

Rise to Nobility

The Future of The Five Realms



In the Pale Moonlight

Modifiche al Setup

- Posiziona il tabellone sul suo lato Notte
- Usa le tessere Edificio sul lato Notte
- Gira le schede giocatore sul lato Notturmo
- Metti i segnalini Punteggio di tutti i giocatori su 12 PV sul tabellone
- Metti i segnalini Nobiltà di tutti i giocatori a  sul tracciato Nobiltà.



Modifiche delle carte personaggio

- Posiziona 1 di ognuna delle 6 risorse nella borsa. In senso orario ogni giocatore pesca una risorsa dalla borsa determinando quale Gilda gli appartiene.
- Metti uno dei tuoi Meeple sullo stendardo della Gilda per indicare che è tuo. Quel Meeple diventa il Custode della Gilda. (come mostrato nella foto qui sotto).
- Ogni giocatore sceglie 1 delle 2 carte Personaggio associate a quella Gilda e rimette le restanti nella scatola. NOTA: la Gilda dei Fabbri (Blacksmith) ha 3 personaggi (Nya, Xavion e Bogrod). Rimuovine una a caso dal gioco in modo che ogni Gilda abbia 2 personaggi associati ad essa.
- Ogni giocatore inizia al di sopra dello Scudo viola sul tracciato Nobiltà, ciò significa che **l'abilità del proprio Personaggio è sbloccata dall'inizio della partita, ottenendo immediatamente i benefici del Personaggio.**
- Rimettere le risorse pescate (e quelle rimaste nella borsa) nella riserva generale.
- Metti nella borsa gli Edifici proprio come nella modalità normale. Aggiungi anche le tessere dadi se giochi con l'espansione Ambasciata.



Modifiche alle regole

Gilde

Piazzare Lavoratori:

- Alcuni spazi dado delle Gilde permettono di piazzare Lavoratori (Meeple) come Apprendisti nella Gilda o di spostare Apprendisti da un'altra Gilda. In Rise to Nobility: In the Pale Moonlight, con questa azione, **puoi spostare gli Apprendisti di altri giocatori da un'altra Gilda.**
- Quando usi un dado che ti permette di piazzare Apprendisti, puoi scegliere di mettere i tuoi Lavoratori nella Gilda, o spostare i tuoi e/o quelli di altri giocatori da un'altra Gilda. Il totale degli Apprendisti che puoi piazzare o spostare non può superare il numero di meeple mostrati sullo spazio del dado.
- Se scegli di spostare gli Apprendisti di altri giocatori, possono scegliere di rifiutare lo spostamento diminuendo la loro reputazione di 1.

Non puoi trasferire un Custode della Gilda in un'altra Gilda.

Esempio 1: Will, piazza un (dado) 1 nella Gilda degli Studiosi. Compra 1 Bene e sposta l'Apprendista di Kate (giocatore giallo) dalla Gilda dei Carpentieri e quello di Mike (giocatore rosso) dalla Gilda dei Fabbri nella Gilda degli Studiosi. La Gilda degli Studiosi ora ha 4 meeple e le entrate di Kate e Mike verranno ridotte a causa dell'azione di Will.

Esempio 2: Will, piazza un (dado) 3 nella Gilda dei Mercanti e vuole spostare l'Apprendista di Sarah (giocatore blu) dalla Gilda degli Artisti. Tuttavia, Sarah vuole veramente rimanerci perché vuole comprare un Laboratorio per la Gilda degli Artisti, quindi diminuisce la sua reputazione di 1 impedendo così a Will di trasferire il suo Apprendista alla Gilda dei Mercanti. Will non può scegliere di trasferire il meeple di un altro giocatore da quando ha perso la sua azione cercando di trasferire l'Apprendista di Sarah.

Esempio 1



Esempio 2



Acquisto e posizionamento dei Laboratori

Ogni giocatore inizia con la propria Gilda, determinata durante la preparazione del gioco.

Se riesci a mantenere la proprietà della Gilda durante la partita, otterrai PV aggiuntivi alla fine del gioco. La proprietà della Gilda è rappresentata dal Custode della Gilda che si trova sullo standardo di essa.

Se metti un Laboratorio nella tua Gilda non avanzi sul tracciato Nobiltà o guadagni PV perché inizi la partita con 12 PV e 1 sul tracciato Nobiltà ciò rappresenta che hai già tutte le stelle Nobiltà e PV che la Gilda offre. Aggiungendo Laboratori alla tua Gilda, proteggi i punti guadagnati e la Nobiltà, assicurandoti inoltre anche il suo possesso.

Se un altro giocatore sceglie di piazzare un Laboratorio nella tua Gilda:

- Avanza tanti spazi sul tracciato Nobiltà quante sono le stelle nello spazio del Laboratorio
- Guadagna il numero di PV mostrato nello spazio del Laboratorio

Mentre tu:

- Indietreggi di tanti spazi sul tracciato Nobiltà quante sono le stelle nello spazio del Laboratorio
- Perdi il numero di PV mostrati nello spazio del Laboratorio

Puoi prendere il controllo della Gilda di partenza di un altro giocatore.

Per rivendicare la proprietà di una Gilda devi avere la maggioranza dei Laboratori piazzati lì alla fine della partita. In caso di pareggio nella propria Gilda di partenza, se ne mantiene la proprietà. Se c'è un pareggio nelle altre Gilde, nessuno la può reclamare.

Alla fine della partita ottieni 7 PV per ogni Gilda che possiedi.

NOTA: Rise to Nobility: nella variante Pale Moonlight è compatibile con l'espansione di Ambasciata e per partite da 2-6 giocatori. Questa variante non può essere giocata in modalità Solitario.

Partita in 2 giocatori

Modifiche al Setup

- Tutto rimane invariato come descritto in questo regolamento, tranne che non viene piazzato un Laboratorio sul secondo spazio della propria Gilda di Partenza.

