione in italiano a cura di
AhabXXX. Per qualsiasi
correzione o dubbio, contattare
l'autore.

Questa traduzione è un lavoro
amatoriale e non a scopo di lucro.
Tutti i diritti restano riservati e di
proprietà dei soggetti originali.

Credits

PROJECT MANAGER & LEAD DESIGNER

Tomas Härenstam

GAME DESIGN TEAM

Tomas Härenstam, Jon Manker, Nils Karlén,
Martin Takaichi, Mattias Falck, Kosta Kostulas

GRAPHIC DESIGN
Christian Granath

COVER ART
Ola Larsson

3D SCULPTS
Anton Angheluta

CHARACTER ART
Johanna Pettersson

ADDITIONAL LAYOUT & PRINT PRODUCTION

Dan Algstrand



FREE LEAGUE



paradox
INTERACTIVE™



CRUSADER KINGS™ Copyright© 2019 Paradox Interactive AB.

All rights reserved. www.paradoxplaza.com