

Philippe Mouchebeuf

كاتب



Regolamento

SIEGE

England

INTERNATIONAL  
TEAM





# Chi governerà il regno d'Inghilterra?



## Sommaio


Sommaio .....	2	15 Carte eventi .....	29
1 Presentazione.....	3	16 Carte servitori .....	32
2 Preparazione.....	4	17 Le reliquie .....	33
3 Contenuto .....	6	18 Guardia reale.....	34
4 Schema di un turno di gioco.....	7	19 Excalibur .....	34
5 Fase 2 Carte .....	8	20 Sherwood .....	35
6 Fase 3 Incassi.....	10	21 Ordine della giarrettiera.....	36
7 Fase 4 Acquisti .....	10	22 Eliminazione di un giocatore.....	36
8 Fase 5 movimenti .....	13	23 Piazzamento casuale.....	36
9 Fase 6 I Vichinghi.....	16	24 Calcolo punti vittoria .....	36
10 Fase 7 Battaglie .....	18	25 Fine partita .....	36
11 Fase 8 fine turno .....	22	26 Dichiarazione di vittoria .....	36
12 I titoli .....	22	27 Regole per 2 giocatori.....	37
13 Fase Udite udite!.....	24	28 Crediti.....	37
14 Carte personaggio .....	27		






# 1 Presentazione

In **Fief England** ogni giocatore guida una famiglia a capo di un regno nell'Inghilterra medievale. Ogni famiglia è costituita da Signori, uomini e donne, che cercano di acquisire titoli nobiliari o religiosi. Tali titoli portano alla loro famiglia ricchezza e potere, oltre al diritto di eleggere e farsi eleggere Re o Regina d'Inghilterra.

Il tabellone di gioco rappresenta delle città inglesi collegate da strade che permettono lo spostamento dei signori e delle loro truppe. La mappa è divisa in 6 regioni in differenti colori, comprendenti parti terrestri e marittime, numerate da I a VI. In ogni zona si trova una città portuale, indicata dal simbolo di un'ancora . Ogni città si trova allo stesso tempo in una zona che potrà diventare feudo nel corso della partita e in uno dei due vescovadi o dei due arcivescovadi.


Il giocatore che controlla tutte le città di una zona in cui si erge un castello può acquisire il titolo di feudatario associato ed attribuirlo ad un Signore della sua famiglia. Ogni titolo di feudatario, Conte, Visconte o Duca comporta un punto vittoria (PV) .

Un Signore maschio può altresì ottenere il titolo di vescovo, o arcivescovo, e governare un vescovado o un arcivescovado. Un Signore donna può ottenere il titolo di Badessa e dirigere un'abbazia. Ogni Signore con un feudo di qualsiasi genere, i vescovi e arcivescovi hanno diritto ad un voto per eleggere il Re o la Regina sovrana. Si distinguono la Regina consorte del Re dalla Regina sovrana, che è eletta a guida d'Inghilterra ed ha gli stessi poteri del Re eletto.

Ad ogni turno di gioco i giocatori possono pescare una carta Personaggio per aggiungere un Signore alla propria famiglia. Possono altresì pescare una carta Eventi che può fornire bonus, sollevare rivolte, fare assassinii ed altre malefatte, ma può anche provocare Calamità, come maltempo, carestie, peste nera o invasioni vichinghe che portano distruzione nelle città del reame.

I giocatori ottengono denaro grazie al controllo di città, mulini e abbazie. I signori con titolo religioso o feudata-

rio possono aumentare gli incassi imponendo imposte sui loro possedimenti. Il denaro permette di assoldare nuove truppe, acquisire mulini, costruire castelli e acquisire titoli feudali. Possono anche servire per recar danno o vantaggio ad altri giocatori. I giocatori controllano le città attraverso le truppe comandate da loro signori. Se si trovano truppe di signori diversi nella stessa città ci possono essere degli scontri.

I religiosi possono trovare delle reliquie nelle loro città con una cattedrale . La prima reliquia donata al Re o alla Regina sovrana comporta un punto vittoria.

## Scopo del gioco

Avere la famiglia più potente del regno raccogliendo il maggior numero di punti vittoria (PV).

Dal 5° turno di gioco, un giocatore vince da solo con 3 punti vittoria, 4 punti vittoria se ha stretto un'alleanza con un altro giocatore.

## Glossario

**Signore:** personaggio maschile o femminile che può ricevere un titolo.

**Signore titolato:** Signore titolare di un feudo, visconte/viscontessa, conte/contessa, duca/duchessa, compresi i titoli religiosi.

**Religiosi:** Badessa, Vescovo ed Arcivescovo.

**Sovrani:** Re o Regina sovrana.

**Regina sovrana:** Regina eletta.

**Regina consorte:** sposa del Re.

**Principe consorte:** marito della Regina sovrana.

**Famiglia reale:** Re, Regina sovrana, Regina consorte, principe di Galles. Ai fini del gioco il principe consorte non fa parte della famiglia reale.

**Feudo indipendente:** Regione non ancora elevata a feudo e dunque senza Signore titolato al suo comando.

**Punti vittoria:** punti da accumulare per ottenere la vittoria. I punti vittoria si ottengono attraverso titoli feudali maschili e femminili (Visconte, Conte e Duca) e consegnando la prima reliquia al Re o alla Regina sovrana.





# 2

## Preparazione

**1** Piazzate il **tabellone** al centro del tavolo.

Le 18 **città** si trovano all'interno delle regioni colorate destinate a diventare un feudo. Ad ogni regione è connessa una zona marittima numerata da I a VI.

Ogni città appartiene a una delle quattro **circostrizioni ecclesiastiche**: Vescovado di Exeter e di Norwich, Arcivescovado di York e di Canterbury. Queste quattro città hanno una cattedrale ☪.

In ogni regione si trova una **città portuale** ⚓ e una adatta a ricevere la spada Excalibur ⚔.

A sinistra del tabellone si trova l'area dove vanno piazzate alcune carte e segnalini, mentre a destra c'è un richiamo alle differenti fasi di gioco e il tracciato dei turni col suo indicatore.

**2** Piazzate nell'area di sinistra del tabellone:

I gettoni balestrieri fiamminghi, balestrieri francesi, Cavaliere reale, Sergente Reale, quelli dell'Ordine della Giarrettiera, il segnalino principe di Galles, i segnalini punti vittoria, il gettone pugnalata alle spalle. Per i segnalini Alleгри Compagni di Robin + gli standees di Robin guarda l'espansione Robin Hood).

**3** Mettete qui la carta **Parlamento**.

**4** Mescolate tutte le carte **Eventi** e **Calamità** formando il mazzetto Eventi e mettetelo al suo posto a faccia in giù.

**5** Ogni giocatore sceglie un colore, prende la propria plancia, schermo e i gettoni che costituiscono la sua riserva: 12 Sergenti, 4 Arcieri, 8 Cavalieri, 3 Bombarde, 2 trabucchi, un gettone matrimonio, due gettoni voto, 3 gettoni piccione viaggiatore, 2 gettoni tesoro. Infine prende **5 scudi che nasconde dietro lo schermo**.

**13** Col dado a 6 facce un giocatore determina dove si trova la spada **Excalibur**, e mette il corrispondente gettone (con la faccia "la roccia" visibile) sulla città con simbolo *Excalibur* ⚔.

**14** In ordine di turno il primo giocatore sceglie la sua **città di partenza** su cui mette: 1 torre, 2 gettoni cavaliere, 2 gettoni arcieri e 2 sergenti e i suoi 2 gettoni Signore. Gli altri giocatori ripetono la stessa procedura in senso orario. È anche possibile iniziare il gioco con un piazzamento casuale (guarda #23).



**6** Prendete... non verranno... e una Sign... renti tra lo... standees c...



ada  
nel-

rtenza  
genti e  
cedura  
mento

da

e del

vado

Città

Nome

I Feudi

le carte

anno

ora

pro,

corrispondenti

12

Mettete i gettoni **Reliquie** a faccia in giù sul tavolo (1 per giocatore, di cui 1 è il sacro Graal): ogni giocatore ne pesca uno. Chi prende il sacro Graal ☞ è il primo giocatore e prende il segnalino corrispondente ☞. Rimiscolate quindi i gettoni Reliquie e metteteli a caso coperti su ciascuna città Cattedrale ☞.

11

Mettete vicino al tabellone di gioco:

Le pedine Signore

Le torri/castelli

Le abbazie/abbazie reali

I gettoni mulino

I gettoni vichinghi

gli scudi

i 6 dadi da battaglia e quello numerato

10

Mettete le carte **Titolo** nel loro spazio a faccia in su.

11

8

Mescolate le carte **Servitori**, create il loro mazzetto e mettetelo nel suo spazio a faccia in giù.

9

Ogni Signore ha diritto ad un servitore. Ogni giocatore pesca una carta, la legge ad alta voce, quindi l'attribuisce ad uno dei suoi Signori mettendola nello spazio a destra dello stesso.

7

Mescolate le **carte Personaggi rimanenti** e mettetelo mazzo nel suo spazio nel tabellone. Nota: questo mazzo comprende: le carte Signori (uomini e donne), 2 carte Borghesi, 1 carta Mercenario francese, 1 carta Mercenario fiammingo, 3 carte Badessa, 2 carte Vescovo e 2 Arcivescovo.

le carte **Personaggi** e togliete 3 carte Signori (uomini) e Signore (donne): anno utilizzate nella partita. Quindi ogni giocatore pesca un Signore (uomo) ora (donna) e le pone sulla propria plancia: queste persone, considerate pappo, costituiscono la famiglia di partenza. Ogni giocatore infine prende gli corrispondenti alle sue carte.



# 3

## Contenuto



1 tabellone di gioco



31 carte  
Personaggio



16 carte  
Eventi



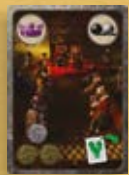
9 carte  
Calamità



6 carte  
Titolo feudatario



23 carte  
Servitori



1 carta  
Parlamento



1 carta Titolo  
Reale



3 carte Titolo  
Badessa



1 carta Titolo  
Regina Sovrana



1 carta Titolo  
Regina Consorte



6 dadi da battaglia  
(3 neri e 3 bianchi)



1 dado in  
legno a 6 facce  
(1d6)



2 carte Titolo  
Arcivescovo



2 carte Titolo  
Vescovo



3 mercenario  
balestriere  
flamingo



8 pedine Trabucco  
(2 per giocatore)



12 pedine  
Bombarda  
(3 per giocatore)



16 pedine  
Arciere  
(4 per giocatore)



48 pedine  
Sergente  
(12 per giocatore)



3 mercenario  
balestriere  
francese



4 plance individuali



4 schermi



32 pedine  
cavaliere  
(8 per giocatore)



12 pedine  
piccione viaggiatore  
(3 per giocatore)



4 indicatori  
alleanza  
(1 per giocatore)



8 segnalini voto  
(2 per giocatore)



2 indicatori di  
pugnatale alle  
spalle



1 segnalino  
conta round



2 pedine  
Cavaliere Reale



2 pedine  
Sergente Reale



1 segnalino  
Primo Giocatore



8 gettoni Tesoro  
(2 per giocatore)



12 gettoni  
mulino



1 segnalino  
Principe di Galles



1 regolamento



4 fogli aiuto



1 reliquia  
casula di  
Tomas Becket



4 gettoni  
Rosa dei Venti



4 gettoni Ordine  
della Giarrettiera



1 gettone  
Excalibur



1 gettone  
sacro Graal



1 reliquia  
di S. Eanswith



61 monete



1 reliquia cranio  
di San Caradoc



1 punto  
vittoria



4 Capo vichingo/  
Signore normanno



20 Vichingo/  
Normanno



1 indicatore  
di turno



20 standee  
Signore (10 uomini  
e 10 donne)



9 Torre / Castello



1 Torre / Torre Reale



3 Abbazia/ Abbazia reale





## 4 Riassunto di un Round di gioco

Una partita di *Fief England* si sviluppa in round e finisce alla fine del settimo round. Alternativamente la partita termina a partire dal quinto round qualora un giocatore o un'alleanza di due giocatori possieda abbastanza punti vittoria.

Ogni round di gioco è diviso in 8 fasi. Ogni fase è svolta giocatore dopo giocatore a partire dal primo girando in senso orario. Quando tutti i giocatori hanno finito una fase si passa alla fase successiva.

### FASE 1: UDITE UDITE! (si gioca in quest'ordine)

- Matrimoni e/o alleanza
- Elezione del Re o della Regina sovrana
- Voto al Parlamento per l'imposta reale

### FASE 2: CARTE (si gioca in quest'ordine)

- Scarto
- Pesca
- Risoluzione delle Calamità
- Si giocano le carte

### FASE 3: INCASSI (da fare simultaneamente)

Ogni giocatore ottiene:

- 1 scudo per città controllata,
- 2 scudi in più per ogni città di un feudo sulla quale si è giocata una carta imposta,
- 2 scudi per ogni mulino e abbazia controllati,
- 1 scudo supplementare per ogni abbazia o mulino controllati in una regione in cui si è giocata la carta Buon Raccolto o Bel Tempo.
- Gli incassi dei mulini di vescovadi e arcivescovadi su cui si sono giocate carte imposta.
- 2 scudi per il titolo di Regina consorte.

Le carte Bel Tempo e Buon Raccolto si scartano alla fine di questa fase.

### FASE 4: ACQUISTO (nell'ordine di turno)

I giocatori possono acquistare fino al limite degli elementi ancora a disposizione: titoli di feudatario (4,6 o 8 scudi); sergenti (1 scudo); arcieri o balestrieri (2 scudi); cavalieri (3 scudi); trabucchi (5 scudi); castelli (5 scudi); mulini (3 scudi).

### FASE 5: MOVIMENTO (nell'ordine di turno)

Ogni Signore si può spostare fino a 2 città di distanza. Le truppe (cavalieri, arcieri e balestrieri) si devono muovere con un Signore che può prenderne o lasciarne anche durante lo spostamento.

### FASE 6: VICHINGHI

- Rinforzi
- Sbarchi movimenti
- Battaglie con i Vichinghi
- Riscatti e conversioni

### FASE 7: BATTAGLIE (nell'ordine di turno)

Si svolgono le battaglie tra truppe nemiche nella stessa città e possono durare anche più turni.

Uomini d'arme e arcieri = 1 punto combattimento (1 PC), Balestrieri=2 PC, Cavalieri= 3 PC, ogni Signore o Dama titolata = 1 PC.

Per combattere usate un numero di dadi da battaglia variabile a seconda dei punti combattimento (PC) impiegati: da 1 a 6 PC = 1 dado da battaglia (DdB), da 7 a 12 PC = 2 DdB, con 13 PC o più = 3 DdB.

### FASE 8: FINE TURNO

Le carte *Calamità* e *Imposta* vanno negli scarti. Se nessuno vince il gioco, il segnalino Primo Giocatore passa a sinistra e si comincia un nuovo round, avanzando l'indicatore segna round di una casella.

### CONDIZIONI DI VITTORIA

A partire dal quinto round si controllano le condizioni di vittoria: un giocatore vince se ha 3 punti vittoria, 4 se è alleato ad un altro giocatore per matrimonio.





Carte  
Titoli

Carte  
Personaggi

Carte  
Servitori

Carte  
Eventi/Calamità

Carte  
Calamità

Scarto  
Eventi/Calamità



## Fase 2. Carte

Ogni nuova partita di Fief comincia con la Fase 2, dato che non esistono ancora nel gioco Signori titolati richiesti per la Fase 1. Parleremo quindi della Fase 1 alla fine delle regole, dopo la Fase 8.

Qui sopra c'è la presentazione delle carte così come illustrate sul tabellone di gioco.

### 5.1. Scarto delle carte

Nell'ordine del turno ogni giocatore può disfarsi di tutte o parte delle carte che ha in mano.

Le carte eliminate sono piazzate a faccia in su sul mazzo degli scarti corrispondenti. Gli scarti non possono essere esaminati, si conosce solo quello che sta in cima al mazzo.

### 5.2. Pesca delle carte

I giocatori possono prendere fino a due carte dai mazzi **Personaggi** o **Eventi**, fra cui un solo Personaggio. Qualora si vogliono prendere due carte si può guardare la prima e poi decidere se prendere anche la seconda.

Prendere carte non è obbligatorio. In ogni caso non si possono avere in mano più di tre carte.

*Nota: se si vuole velocizzare il gioco si possono giocare insieme le fasi 1 e 2.*

#### 5.2.1. Prendere un titolo



Le carte son visibili e si seleziona la carta che si intende attribuire ad un Signore: feudatario, vescovo, arcivescovo, badessa, re, regina consorte o regina sovrana.

#### 5.2.2. Mazzo Personaggi



Questo mazzo è composto da Signori maschi e femmine, Vescovi, Arcivescovi, Badesse, Mercenari e Borghesi.

Giocare una carta Signore permette di aggiungere un membro alla propria famiglia (guarda pag.14, Personaggi).

Un singolo giocatore non può avere più di 3 Signori alla volta.

#### 5.2.3. Mazzo Servitori



La pesca dei servitori serve ad assegnare dei Servitori, maschi e femmine, ad ogni nuovo Signore quando entra in una famiglia.

#### 5.2.4. Mazzo Eventi



La pesca degli eventi determina gli **Eventi** e **Calamità**.

Se vi serve pescare una carta Eventi ma la carta in cima al mazzo è una carta calamità, dovete prenderla, ma senza aggiungerla alla vostra mano e la mettete a faccia in su sullo spazio libero più a sinistra dei piazzamenti Calamità. Se tutti i tre spazi fossero occupati, la carta viene scartata.

Le carte Calamità non sono considerate nel numero massimo che si possono pescare: si può continuare a pescare carte calamità fino a che non si ottiene una carta Evento.

**Mazzo Eventi esaurito.** Se un giocatore vuole prendere una carta eventi, ma il mazzo è esaurito, deve mescolare gli scarti e creare con essi un nuovo mazzo.



### Esempio di pesca delle carte

Claudia pesca una carta Personaggio, la guarda e la inserisce nella sua mano. Ora vuole pescare una carta Eventi come seconda presa, però la carta sul mazzo eventi è una Calamità rossa. Allora prende questa carta e la posiziona sul primo spazio libero dello spazio carte Calamità. La carta successiva è un'altra Calamità. Ci pensa un po', perché se la prende possono uscire delle calamità a lei o ai suoi alleati, ma decide di correre il rischio, la pesca e la mette nello spazio successivo libero delle calamità. Finalmente compare una carta Eventi dal dorso blu, la pesca e se la inserisce nella sua mano, terminando così il suo turno.

Ora tocca a Ugo, che scarta una delle sue carte Personaggio mettendola sotto il mazzetto personaggi. A questo punto vuole pescare una carta Eventi, ma la carta in cima è una Calamità rossa. La prende e la mette nell'ultimo spazio libero delle calamità. La carta successiva è di nuovo una Calamità, che Ugo pesca e mette sul mazzo degli scarti a faccia in su, visto che non ci sono più spazi liberi nella griglia delle calamità. Così può alla fine pescare la sua seconda carta Eventi, finendo il suo turno.

### 5.3. Conseguenze delle Calamità



Quando i giocatori hanno finito di pescare e scartare le carte, si controlla l'evoluzione delle calamità, una dopo l'altra, da sinistra a destra. Il primo giocatore lancia il dado a 6 facce per determinare in quale regione quella calamità si sviluppa.

Mettete la carta in verticale nella zona marittima accanto al numero definito dal dado. Inciderà sulla regione sia marittima che terrestre dello stesso colore. La stessa regione non può essere colpita da più di una calamità dello stesso tipo (dovesse succedere la carta doppia viene scartata), ma nulla impedisce che differenti calamità si producano nello stesso territorio nello stesso round. Una calamità colpisce tutti i Signori e le truppe di tutti i giocatori presenti nel territorio colpito.

Le carte Calamità restano in gioco e sono attive fino alla fine del turno. I Vichinghi sbarcano all'inizio della fase Vichinghi (Fase 6) nel porto della regione colpita dall'evento, quando si saprà anche il numero dei drakkar coinvolti (da 0 a 3).

La Peste Nera si risolve appena si rivela.

**Nel primo turno di gioco non si sviluppa alcuna calamità,** quelle pescate vengono piazzate orizzontalmente nella zona marittima corrispondente e solo all'inizio del secondo turno vanno girate e si attivano.

### 5.4. Giocare delle carte

Una volta definiti gli esiti di tutte le calamità, ogni giocatore, in ordine di turno, può giocare tutte o parte soltanto delle carte che ha in mano.



Le carte col simbolo del fulmine sono carte dette **Sorpresa**. Possono essere giocate in qualsiasi momento del gioco, a parte la fase Pesca delle carte. L'effetto sorpresa interrompe l'azione in corso e si concretizza integralmente prima di proseguire.

Nota: la maggior parte delle carte Sorpresa si trovano nel mazzo Eventi, ma ci sono due carte Sorpresa anche in quello dei Personaggi, le carte **Mercenario**. Tutte le altre carte (fra cui anche quelle Signore) non si possono giocare che nella fase Giocare delle carte.

Nota: è possibile inserire una carta Signore, Badessa, Vescovo o Arcivescovo nella famiglia di un giocatore alleato. Le altre carte non possono passare da un giocatore all'altro salvo facendo ricorso al Piccione viaggiatore (guarda il punto 5.5).

### 5.5. Piccione viaggiatore



Normalmente è vietato scambiare proprie carte con altri giocatori. Però l'invio di un piccione viaggiatore permette di:

- **dare una carta ad un altro giocatore**
- **passare denaro ad un altro giocatore**
- **invitare un altro giocatore ad una riunione segreta**, durante la quale è possibile scambiare informazioni, preparare un piano di battaglia, ma anche scambiarsi carte e denaro salvo il limite sempre valido di tre carte in mano.

#### Invio di un piccione viaggiatore

In ogni momento del gioco chiunque può mandare un piccione mettendo davanti a sé il gettone piccione. Se volete dare una carta a qualcuno mettete il gettone su quella carta messa coperta sempre davanti a sé. Si dichiara il destinatario (Signore di altra famiglia situato in un palazzo che appartiene alla famiglia, in un castello, città o abbazia) e si lancia un dado a 6 facce.

Se il dado segna:

- 2+ punti: il piccione arriva a destinazione e ci si può appartare subito con quel giocatore o passargli direttamente la carta o il denaro.
- 1: il piccione è abbattuto, la riunione non ci sarà, la carta è persa e scartata, il denaro resta in mano al giocatore che ha inviato il piccione. Il gettone piccione viaggiatore è perso.

Uno dei due giocatori può sempre provare ad inviare un altro piccione, ma ogni giocatore ha solo 3 piccioni per tutta la partita.



## Fase 3. Gli incassi

Il denaro è rappresentato da monete di bronzo da 1 scudo, d'argento da 2 scudi e d'oro da 5 scudi.



### 6.1. Calcolo degli incassi

- 1 scudo per ogni città controllata - se il castello o la città stessa non sono assediati,
- 2 scudi per ogni mulino o abbazia in una città controllata,
- +1 scudo per ogni mulino o abbazia in una regione favorita da una carta Buon Raccolto o Bel Tempo.
- La Regina consorte riceve 2 scudi.

### Inoltre ogni abbazia ottiene:

- 2 scudi per ogni religioso o Signore con un titolo in quell'abbazia.
- 3 scudi per ogni membro della famiglia reale (Re, Regina, Regina consorte e principe di Galles) nell'abbazia.
- 3 scudi per ogni **reliquia** presente nell'abbazia.
- 3 scudi se **Excalibur** è presente nell'abbazia.
- I **mulini** posti entro una tappa di distanza dall'abbazia comportano uno scudo supplementare.

### 6.2. Carte Imposta



Se si è giocata una carta *Imposta*, vengono accordati ulteriori incassi a seconda che la carta sia stata piazzata su un feudo o su un vescovado/arcivescovado. L'**imposta dei signori feudatari** comporta 2 scudi per città del feudo, anche se la città è sotto controllo di un altro giocatore.

L'**imposta ecclesiastica** attribuisce tutti i ricavi dei mulini del vescovado/arcivescovado al titolare della carica invece che al loro proprietario. In questo calcolo non si contano abbazie o mulini che vi si trovano (vedi 15.2.2. Imposta per maggiori informazioni).

### 6.3. Presenza Vichinga

I ricavi sono divisi per 2 in tutto il regno quando ci sono i Vichinghi, arrotondato per eccesso ( $7/2=3,5=4$ ).

### 6.4. Terra bruciata

Per evitare che propri mulini cadano in mano nemica o vengano distrutti da essi, o per acquistare più truppe, è possibile smantellare propri mulini, ogni mulino smantellato rende 2 scudi.

Il denaro va tenuto nascosto dietro il proprio schermo. Quando tutti i giocatori hanno ricevuto il dovuto, le carte Buon Raccolto e Bel tempo vanno scartate, mentre le carte *Calamità* e *Imposta* rimangono in gioco fino alla fine del round.

## Fase Acquisti

Nell'ordine del turno ogni giocatore paga i propri riscatti, poi acquista nuove costruzioni, nuove truppe e acquisisce nuovi titoli.

### 7.1. Riscatti

È il momento liberare o non liberare propri personaggi fatti prigionieri, pagando a chi li ha catturati (detto **carceriere**) questi prezzi: 2 scudi per Signore e per titolo.

*Per esempio, un Signore che ha anche titolo di Re e Conte paga 6 scudi; se fosse invece anche Vescovo, Visconte e Duca pagherebbe 8 scudi.*

Un prigioniero si può liberare anche grazie ad una battaglia o al supporto dei cittadini (vedi *Passaggio Segreto/Aiuto dei cittadini*). Non è obbligatorio liberare i propri personaggi prigionieri. Piazza il prigioniero liberato con il seguente ordine di priorità: in una torre, un castello o un'abbazia, presso un Signore della propria famiglia, in una città controllata o libera, o in un'altra città, ma con l'accordo del proprietario.



## 7.2. Costruzioni fortificate

Non si possono avere più di una costruzione (castello, torre o abbazia) + un mulino per città. Si piazzano sulle città controllate dal giocatore. Un'abbazia può essere messa su una città libera o occupata da altri, ma col loro consenso.

## 7.3. Torre / Castello (9)



La torre costa 5 scudi, dà entrate, ma protegge i suoi occupanti. Viene sostituita dal castello (sul retro) quando si acquisisce il titolo di feudo. La torre concede una protezione da -1 al dado di battaglia, il castello una protezione da -2 nelle fasi di corpo a corpo. Non si può avere che un solo castello per feudo.

La torre può essere distrutta da una rivolta o dai Vichinghi, mentre il castello non può esserlo.

## 7.4. Torre / Torre Reale (1)



La torre reale costa 5 scudi. Può essere costruita solo dalla famiglia del sovrano in qualunque città del regno (con o senza proprietario); se

la città fa parte di un feudo è necessario l'accordo del proprietario, altrimenti l'accordo è facoltativo. Un giocatore può costruire solo una torre reale per turno.

La torre reale dà il controllo della città e solo il sovrano può farvi nascere un nuovo Signore o metterci truppe. Quando il Re cambia, le truppe nella torre reale cambiano bandiera e vengono sostituite da pedine del colore del nuovo sovrano (per quanto possibile).

Nella fase movimento il Re o la Regina sovrana come i signori della loro famiglia possono piazzarsi in una torre reale partendo da qualunque città, calcolando una sola tappa di movimento.

Torre e torre reale possono essere distrutte da una rivolta o dai Vichinghi.

La torre reale non può diventare castello, diventa torre normale quando è catturata da un Signore che non appartiene alla famiglia reale.

## 7.5. I Mulini (12)



Ogni mulino costa 3 scudi e non si può avere più di un mulino per città.

Fa incassare un minimo di 2 scudi per turno.

Nella fase Incassi si possono distruggere dei mulini per recuperare 2 scudi da ciascuno e un mulino può essere distrutto da una rivolta, dai Vichinghi, da un saccheggio o da un'azione Terra Bruciata.

## 7.6. L'Abbazia / Abbazia reale (3)



L'abbazia è fondata da una Badesa al momento della sua nomina in una città libera o controllata dalla sua famiglia, in cui non vi siano né

torri né castelli. L'abbazia reale è fondata da una badesa membro di famiglia reale.

Nella fase movimento un Re o una Regina possono piazzarsi in un'abbazia partendo da qualunque altro posto, calcolando due tappe movimento e non devono essere accompagnati da Signori o altre truppe se non quelle della guardia reale.

a) Un'Abbazia attribuisce

- 2 scudi + bonus in presenza di bel tempo e buon raccolto
  - 2 scudi per visitatore con un titolo, 3 scudi per i membri della famiglia reale (Re, Regina, Principe di Galles) quando il visitatore si trova nella città con abbazia nel momento della fase Incassi.
- I visitatori prigionieri non fanno incassare nulla.  
+3 scudi per **reliquia** e per la spada **Excalibur** estratta dalla roccia, se vi si trovino.

*Ricorda che un mulino ad una tappa dall'Abbazia attribuiscono 1 scudo supplementare.*

b) Effetti

- Proteggono dalle rivolte i Signori che vi alloggiano ma non le truppe.
- Proteggono parzialmente dalla peste i signori che vi alloggiano, che sono salvi se fanno 1 o 2.
- Proteggono dalla carta Giustizia i Signori che vi alloggiano.
- Subisce la carta Carestia, per cui solo i visitatori presenti generalo incassi.
- Sia l'Abbazia che i suoi mulini non sono soggetti all'imposta del vescovo e dell'arcivescovo.



### c) Fase di combattimento

Se l'Abbazia è attaccata e l'attaccante vince lo scontro, l'Abbazia può essere saccheggiata. In questo caso l'Abbazia è distrutta e va rimossa dal tabellone di gioco. Il saccheggio comporta 10 scudi di incasso per l'attaccante e le reliquie eventualmente lì presenti. Il Signore che saccheggia un'Abbazia riceve il gettone **Pugnalata alle Spalle** e potrà essere perseguito dalla giustizia.

Un'Abbazia può essere distrutta da una rivolta, dai Vichinghi e da un saccheggio.

## 7.7. Unità

Le unità combattenti sono definite "unità" o "truppe" e sono di cinque tipi: sergenti, arcieri, cavalieri, bombarde e trabucchi (vedi 13.1. per maggiori dettagli).



Una pedina Sergente costa **1 scudo**



Una pedina Arciere costa **2 scudi**



Una pedina Cavaliere costa **3 scudi**



Una pedina Bombarda costa **3 scudi**



Una pedina Trabucco costa **5 scudi**

Le unità acquisite vanno immediatamente posizionate nella città in cui si trovano i Signori non prigionieri, in un castello, una torre o un'abbazia di famiglia. Non c'è limite al numero di unità in una città. Tuttavia durante la fase 4. Acquisti, non si possono mettere più di 4 nuove unità nella stessa città. È invece proibito mettere unità nuove in castelli o torri assediate.

## 7.8. Rumori di guerra

I giocatori devono dichiarare e mostrare le truppe che acquisiscono. Dopodiché le piazzano sul tabellone a faccia in giù per nascondere il tipo nel corso della par-

tita. Non si possono infatti controllare i pezzi avversari se non all'inizio di una battaglia.

## 7.9. Titoli di feudo: duca, conte e visconte

Un giocatore può acquisire titolo di feudatario se controlla tutte le città di quel feudo, a patto che vi si trovi almeno una torre. Il controllo di tutte le città del feudo non è necessario se non al momento dell'acquisto del titolo, e perdere il controllo di una o più città non fa perdere il titolo del feudo. Il costo del titolo è di 2 scudi per città del feudo.

- Un feudo di 4 città è un ducato e costa 8 scudi
- Un feudo di 3 città è una contea e costa 6 scudi
- Un feudo con 2 città è un viscontado e costa 4 scudi.



*Il viscontado di Marches comprende due città: Berwick e Durham; il suo prezzo è di 4 scudi.*

Mettete la carta con la corona sotto un Signore della vostra famiglia: senza Signore non si può comprare un titolo, ma un solo Signore può detenere anche più titoli.

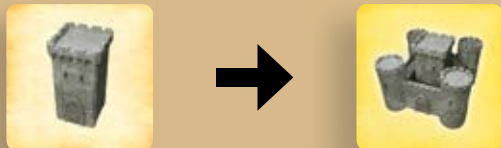


*La carta del titolo viscontado di Marches è piazzata sotto la carta del Signore, per cui Enrico diventa visconte di Marches. Questo titolo feudale dà diritto a 1 punto vittoria.*

Nel momento in cui un giocatore può acquisire un titolo, il Re o la Regina sovrana possono decidere di regalarli senza alcun pagamento, ma questo può essere fatto una sola volta per round di gioco.



Quando acquistate il titolo di un feudo, girate una delle pedine torre che si trovano in quel feudo sulla faccia castello. Questa città sarà la capitale del feudo e il solo castello presente in esso.



*Capovolgete una delle torri che si trovano nel feudo mostrando la faccia con il castello.*

Una famiglia che perde il suo ultimo Signore conserva il o i suoi titoli finché controlla il o i castelli ad essi associati. Per cui continua a ricevere l'imposta dei suoi feudi.

**La presa di un castello in una battaglia permette di acquisire anche il titolo di quel feudo e trasferirlo a un Signore della famiglia del vincitore.**

guito di signori differenti. I trabucchi non si possono spostare.



**Controllo delle città.** Arturo sposta il suo Signore Guilome e 3 arcieri da Oxford a Londra (tappa 1); lascia un arciere a Londra e va con gli altri due arcieri a Canterbury (tappa 2). Così controlla Londra e Canterbury ma non Oxford che è senza truppe.

## 8.2. Movimento terrestre

Una tappa di movimento terrestre si effettua tra due città adiacenti collegate da una strada: si può andare avanti e indietro fra due città usando 2 tappe. È possibile attraversare la foresta di Sherwood seguendo la strada che la attraversa (vedi pagina 20, Sherwood). Passare per Sherwood costa una tappa. Un Signore e le sue truppe possono spostarsi in città occupate da un altro Signore. Ci si può spostare liberamente sulle città libere da truppe e signori di altri giocatori prendendone il controllo, se vi si lasciano truppe o un Signore.

Non si possono incrociare truppe o signori di altri giocatori senza il loro permesso: questo vale sia per le pedine che controllano le città e che quelle che si trovano sulla strada intrapresa.

Il giocatore attivo deve muovere le sue pedine fino alla città in questione, domandare l'autorizzazione ai giocatori che vi si trovano. Se l'ottiene può continuare il suo movimento normalmente, ma se non lo concedono deve o tornare sui suoi passi, spendendo una tappa, o fermarsi all'ingresso della città sulla via da cui è arrivato, ma non può andarsene lasciando le truppe con cui era arrivato. Quel giocatore potrà eventualmente combattere nella fase "7. Battaglia" se ha scelto di fermarsi alle porte della città. Nel turno suc-

# 8

## Fase 5. Movimento

Ogni giocatore, cominciando dal primo di turno, sposta i suoi signori non prigionieri e le sue truppe.

### 8.1. Movimento dei Signori

Il movimento di un Signore si effettua per tappe e ogni Signore può fare fino a due tappe per turno. Può spostare con se anche truppe, creando così un'armata, aggiungendone da una città (o lasciandocela) durante il movimento. Le truppe senza Signore non si possono spostare.

Ogni unità può effettuare movimenti per un massimo di due tappe nello stesso turno, anche essendo al se-



cessivo non sarà più necessario chiedere il permesso per proseguire il movimento.

Arrivato in una città in cui si trova una torre o un castello o un'abbazia occorre chiedere l'autorizzazione del proprietario o della badessa per entrare. Un Signore vi entra con tutta la sua armata. Questa autorizzazione è la condizione necessaria perché un religioso possa entrare in possesso di una reliquia che si trova nella cattedrale della città fortificata (torre o castello). Oppure che un alleato venga a difendere il posto. Una volta entrati se vi fosse una battaglia la penalizzazione della fortificazione non si applicherebbe più (vedi pagina 13. Fase 7. Battaglie).

Non è possibile andarsene da una fortificazione assediata se non con l'autorizzazione dell'assediante o giocando la carta *Passaggio Segreto / Aiuto dei Cittadini*. Questa carta permette anche di attraversare una città senza autorizzazione di un altro giocatore.



Giovanna vuole prendere il controllo di Londra. Il suo Signore Lucia accompagnata da 2 cavalieri si sposta da Winchester verso Canterbury controllato da Filippo e gli chiede l'autorizzazione a passare per arrivare a Londra. Filippo rifiuta: Lucia resta sul posto e dichiara battaglia, aspetta il prossimo turno per passare senza dover chiedere l'autorizzazione, oppure ritorna a Winchester (tappa 2B) con tutte le sue truppe. Se Filippo avesse accettato, il Signore Lucia sarebbe stato obbligato a terminare il movimento a Londra (tappa 2A).

### 8.3. Sortita

La sortita è uno scontro che si svolge durante la fase 5. di movimento. Si può fare una sortita per:

- Uscire da una fortificazione assediata
- Incrociare truppe avversarie su una strada lasciando una città o traversandola

- Effettuare un attacco a sorpresa contro una città o una fortificazione (torre o castello).

Una sortita si può realizzare solo usando una forza costituita da Signori e cavalieri, e lo scontro si risolve immediatamente, al contrario dei combattimenti normali. **Si aggiunge un punto danno ad ogni dado del difensore.** Se l'armata che effettua la sortita vince lo scontro può continuare il movimento senza bisogno di autorizzazioni per passare, restare o tornare al punto di partenza. È possibile effettuare una sortita anche da una città portuale.



**Sortita.** Dato che Filippo ha rifiutato il diritto di passaggio Giovanna decide di fare una sortita. Giovanna e Filippo tirano un dado da battaglia: risultato 2 per entrambi, il sergente di Filippo è eliminato insieme a un cavaliere di Giovanna, dato che Filippo aggiunge un punto al suo dado di difensore (per la sortita).



Giovanna allora decide di lasciare il suo cavaliere sul posto e continua il movimento con Lucia verso Londra.

### 8.4. Controllo di una città

Una città è sempre controllata da una sola famiglia o libera da ogni controllo. All'inizio della partita le città che non sono state assegnate come città di partenza sono **libere**. Una volta che un feudo è governato, le città



vuote dello stesso si considerano controllate dalla famiglia che possiede il titolo feudatario di quel feudo.

Una città è **controllata** quando una famiglia l'occupa con almeno un Signore, una truppa o, anche se è vuota, è all'interno di un feudo governato da qualcuno. La città di un feudo occupata da una truppa straniera risulta controllata da essa: è il Signore di questa che raccoglie proventi dalla città e dal suo eventuale mulino. Invece le altre imposte vanno a favore del titolare del feudo.


Una famiglia che controlla una città:

- Può in ogni momento cederne il controllo a un'altra famiglia, salvo durante la risoluzione di una battaglia. Le pedine presenti sono sostituite per quanto possibile da quelle del nuovo proprietario e quelle del vecchio scartate.
- È solo la famiglia a beneficiare degli effetti delle fortificazioni presenti in città,
- Si appropria del titolo feudatario corrispondente se la città è un castello.

**Un castello o una città libera da qualsiasi Signore o truppa risulta controllata dal Signore che ha il titolo del feudo in cui si trova.**

I signori da soli, senza truppe, possono esser fatti prigionieri da una truppa che ha alla sua testa un Signore, salvo se si trovano in una torre, un castello o un'abbazia.

## 8.5. Movimento navale

Una città portuale ha un'icona ancora .

Ci sono 6 città portuali: Plymouth, Cardiff, Berwick, Whitby, Kingston, King's Linn e Londra. Le truppe che prendono il mare devono trovarsi in una città portuale dal turno precedente o essere state acquistate e piazzate in quel porto in quel turno. Una tappa di spostamento navale si svolge da un porto ad un altro in zone marittime contigue o verso un'altra zona marittima contigua. Arrivate a destinazione, le truppe possono, con il permesso del proprietario della città, effettuare una seconda tappa di movimento, stavolta terrestre.

Arrivate nella zona marittima contigua devono sbarcare nel porto situato in zona contigua a quella da cui arrivano, e questo costa una seconda e ultima tappa di movimento.



**Esempio 1** : in partenza da Kingstone (zona IV), tappa 1 marittima; sbarco nel porto di King's Linn (zona V) tappa 2 terrestre; arrivo a Coventry (zona V).

**Esempio 2** : sempre partenza da Kingston, tappa 1 marittima nella zona marittima V, poi tappa 2 marittima e sbarco nel porto di Londra (Zona VI).  
Passando dal nord della Scozia non si tiene conto della zona non numerata a sinistra della Scozia. Si può anche raggiungere l'Est o l'Ovest passando sopra la Scozia.

**Esempio 3** : partenza da Brunswick (zona III) tappa 1 marittima; porto di Cardiff (zona II) Tappa 2 terrestre ad Harlech (zona II).

È vietato entrare o traversare zone marittime con Mal Tempo. Una truppa che arriva in un porto impedisce che un'altra truppa possa partirne senza la sua autorizzazione (incrocio).







## Fase 6. Vichinghi



Ci sono 24 pedine (di cui puoi usare la faccia vichinga o la faccia normanna) ripartite in 4 clan, ciascuno costituito da 5 Vichinghi e un capo, lo Jarl. **I Vichinghi non possono spostarsi e iniziare una battaglia senza uno Jarl al comando (un po' come i Signori e le loro truppe).**

### 9.1. Rinforzi

Gli Jarl che si trovavano nel regno dal turno precedente reclutano ciascuno 3 Vichinghi del loro clan all'inizio di questa fase e mettono le loro pedine nella città in cui si trova lo Jarl. Gli Jarl possono reclutare solo Vichinghi del loro clan, nell'ambito delle possibilità concrete.

### 9.2. Sbarco dei Vichinghi

Avviene se viene giocata una carta *Invasione Vichinga* in questo turno (o se lo sbarco era stato ritardato per il maltempo nel round precedente). Si lancia un dado da battaglia per conoscere il numero di drakkar che arrivano nel porto: 1 F corrisponde a 1 drakkar, cioè un clan completo (5 Vichinghi e uno Jarl), da prendere dalla riserva e posizionare davanti al porto. Se il dado dà 3F si mettono 3 clan completi (se sono disponibili nella riserva). Se il dado non dà nessuna F si tratta di un falso allarme e la carta *Invasione* viene scartata. Se c'è *Maltempo* nella zona di sbarco si rinvia il controllo al round successivo.

Se lo sbarco avviene in un posto infestato dalla *Peste Nera* eliminate la metà per difetto dei Vichinghi e lanciate il dado a 6 facce per lo Jarl: con 1,2 o 3 è eliminato.

### 9.3. Spostamento

I Vichinghi si spostano di **due tappe**, nell'ordine dato dal numero della zona dove si trovano. Non accordano né chiedono mai diritto di passaggio. Se c'è una sola strada possibile la prendono altrimenti si usano le pedine **Rose dei venti** che comprendono i 4 punti cardinali: Nord (N), Est (E), Sud (S) e Ovest (W o W). Si pesca una di queste pedine per clan (se non cor-



risponde a un possibile percorso dalla città in cui si trova il clan, se ne pesca un'altra).

*Esempio: i Vichinghi sbarcano nel porto di King's Lynn. Se esce il Nord, il clan va a Lincoln, se è a Ovest, il clan va a Coventry e se è a Est, il clan va a Norwich.*



Nello stesso turno non possono tornare sui loro passi. Se più clan si trovano nella stessa città, completa prima il movimento del primo clan, quindi procedi con il successivo. Diversi clan possono dirigersi verso la stessa città. Ma non possono usare le scorciatoie che attraversano la foresta di Sherwood.

I Vichinghi subiscono il *Maltempo* e la *Peste Nera* (lo Jarl è considerato come un Signore). Se entrano in un'area dove la *Peste Nera* è diffusa infatti, ne subiscono gli effetti.

**Se arrivano in, un porto, lasciano il Regno d'Inghilterra dopo aver eliminato le truppe che vi si trovano (anche se non hanno più tappe movimento rimaste). Se hanno un prigioniero, lo lasciano nel porto.**

### 9.4. Battaglie con i Vichinghi

- Un Vichingo vale 2 PC (Punti di Combattimento)
- Uno Jarl vale 3 PC

I Vichinghi si muovono e combattono immediatamente le truppe che incontrano se sono superiori in numero (si contano le pedine unità umane senza considerare i signori, bombarde o trabucchi).

*Esempio di superiorità. Un clan vichingo di 6 unità, attacca se l'avversario non ha più di 5 unità, ad esempio 3 cavalieri e 2 sergenti oppure 3 sergenti e 2 arcieri.*

**Caso speciale: castelli e città.** Per poter attaccare un castello o una città, i Vichinghi devono essere in grado di farlo con almeno 1 dado battaglia, tenendo conto del



malus di fortificazione (vedi 10.5.2.). Se non possono (o se sono inferiori di numero), continuano il loro cammino, a meno che un giocatore non fornisca una carta *Pasaggio Segreto* / *Aiuto dei Cittadini*.

**Attacco ad un castello.** Un drakkar arriva in una città portuale dove c'è un castello. Dalla nave sbarcano 5 Vichinghi più il loro capo (5x2+3) per un totale di 13 punti combattimento e 6 unità. Possono attaccare il castello con 1 dado di battaglia (3 dadi -2 penalità alla fortificazione = 1 dado). Se il castello però ha 6 o più unità, i Vichinghi desistono e continuano il loro movimento. Lo stesso avviene se dopo un primo round di combattimento, i Vichinghi non hanno più dadi da battaglia o sono andati in inferiorità di numero.

I Vichinghi non lanciano **proiettili**.

Se ci sono **più famiglie** nella stessa città, i Vichinghi le combattono una dopo l'altra, nell'ordine del turno di gioco. Una volta eliminata la prima famiglia, i Vichinghi attaccano la famiglia successiva. Se però risultano inferiori, interrompono la guerra e, se hanno ancora tappe di movimento, continuano il loro viaggio.

I clan presenti nella stessa città **si uniscono** in guerra.

In guerra la pedina **Jarl viene rimossa per ultima**, quando non ci sono altre pedine vichinghe. In assenza di Jarl del loro clan, i Vichinghi per muoversi e attaccare obbediscono agli altri Jarl presenti nella città. Le perdite si concentrano su un singolo clan quando ce ne sono diversi fino all'eliminazione dell'ultimo Jarl.

Dopo ogni tiro di dado Battaglia, se i Vichinghi non sono più in superiorità numerica, smettono di combattere e, se hanno ancora tappe di movimento, continuano il loro movimento. Se si trovano da soli dentro un porto, lasciano il regno e **tornano in Danimarca** (anche se non hanno più passi movimento rimasti).

I Vichinghi non ricorrono all'**assedio**, ma quando sono in superiorità numerica attaccano tutte le truppe che incontrano e distruggono mulini, abbazie, castelli e reliquie se indifesi o se vincono la battaglia. I Vichinghi accettano sempre la resa dell'avversario, che liberano dietro pagamento di un **riscatto**. Il rilascio è automatico se i Vichinghi lasciano il regno.

## 9.5. Cattura di un castello

Se i Vichinghi conquistano un castello, il titolo e il punto vittoria vanno persi. La carta del titolo torna nel suo mazzo. Un clan vincitore resta nel castello, e non si muove.

## 9.6. Prigionieri

I Vichinghi possono fare prigionieri alla fine di un combattimento. Si gira la pedina del Signore prigioniero e si mette 1 pedina Vichingo sulla sua carta.

## 9.7. Riscatti

I Vichinghi rilasciano i prigionieri dietro pagamento di un riscatto di **2 scudi per Signore e titolo** posseduto.

È possibile convincere i Vichinghi a tornare a casa pagando un riscatto di 5 scudi allo Jarl: L'intero clan se ne va e i prigionieri vengono rilasciati gratuitamente. Il riscatto dovrà essere pagato da uno dei signori presenti nella stessa città (questo denaro torna nella riserva comune). Più giocatori possono unirsi per pagare il riscatto.

## 9.8. Conversione

Un religioso (vescovo, arcivescovo o badessa) nella stessa città in cui si trova uno Jarl può provare a convertire i Vichinghi alla religione Cristiana. Si tira il D6 per conoscere il risultato del tentativo conversione:

- 4, 5 o 6 : lo Jarl e i Vichinghi del suo clan vengono convertiti, lasceranno il regno e non torneranno mai più. Le loro pedine tornano nella scatola.

- 1, 2 e 3 : Per Thor e Odino! Infuriati, massacrano il religioso o badessa. Le cui pedine tornano nella scatola.

## 9.9. Carta di agguato



Questa carta permette di prendere prigioniero uno Jarl. La sua pedina va rimossa dal gioco e i Vichinghi del clan seguono un altro Jarl presente in città o restano sul posto se non ce ne sono altri.

## 9.10. Carta assassinio



Questa carta ti permette di uccidere uno Jarl. Non c'è mandante per questo assassinio. I Vichinghi del clan seguiranno un altro Jarl presente in città o restano sul posto se non ce ne sono altri.

## 9.11. Carta Rivolta



Anche i Vichinghi subiscono rivolte come le altre truppe.





## Fase 7. Battaglie

Una battaglia può aver luogo solo nelle città dove ci sono truppe avversarie. Prima di dichiarare una battaglia, i giocatori rivelano le forze presenti: i gettoni vengono scoperti. Poi, in ordine di turno, ogni giocatore decide se iniziare la battaglia o no.

Una battaglia **non è mai obbligatoria**. Se nessun giocatore vuole attaccare, non succede nulla. Le truppe senza un Signore non possono provocare una battaglia, ma si difendono se vengono attaccate.

Una battaglia dichiarata viene risolta immediatamente. Il giocatore può quindi decidere di dichiararne un'altra, e così di seguito.

### 10.1. Dettagli delle unità



Pedina Sergente (12): costa 1 scudo, vale 1 Punto Combattimento (PC) e viene eliminata da 1 punto di danno.



Pedina Arciere (4): costa 2 scudi, vale 1 PC ed è eliminata da 1 punto danno. Gli arcieri consentono di lanciare 1 dado da battaglia, al cui risultato si aggiunge 1 F di danno a partire dal 3° arciere o balestriere. C'è bisogno di almeno 2 arcieri o balestrieri per attaccare un torre e almeno 3 arcieri o balestrieri per attaccare un castello a meno che l'attaccante non tragga vantaggio da una carta *Passaggio Segreto/Aiuto dei cittadini*.



Pedina cavaliere (8): costa 3 scudi, vale 3 PC e viene eliminata da 3 punti di danno.



Pedina Bombarda (3): costa 3 scudi e vale 0 PC. Ogni bombardata ti permette di lanciare 1 dado da battaglia. Deve essere accompagnata da un sergente per poter essere usata. Se ottiene un risultato neutro, il cannone esplose e va rimosso dal gioco con il segnalino ergente. La bombardata distrugge le truppe avversarie sommando i risultati dei dadi con altre unità che tirano proiettili.



Pedina Trabucco (2): costa 5 scudi e vale 0 PC. I trabucchi consentono di

lanciare 2 dadi Battaglia (con 2 trabucchi si lanciano sempre 2 dadi Battaglia, ma si aggiunge 1 F di danno al totale). Il trabucco si costruisce in un castello o in una torre, o dall'assediate durante un assedio. Diventa immediatamente attivo nel primo caso. In un assedio invece, diventa attivo nel round successivo, se verranno versati 5 scudi nel corso della fase 4. Acquisti (vedi 10.9. Assedio).

Non può né essere spostato, né essere distrutto dal suo proprietario. Distrugge le truppe avversarie sommando i risultati dei dadi con altre unità che tirano proiettili. Una pedina trabucco non accompagnata da truppe o da signori della sua famiglia o di un suo alleato è inutilizzabile. Un castello o una torre contenente solo trabucchi o bombarde non è difeso e può essere preso da qualsiasi truppa straniera.

Le bombarde ed i trabucchi tolti all'avversario alla fine la battaglia possono essere sostituiti da quelli del vincitore, nei limiti delle pedine disponibili.

### 10.2. Alleanza

Se in una città sono presenti più di due giocatori, alcuni potrebbero decidere di combattere insieme. In questo caso uniscono le forze ed è il giocatore attivo (il giocatore che sta attualmente giocando la sua fase di combattimento) che decide la distribuzione di perdite e chi prende il controllo di eventuali prigionieri. Le truppe che perdono il loro Signore continuano a combattere a fianco delle truppe della coalizione. Se il leader degli alleati muore, la battaglia termina, ma può riprendere al turno del giocatore successivo che fa parte della coalizione.

### 10.3. Svolgimento di una battaglia

Una battaglia si svolge in round successivi e termina quando:

- uno dei due schieramenti viene eliminato, oppure
- uno dei due schieramenti si arrende, oppure
- i giocatori coinvolti decidono di interrompere il combattimento, oppure
- Si sono svolte 3 fasi successive senza alcuna perdita da nessuna parte.



## 10.4. Svolgimento di un round di battaglia

Una battaglia si svolge in diversi round di combattimento. Ogni round è composto da 2 fasi successive: fase 1: proiettili, quindi fase 2: corpo a corpo.

### 10.4.1. Fase 1: Proiettili

Il giocatore attivo ha l'iniziativa e tira per primo. L'avversario sarà in grado di rispondere se dispone anche lui di unità da lancio. Ogni giocatore gioca, nell'ordine, trabucchi, bombarde, arcieri e balestrieri. Giocatori alleati (vedi 10.2. Alleanza) tirano nello stesso momento. Per ogni pezzo si lanciano tanti dadi quanti consentito (vedi 10.1. Dettaglio unità):

- 2 dadi per 1 trabucco + 1 danno F per trabucco aggiuntivo,
- 1 dado per ogni bombarda,
- 1 dado singolo per tutti gli arcieri e balestrieri, più 1 F di danno se a tirare sono più di 2.

**Si calcolano i danni e applicano le perdite dell'avversario prima che effettui la sua fase Proiettili.**

Contro una torre sono necessari almeno 2 arcieri e/o 2 balestrieri per tirare 1 dado da battaglia. Invece un castello richiede almeno 3 arcieri e/o 3 balestrieri dato che l'avversario è ben protetto nelle sue mura.

### 10.4.2 Tirare ad un Signore

Se è presente un Signore o un Jarl, gli arcieri e i balestrieri possono scegliere di prenderlo di mira piuttosto che tirare alle truppe. La scelta deve essere annunciata prima di lanciare il dado. Bisogna ottenere 3 F con il dado da battaglia (questo dado non verrà utilizzato per il sparare proiettili) perché il tiro abbia successo e l'avversario sia eliminato. Promemoria: un esercito senza Signore o Jarl non può iniziare il combattimento e deve rinunciare ad un assedio in corso.

### 10.4.3. Fase 2: Mischia

Ciascun schieramento conta i suoi punti di combattimento (PC):

- 1 PC per pedina Sergente e Arciere,
- 2 PC per pedina Balestriere,
- 3 PC per pedina di Cavallo,
- 1 PC per Signore uomo,
- 1 PC per ogni Signora donna titolata di un feudo.

Il numero totale di PC di una fazione determina il numero di dadi da battaglia che il giocatore lancia:

- Da 1 a 6 PC 1 dado da battaglia.
- Da 7 a 12 PC 2 dadi da battaglia.
- 13 PC o più 3 Dadi battaglia.

I giocatori che combattono dalla stessa parte (nel caso di un'Alleanza) sommano i loro PC e poi determinano il numero di dadi da lanciare.

### **Attacco ad un castello**

*Fiorenzo ha un esercito di 18 PC (1 bombarda, 3 arcieri, 2 sergenti, 4 cavalieri + Lord William) attacca Filippo che si è rifugiato nella sua città con 1 bombarda, 2 sergenti e 3 cavalieri. Inizia una fase Proiettili con bombarda poi gli arcieri. Lancia 1 dado da battaglia per la bombarda (2 F) poi un'altra per gli arcieri (1 F) con 1 danno in più poiché ha 3 arcieri per un totale di 4 danni. Filippo elimina 1 sergente e 1 cavaliere. Sta a lui ora lanciare i proiettili. Ha una bombarda che fa 3 danni, Fiorenzo rimuove 1 cavaliere dato che preferisce mantenere i suoi arcieri e il suo sergente per la bombarda. Potrà così tirare 2 Dadi battaglia nella successiva fase Proiettili.*

*Per la fase di Mischia che segue, Fiorenzo ha 3 arcieri, 2 sergenti e 3 cavalieri, ovvero 15 PC con Guillaume (Il Signore) per 3 Dadi Battaglia, che vengono ridotti a 1 a causa della protezione della città. Filippo ha 1 sergente e 2 cavalieri cioè 7 PC, la bombarda non dà aggiunte. Può quindi lanciare 2 dadi Battaglia. Tirano contemporaneamente, Fiorenzo ottiene 2 F e Filippo 3 F +2 F. Filippo perde il sergente e non potrà più usare la bombarda, ma ha ancora 2 cavalieri. Fiorenzo perde 1 cavaliere + 1 sergente + 1 arciere, gli rimane 1 bombarda con 1 sergente, 2 arcieri e 2 cavalieri. Nella successiva fase proiettili potrà utilizzare la sua bombarda, ma non i suoi arcieri, perché ne servono almeno 3 contro un castello. I suoi PC totali sono diventati 10, non sufficienti (minimo 13) per effettuare una fase di corpo a corpo contro un castello.*

*Nel secondo round, Fiorenzo usa la sua bombarda e fa 3 danni, che bastano per eliminare il cavaliere di Filippo, che non può rispondere con proiettili. Fiorenzo può usare una seconda volta la sua bombarda, fa 2 danni, non abbastanza per eliminare l'ultimo cavaliere. La battaglia finisce e il castello resta nelle mani di Filippo.*



Fiorenzo può dichiarare un assedio, piazza sulla città una tessera trabucco con la faccia "in costruzione". Durante la successiva Fase Acquisti, per 5 Scudi potrà attivare il trabucco girando la tessera sulla faccia "Trabucco attivo". Se non lo fa, l'assedio è in ogni caso attivo ma sarà senza trabucco.

## 10.5. Contro una fortificazione (escluso l'assedio)

Quando si attacca una fortificazione (castello o torre):

### 10.5.1 Proiettili

Contro una torre sono necessari almeno 2 arcieri e/o 2 balestrieri per lanciare 1 dado da battaglia. Contro un castello, è necessario avere almeno 3 arcieri e/o 3 balestrieri per lanciare 1 dado Battaglia.

### 10.5.2 Mischia

Il numero di dadi da lanciare viene **ridotto** come segue:

- 1 dado da battaglia se il difensore si trova in una torre.
- 2 dadi da battaglia se il difensore si trova in un castello.

Tali penalità non si applicano se l'attaccante trae vantaggio da una carta *Passaggio Segreto/Aiuto dei Cittadini* o se il difensore esce o fa una sortita (perché, in questo caso, abbandona la protezione della costruzione).

## 10.6. Assegnazione delle perdite

Durante la fase **Proiettili**, le perdite vengono rimosse dopo ogni tiro di un giocatore. Durante la fase **Mischia**, entrambi i giocatori lanciano i loro dadi di battaglia e le perdite vengono applicate **simultaneamente**.

Ogni giocatore **sceglie** quale delle sue pedine perdere, ma deve assicurarsi di perdere abbastanza PC possibili per raggiungere l'ammontare del danno subito. Ogni dado da battaglia ha un lato senza simbolo, due facce con 1 simbolo F, due facce con 2 simboli F e una faccia con 3 simboli F.

Ogni F rappresenta 1 danno. Ci vuole 1 danno per eliminare un sergente o un arciere, 2 danni per un balestriere o un vichingo, e 3 danni per eliminare un cavaliere o uno Jarl. Ci vuole 1 danno per eliminare un Signore una volta che tutte le sue truppe sono state eliminate. Qualsiasi danno che non riesce ad eliminare una pedina non ha effetto.

I Signori, così come gli Jarl, vengono eliminati solo quando rimangono da soli. Quindi, se il danno non è sufficiente ad eliminare l'ultimo Cavaliere o Vichingo, il Signore o Jarl

non vanno eliminati. Se un giocatore fa danni appena sufficienti per eliminare tutte le truppe del campo avversario, ma non i Signori, **questi vengono fatti prigionieri**. Uno Jarl non accetta di esser fatto prigioniero: si suicida (rimetti la pedina nella Riserva di gioco).

## 10.7. Fine della battaglia

Se entrambe le parti hanno ancora truppe alla fine di un round, una parte può scegliere di **arrendersi**: tutto le sue truppe vanno rimosse dal tabellone e i suoi Signori vengono fatti prigionieri. Altrimenti la lotta continua: ciascuna parte conta il suo numero di PC e il numero di dadi di Battaglia a cui ha diritto.

Entrambe le parti possono **concordare di fermare lo scontro**. I signori sopravvissuti e le loro truppe rimangono sul posto, il controllo della città non cambia (se non concordato specificatamente). Se il difensore è in un castello o una torre, solo l'attaccante può decidere di fermare lo scontro. Il difensore può provocare un'altra battaglia con una sortita ma, in questo caso, sarà lui l'attaccante e non beneficerà più dei vantaggi difensivi legati alla fortificazione. Se in entrambi i campi rimangono solo i Signori, la battaglia si ferma e il controllo della città non cambia.

Se tutte le unità e Signori vengono eliminati in entrambi i campi, il controllo della città è determinato dalle normali regole. Un **mulino** presente dove c'è la battaglia va rimosso, se ci sono stati almeno 3 round di combattimento.

## 10.8. Saccheggio

Il vincitore può saccheggiare un mulino non distrutto: riceve 2 scudi e il mulino viene rimosso dal tabellone.

Il vincitore può saccheggiare anche un'abbazia: riceve 10 scudi, ma anche il *Pugnale dell'Infamia*. Recupera anche eventuali reliquie lì presenti.

Il vincitore recupera trabucchi e bombarde degli sconfitti se ha disponibili pedine per sostuirle, altrimenti ritornano nella riserva del giocatore.

## 10.9. Assedio



Anche se l'attaccante non ha più PC sufficienti a tirare almeno 1 dado da battaglia, può comunque durante la "fase 7. Battaglie" dichiarare un assedio in una cittadina dove c'è un castello o una città. Pone una tessera Trabucco accanto alle sue truppe, con il



lato “in costruzione” visibile. Gli assediati non possono più lasciare la città né aggiungerne nuove truppe, tranne un nuovo Signore.



Nel turno successivo, durante la “fase 4. Acquisti”, l’assediate dovrà pagare il prezzo del trabucco, cioè 5 scudi e girare la tessera sul lato attivo. Se non lo paga, il trabucco va rimosso e l’assedio termina. Nella stessa fase si può posizionare anche un secondo trabucco direttamente sul lato attivo, pagando 5 scudi aggiuntivi (ovvero 10 scudi in totale).

Una città assediata rimane sotto il controllo del giocatore assediato, ma le rendite della città e del mulino non vengono riscosse. Gli assediati non possono piazzare nuove unità nella città durante la “fase 4. Acquisti”, ma possono giocare nuovi signori durante la “fase 2. Carte”.

L’assediate può piazzare **nuove unità** sulla città. Le truppe assediate non possono lasciare la città senza permesso dell’assediate, eccetto quando si utilizza una carta *Passaggio Segreto/Aiuto dei cittadini* o tentando una **sortita**. Il giocatore assediato e i suoi alleati possono far entrare delle truppe di rinforzo durante la “fase 5. Movimenti”, in questo caso le truppe entrano automaticamente.

L’assediate può **porre fine all’assedio** in qualsiasi momento. In questo caso, tutte le pedine Trabucco dell’assediate sono immediatamente rimosse dal gioco.

Durante la “fase 7. Battaglie” gli assediati possono a turno dichiarare di giocare una fase di mischia lasciando la protezione della fortificazione con tutte o parte delle loro truppe se l’avversario non ha forze sufficienti per rispondere contro un castello o una città. Nella sortita bombardate e trabucchi non possono essere utilizzati.

### Proiettili e fortificazioni

Se l’assediate non ha proiettili o forza sufficiente per una mischia, l’assediato, a suo turno, durante la “fase 7. Battaglie”, può fargli subire 2 round di fase Proiettili, se ne ha. Stessa cosa per l’assediate. Se l’assediato non ha proiettili né può né vuole uscire, l’assediate può sottoporlo a 2 colpi consecutivi di proiettili.

“Assediato” e “assediate” rappresentano lo stato dei due accampamenti anche se non viene dichiarato uno stato d’assedio.

**Bonus Fortificazione.** *Filippo viene attaccato in un castello da Florent che ha 3 dadi da battaglia per la fase di mischia. Il castello offre protezione contro 2 dadi Battaglia, quindi Florent può usare solo un dado durante la fase di mischia. Non è invece limitato durante la fase Proiettili.*

### 10.10. Prigionieri

Quando un Signore viene fatto prigioniero, la sua pedina va messa sulla carta del suo carceriere, mentre una pedina Sergente del giocatore che lo ha catturato va presa dalla riserva e messa sulla sua carta Signore. Se catturato dai Vichinghi, la pedina resta sul tabellone di gioco con essi e una pedina vichinga va posizionata sulla carta del Signore prigioniero. Le truppe senza Signore non fanno prigionieri: i Signori catturati vengono **eliminati**.

Il prigioniero continua a contare per il limite dei 3 signori per famiglia, ma ora è controllato dal giocatore che lo ha catturato. Può spostarlo con i suoi Signori come se fosse una delle sue truppe. Un prigioniero può essere passato ad un’altra famiglia presente nella stessa città. Un prigioniero non può essere ucciso se non giocando la carta *Assassino*. Un prigioniero può scappare se viene giocata una carta *Passaggio Segreto/Aiuto dei Cittadini* anche da un altro giocatore.

Il prigioniero viene **rilasciato** se viene pagato un riscatto o se il Signore che lo possiede decide così. Viene rilasciato automaticamente se il Signore che lo tiene prigioniero viene eliminato o fatto a sua volta prigioniero (14.1 Mettere in gioco un Signore). Il prigioniero **conserva i suoi titoli** e i suoi punti di vittoria associati, ma non può né votare né essere candidato ad un voto. Le entrate così come le imposte legate ai titoli possono essere prelevate (per pagare il riscatto, per esempio!). Può sposarsi (per procura!). Se la Regina è fatta prigioniera, il principe di Galles può sempre essere messo in gioco, ma diviene prigioniero insieme a sua madre.

**Calcolo delle perdite.** *L’esercito di Maria ha 2 Signori, Anabel e Thomas, 1 sergente, 1 cavaliere e 1 bombarda. Il suo avversario le fa 2 danni. Con 1 danno elimina il sergente. Il secondo danno va ignorato dato che ce ne vogliono 3 per eliminare un cavaliere. Una bombarda si elimina solo se il suo proprietario fa 0 con un dado, altrimenti viene recuperata dal vincitore alla fine del combattimento. I Signori non si contano fino a che tutte le pedine unità umane non sono state eliminate.*



Con 3 danni invece, il cavaliere sarebbe stato eliminato. Se ci fossero stati 3 sergenti e 1 cavaliere, Maria avrebbe potuto scegliere di eliminare i 3 sergenti al posto del cavaliere. Restano 1 sergente, 1 bombarda e i signori che non sono colpiti.

Con 4 danni, tutti i segnalini unità, tranne la bombarda\*, sarebbero stati eliminati e i signori fatti prigionieri.

Con 5 danni, tutti i segnalini unità, tranne la bombarda\*, e un signore sarebbero stati eliminati, l'altro fatto prigioniero.

Con 6 danni, tutti i segnalini e signori sarebbero stati eliminati, tranne bombarda\*.

(\*) La bombarda viene recuperata dall'avversario se può cambiare il gettone.



## Fase 8. Fine del turno

Si scartano le carte *Calamità* e *Imposta* ancora in gioco e si muove l'**indicatore di turno** di una casella. A partire dal quinto turno si verificano le condizioni di fine partita, guarda il paragrafo "25 - Fine della partita".




Il giocatore a sinistra del primo a giocare riceve il segnalino primo giocatore.



## 12 titoli

In Fief England un Signore può ottenere titoli feudali, religiosi e il titolo di Re. Un Signore viene detto titolato se possiede almeno un titolo.

I titoli ottenuti si conservano anche quando se ne acquisiscono altri. Ogni titolo che porti il blasone d'Inghilterra  dà 1 Punto Vittoria

Un Signore può avere più titoli, ma solo un titolo religioso (eccetto per la badessa) o reale.

### 12.1. I titoli feudali

Esistono **6 regioni**: Galles e Marche, che possono diventare un viscontado (2 città ciascuna). Sud Est e Nord, che possono diventare una contea (3 città ciascuna). Midlands e Sud Est, che possono diventare un ducato (4 città ciascuna).

I titoli di un feudo si acquisiscono nella fase Acquisti. Lo stesso signore può avere più titoli. Per poter acquisire un titolo feudale un giocatore deve **controllare tutte le città** di quel feudo ed avere una **torre**, che in quel momento si trasforma in castello.

Quando un giocatore acquisisce un titolo feudale eleva la regione a viscontado, contea o ducato che prende il nome della regione (Viscontado delle Marche, Ducato del SudEst ecc).

Può trasmettere quel titolo a un altro Signore della sua famiglia nella fase Udite Udite. Quando muore il suo titolo passa ad un altro membro della sua famiglia o, se fosse l'ultimo sopravvissuto della stessa, alla famiglia di suo marito o di sua moglie. Altrimenti il titolo resta vacante.

Ogni titolo feudale dà 1 PV.

#### Poteri di chi detiene un feudo

- Può riscuotere l'imposta signorile (due scudi per città del feudo, anche se occupate da avversari).
- Può votare per l'elezione del re (1 voto).
- Può essere candidato all'elezione del Re.
- Una signora (donna) con almeno un titolo feudale dispone di 1 PC.



## 12.2. I 4 titoli religiosi maschili

Il regno è diviso in 4 circoscrizioni religiose:

- Il vescovado di Exeter (Sudovest I e Galles II)
- L'arcivescovado di York (Marche III e Nord IV)
- Il vescovado di Norwich (Midland V)
- L'arcivescovado di Canterbury (Sudest VI)

Il titolo di vescovado o arcivescovado si ottiene pescando una carta corrispondente nel mazzo Personaggi. Si può attribuire tale titolo solo a uomini celibi della propria famiglia, non prigionieri. Nessuno può avere più di un titolo religioso alla volta. Un Signore già vescovo può diventare arcivescovo, scartando la carta *Vescovado* e acquisendo la nuova.



*Ugo, vescovo di Exeter. Si mette la carta vescovado di Exeter sotto la carta Ugo.*

### Vincoli e poteri del vescovo o arcivescovo

- Non può sposarsi o essere eletto re.
- Può riscuotere l'imposta ecclesiastica sulle regioni che governa (reddito dei mulini).
- Può cercare di calmare le rivolte e convertire i vichinghi.

Durante l'elezione del Re o della Regina sovrana, i vescovi hanno 1 voto, gli arcivescovi 2 voti. Per convalidare l'elezione del Re o della Regina sovrana è necessario ottenere il voto di almeno 1 vescovo o 1 arcivescovo.

## 12.3. I 3 titoli religiosi femminili

**Badessa dell'Autunno**

**Badessa delle Colline**

**Badessa della Fonte**

Il titolo di badessa si ottiene pescando una carta Abbazia dal mazzo Personaggi. Da quel momento in poi, la

badessa dirige l'omonima abbazia. Il titolo una badessa può essere attribuito solo ad una donna. Se questa donna è sposata, il suo matrimonio va annullato (vedi 13.1.3).

### Vincoli e poteri della badessa

- La badessa riceve entrate dall'abbazia e dal mulino situato in città.
- Può anche tentare di calmare rivolte e convertire i Vichinghi presenti nella stessa città.
- Per potersi sposare o candidarsi a regina, una badessa deve chiedere al vescovo o l'arcivescovo (a seconda della regione in cui si trova l'abbazia) l'autorizzazione a rinunciare al titolo. Se gliela concede, la badessa perde il suo titolo e il Re può quindi darlo immediatamente ad un personaggio femminile di sua scelta, altrimenti la carta va scartata.
- Una badessa può dirigere più abbazie.



*Badessa. Posiziona la carta Abbazia d'Autunno sotto la carta Lucia, poi posiziona una carta Badessa al di sopra.*

## 12.4. I 4 titoli reali

I 4 titoli reali sono: **Re**, **Regina sovrana (eletta)**, **Regina consorte (sposata con il re)** e **Principe di Galles**.

### 12.4.1. Re o regina sovrana

- Sono eletti a vita dai signori titolati (eccetto le badesse),
- Beneficiano di una guardia reale (2 cavalieri reali),
- Possono offrire il titolo di un feudo non governato ad un Signore che soddisfi le condizioni per acquisirlo.
- Possono incassare tasse signorili su un feudo non governato grazie ad una carta *Impostq*.
- Non possono essere colpiti dalla carta *Giustizia*.
- Possono convocare il Parlamento per votare una nuova imposta.
- Finché suo marito è vivo, la regina sovrana può dar vita a un Principe di Galles, anche se è imprigionata.



### 12.4.2. Regina consorte del re

- Riceve 2 scudi durante la fase Incassi,
- Beneficia di una guardia reale (2 sergenti reali) fino all'avvento di una nuova regina,
- Può, se il re suo marito è vivo, dare vita al Principe di Galles, anche se è imprigionata,
- Non può essere perseguita dalla carta *Giustizia*.



*Margherita, moglie del re. Posiziona la carta Regina Consorte sulla sua carta.*

### 12.4.3. Principe del Galles

- È un Signore maschio messo in gioco dalla famiglia della Regina (regina sovrana o moglie del re), se il re o il marito della regina sovrana è vivo.
- Perde questo titolo se diventa vescovo o arcivescovo.
- Prende il titolo di Re alla morte del Re o della Regina sovrana e acquisisce una guardia reale (guarda "18. Guardia reale").
- Mantiene il titolo, anche se la Regina consorte muore.
- Non può essere perseguito dalla carta *Giustizia*.

La Regina consorte conserva il titolo di Regina fino all'avvento di una nuova regina.



## 13 Fase 1. Udite udite !

Questa fase è suddivisa in 3 sotto-fasi:

1. **Annuncio matrimoni (dal terzo round)**
2. **Elezione del Re o della Regina sovrana**
3. **Convocazione del Parlamento da parte del sovrano per votare un'imposta**

### 13.1. Matrimoni e alleanze

Il matrimonio è un accordo politico che formalizza l'alleanza tra 2 famiglie; nessuna alleanza è possibile senza matrimonio. I giocatori che hanno accettato un matrimonio lo annunciano pubblicamente. Può essere fatto solo dal terzo round in poi.



*Godfrey sposa Estrid. Godfrey del giocatore verde è sposato con Estrid, controllata dal giocatore giallo. I giocatori si scambiano le pedine Alleanza e la mettono sopra ciascun coniuge.*

#### 13.1.1. Termini

Un matrimonio **unisce due Signori** di due giocatori diversi. Uno deve essere una donna non sposata né badessa, e l'altro un Signore celibe, né vescovo né arcivescovo. Un giocatore non può aver in gioco contemporaneamente più di un personaggio sposato. Pertanto non ci si può alleare che con una sola famiglia alla volta. Se lo sposo è già Re, la sua nuova moglie diventa immediatamente Regina consorte.



Il marito della regina consorte non conta come Re: si diventa Re solo per elezione o essendo Principe di Galles quando muore il Re o la Regina sovrana. Per visualizzare il matrimonio e l'alleanza tra le due famiglie, i giocatori si scambiano le tessere Alleanza, piazzandole sulle carte dei Signori appena sposati.

Un matrimonio può essere anche celebrato a distanza, per procura.

### 13.1.2. Vantaggi del matrimonio

I giocatori uniti in matrimonio possono, senza dover inviare un piccione viaggiatore:

- Scambiare liberamente scudi,
- Posizionare un Signore, vescovo, arcivescovo o badessa nelle rispettive famiglie.

*Nota: un'alleanza ti permette anche di vincere il gioco in coppia (vedi "25. Fine del gioco").*



### 13.1.3. Fine di un matrimonio

Un matrimonio finisce solo quando uno dei due coniugi **muore** (durante una battaglia, la peste o per assassinio) o se la donna diventa badessa. I due giocatori interessati in questo caso recuperano il loro segnalino Alleanza. Alla morte del Re, sua moglie mantiene la guardia reale fino all'arrivo di una nuova Regina.

## 13.2. Elezione del Re o della Regina sovrana

I titoli di Re e Regina sovrana, nonché il diritto per riscuotere la tassa reale, sono soggetti a voto. Se il titolo è disponibile e ci sono **almeno 3 Signori titolati, 1 vescovo o 1 arcivescovo in gioco e almeno un candidato**, le elezioni possono avere luogo. Un prigioniero o un Signore assediato non può votare né essere candidato.

Ogni giocatore ha 2 segnalini Voto e ne usa uno coperto:

- 1 A favore (palla bianca sul retro) 
- 1 Contrario (palla nera sul retro) 

Quando tutti i giocatori hanno votato, si scoprono i segnalini Voto.

### 13.2.1. Candidato

Qualsiasi Signore uomo o donna con almeno 1 titolo feudale e senza titolo religioso può essere candidato, purché non sia né prigioniero né sotto assedio.

### 13.2.2. Voti

Può esprimere 1 voto ogni Signore, che possiede almeno un titolo feudale (uomo o donna), un vescovo o un arcivescovo. Un Signore che detenga diversi titoli fornisce comunque 1 solo voto. Un arcivescovo dà 2 voti. Ogni giocatore annuncia, in ordine di turno, se presenta un candidato tra i suoi Signori idonei. Questo candidato può trovarsi ovunque nel regno.

Dopodiché ogni giocatore piazza un segnalino Voto a sua scelta (uno a favore o uno contro), a faccia in giù, sul o sui candidati a sua scelta. I giocatori votano uno dopo l'altro, in ordine di turno.

Il segnalino a favore di un giocatore dà al candidato **tutti i voti di quel giocatore**. I segnalini contro vengono ignorati, né sono considerati per determinare le maggioranze: servono solo a indurre in errore gli altri giocatori riguardo alle loro vere intenzioni.

### 13.2.3. Risultato

Un candidato è eletto se ha ricevuto più voti di tutti gli altri candidati, con un minimo di 3 voti di cui almeno uno di un religioso. In caso in cui due candidati abbiano 3 voti, nessuno sarà eletto poiché nessuno ha ottenuto la maggioranza, anche se una parte ha il sostegno di un vescovo e l'altra no. In caso di parità il titolo non viene assegnato in questa tornata e una nuova elezione può aver luogo nel round successivo se le condizioni fossero nuovamente soddisfatte.

Se l'elezione ha successo, piazza la carta *Re o Regina Sovrana* sulla carta Signore eletto, che può subito esercitare i suoi poteri e guadagnare la guardia reale, così come sua moglie o suo marito (vedi "18. Guardia Reale").



*Matilde viene eletta regina. La carta Regina Sovrana si piazza su quella del Signore Matilde.*



#### 13.2.4. La regina consorte del Re

La moglie del Re diventa automaticamente Regina: si mette la carta *Regina* sulla carta Signore, che recupera 2 sergenti reali, i quali costituiscono la sua guardia reale (vedi "18. Guardia Reale"). Il marito della Regina sovrana, dal canto suo, non ottiene nessun nuovo titolo.

### 13.3. Convocazione del Parlamento

Il Parlamento può essere convocato dal Re o dalla Regina sovrana, durante la "fase 1. Udite Udite", ma solo se non sono prigionieri e/o assediati. Il Parlamento serve a fare votare l'imposta reale di 12 scudi che, una volta decisa, verrà distribuita ad altre famiglie, in base alla scelta del sovrano.

#### 13.3.1. Voto per l'Imposta reale

Per il voto in Parlamento i giocatori esprimono 1 solo segnalino Voto.

#### 13.3.2. Chi vota?

Tutti gli uomini del Signore, non prigionieri né assediati, compresi vescovi, arcivescovi e borghesi (tramite la carta *Borghesi*).

In ordine di turno, ogni giocatore che ha diritto ad almeno un voto, posiziona il segnalino Voto, a faccia in giù, davanti alla sua famiglia.

Un segnalino a favore dà tutti i voti di quel giocatore a favore dell'imposizione della tassa. Il segnalino contro dà tutti i suoi voti contro l'approvazione della tassa.

Si contano il numero degli elettori più i voti possibili dei borghesi e si calcola la maggioranza semplice (metà dei voti + 1). L'imposta viene approvata se i voti favorevoli sono la maggioranza (metà dei voti + 1): quindi il Re (o la Regina sovrana) riceve 12 scudi. Questa somma può essere distribuita come meglio crede, segretamente, tra lui/lei e gli altri giocatori.

Se non viene raggiunta la maggioranza, la tassa non viene approvata. Nel round successivo si potrà procedere ad una nuova votazione. Infatti si può votare un'imposta solo una volta per round.

#### 13.3.3. Il popolo può ribellarsi

Come tutte le tasse, anche questa può scatenare delle rivolte. Una volta distribuiti i 12 scudi, la carta *Parlamento* va girata sul lato *Rivolta*. Diventa allora possibile

fomentare una rivolta con un dado aggiuntivo (+1 danno) come indicato su questa carta. Lo si può fare durante questo round di gioco in qualsiasi città del Regno (usando una carta *Rivolta* o una carta *Borghesi*).

***Rivolta a Londra.*** Giovanni gioca 1 carta *Rivolta* sulla città di Londra, lancia 2 dadi da Battaglia e aggiunge 2 danni al totale dei dadi, approfittando del bonus dovuto alla nuova imposta appena approvata.

*L'origine del Parlamento d'Inghilterra si trova, come in Francia, nella Curia regis medievale (Corte del Re).*

*Fu solo durante il regno di Edoardo I (1272-1307) che il Parlamento divenne un'istituzione regolare, comprendendo da una parte i signori (baroni e prelati) e dall'altra i funzionari eletti dalle contee e dalle città.*

*Fonte: LAROUSSE*





# 14

## Le Carte Personaggi

### 14.1. Signore

Nel mazzo dei Personaggi ci sono 20 carte Signore (10 donne e 10 uomini). Giocare una carta Signore consente di aggiungere un nuovo membro alla propria famiglia, ma non si possono avere più di 3 Signori alla volta. È comunque possibile tenersi delle carte Signore in mano.

Le carte Signore possono essere giocate solo durante la "fase 2. Carte" posizionando la carta Signore sulla propria plancia e la pedina corrispondente sul tabellone. È possibile passare una carta Signore ad una famiglia con la quale si è concluso un matrimonio, posizionandola direttamente sulla plancia del giocatore. Quando un Signore **muore**, la sua carta e la sua pedina vengono rimosse definitivamente dal gioco.

#### Mettere in gioco un Signore

Si piazza la propria pedina Signore seguendo quest'ordine:

1. In un castello, anche assediato, che si controlla.
2. In un edificio posto in una città che si controlla.
3. In una città in cui si trova già uno dei propri Signori (ma che non sia prigioniero).
4. In una città che si controlla.
5. In una città libera o controllata da un altro giocatore se lui è d'accordo.

Un Signore che entra in gioco è immediatamente attivo e può subire vari effetti. Riceve ogni titolo di feudo vacante il cui castello sia controllato dalla sua famiglia.

#### Il Principe di Galles



Nel momento in cui il giocatore che controlla la famiglia della Regina gioca una carta Signore maschio, può decidere di nominarlo Principe di Galles, se sono soddisfatte le seguenti due condizioni:

- Il Re o il marito della Regina sovrana è presente nel gioco.
- Non esiste ancora un Principe di Galles.

Si posiziona il segnalino Principe di Galles sulla carta Signore a cui si vuole dare tale titolo.

Se la Regina è prigioniera, il principe deve essere posizionato accanto a sua madre sul tabellone: e anche lui è prigioniero.

### 14.2. Abbazia



Questa carta conferisce il titolo di badessa ad una donna nubile, o se sposata, ne causa il divorzio dal marito.

Una badessa crea un'**abbazia gratuitamente** alla sua nomina: piazza la tessera Abbazia (dello stesso colore) su una città libera o appartenente alla sua famiglia,

dove non ci sia né castello né torre. Ci sono tre abbazie: quella delle **Colline**, della **Fonte** e de l'**Autunno**.

La badessa può ricostruire un'abbazia distrutta gratuitamente, sulla città a sua scelta (libera o appartenente alla sua famiglia) durante la fase "4. Acquisti".

Si mette la carta *Abbazia* sotto la carta Signore lasciando vedere la croce. Quindi la carta *Badessa* viene posizionato sulla carta Signore.

Come i vescovi e gli arcivescovi, una badessa può:

- Cercare di calmare i ribelli sul posto,
- Provare a convertire i capi vichinghi sul posto,
- Farsi regalare una reliquia recandosi nella cattedrale dove questa si trova.

La badessa riceve **entrate** dalla sua abbazia e dal mulino, se presente, a meno che la città non sia occupata da famiglia o truppe di un altro giocatore. Se la badessa viene eliminata o lascia il suo titolo, le entrate dell'abbazia ritornano al vescovo o all'arcivescovo, o in loro mancanza al titolare del feudo.

Una badessa non può muovere truppe o attaccare, a meno che non abbia un titolo feudale. Una moglie che diventa badessa lascia automaticamente suo marito ed entrambi devono rimuovere il proprio segnalino Alleanza (fede nuziale).

Un Signore che attacca, fa prigioniera una badessa o saccheggia un'abbazia riceve il gettone *Pugnata alle Spalle* e può essere condannato da un tribunale.

Alla sua **morte**, o se la badessa è autorizzata a lasciare il suo titolo, il sovrano recupera la carica e la attribuisce ad una donna nubile di sua scelta, che non potrà rifiutarla. In assenza del sovrano, la carta viene scartata.



### 14.3. Mercenari



Balestrieri francesi (3 tessere) o balestrieri Fiamminghi (3 tessere).

Giocando questa carta nella quarta posizione della plancia, il giocatore ottiene 3 pedine Balestrieri che posiziona sopra la sua plancia. Ottiene il diritto di acquistare queste tessere durante una battaglia o per contrastare una rivolta (e non necessariamente durante la fase 4. Acquisti).

#### Utilizzo

Si comprano per 2 scudi a pedina in qualsiasi momento del gioco posizionandoli sulla città che si preferisce, tutti insieme oppure 1 a 1 per partecipare a una battaglia o contro dei ribelli.

Possono anche essere prestati o affittati, in tutto o in parte, a Signori terzi: ci si deve solo metter d'accordo sul costo. Le pedine vengono quindi posizionate sulla città designata.

Il balestriere vale 2 punti combattimento e viene eliminato da 2 punti di danno. Permette di eseguire un tiro con la balestra durante il round dei proiettili: si tira 1 dado da battaglia aggiungendo 1 punto danno se sono presenti almeno 3 balestrieri e/o arcieri (si calcolano insieme i balestrieri con gli arcieri modo da fare un solo tiro proiettili).

Sono necessari almeno 2 balestrieri/arcieri per tirare 1 dado combattimento contro una torre e almeno 3 balestrieri/arcieri per tirare 1 dado contro un castello dove le truppe risultano protette. Quando si utilizza una carta *Passaggio Segreto / Aiuto dai cittadini*, questa limitazione non si applica.

Segnalini mercenari eliminati in battaglia **tornano nella riserva comune**. Se vengono eliminati tutti, la carta va scartata. Alla fine di un round di gioco, le pedine non eliminate ritornano sulla plancia del giocatore, che può riacquistarle. Da soli, alla fine di una battaglia, non fanno prigionieri (come le truppe normali).

Questa carta può essere scartata e sostituita da una carta *Mercenari* o *Borghesi*.

### 14.4. Borghesi



I borghesi sono degli abitanti che difendono gli interessi di una famiglia. La carta *Borghesi* deve essere piazzata nella quarta posizione della plancia durante la "fase 2. Carte".

Può essere piazzata solo a condizione di ave-

re un Signore titolato nella propria famiglia. La carta viene scartata non appena questa condizione non è più soddisfatta. La carta *Borghesi* può sostituire o essere sostituita da una carta *Mercenari* (vedi 14.3).

Questa carta ha 3 funzioni:

1. **Dare voti** durante la votazione per l'Imposta in Parlamento (3 o 5 voti secondo la carta - guarda "13.3. Convocazione del Parlamento").

2. **Fomentare una rivolta** in una città colpita da *Carestia* o *Imposta* (come la carta *Rivolta*). I giocatori possono aggiungere una o più carte *Rivolta* su una città e allo stesso tempo per accentuarne gli effetti. L'effetto di queste carte è infatti cumulativo e immediato.

3. **Aiutare i propri Signori** e quelli degli alleati come fa la carta *Passaggio Segreto / Aiuto dei cittadini*:

- Mostrando un *Passaggio Segreto* per entrare o uscire da un castello o una torre.
- Mostrando una via da percorrere durante il *Maltempo*.
- Permettendo di attraversare una città occupata da truppe nemiche.
- Liberando dei prigionieri di propria scelta situati nella stessa città.
- Permettendo di abbandonare una battaglia con una sola truppa per Signore (della famiglia o di un alleato) a una tappa di distanza. Da un porto si può arrivare ad un altro porto.

#### Segnalini Tesoro



Le ultime 2 funzioni (fomentare una rivolta e aiutare i signori) devono essere attivate piazzando un segnalino Tesoro sulla carta nello spazio corrispondente.

Per fomentare una rivolta, si deve prendere di mira una città colpita dalla *Carestia* o da una *Imposta*. Per attivare l'aiuto ai signori, si deve scegliere una città e dei Signori della propria o altra famiglia.

È possibile piazzare 2 gettoni tesoro sulla stessa posizione per utilizzare lo stesso effetto due volte, in qualsiasi momento del turno. I segnalini Tesoro usati vengono recuperati dal giocatore a fine round.

### 14.5. Vescovo e Arcivescovo

Guarda "12.2. Titoli religiosi maschili".



# 15

## Carte Eventi e Calamità

### 15.1. Le carte Calamità

Ci sono 4 tipi di Calamità in questo mazzo. Una volta piazzate, rimangono sul tabellone e vengono rimosse alla fine del round.

#### 15.1.1. Peste Nera (2 carte)



Tutti i signori e tutte le truppe presenti (su terra) nell'area interessata sono colpiti dalla peste. Anche i vichinghi presenti lo sono, ma non quelli ancora sui Drakkar.

#### Effetto sui Signori:

Si tira un D6 per ogni Signore:

- Con un risultato di 4 a 6, rimane in gioco.
- Con un risultato di 1 a 3, viene eliminato.

I Signori arrivati in quest'area durante la "fase 2. Carte" di questo round ignorano l'effetto della peste. L'abbazia protegge parzialmente i signori che vi soggiornano: vengono eliminati infatti solo con risultato di 1 o 2.

#### Effetto sulle truppe:

In ogni città colpita ogni famiglia perde metà delle proprie truppe per difetto: il proprietario decide quali pezzi eliminare. Unità aggiunte a quest'area durante la "fase 4. Acquisti" di questo round ignorano questo effetto.

*Calcolo delle perdite. Jane ha 3 cavalieri e 2 sergenti in una città colpita dalla Peste Nera. Deve rimuovere 2 unità: decide di togliere i 2 sergenti.*

#### Entrare in una zona appetata

Nel momento in cui un'armata entra in un'area colpita da una carta *Peste Nera*:

1. Si risolve l'effetto sui Signori, tranne per quelli che lo hanno già fatto in questo round.
2. Si risolve l'effetto sulle truppe, tranne per quelle che lo hanno già fatto in questo round.

Signori e truppe possono quindi rientrare in un'area colpita da una carta *Peste Nera*, sia che sia la stessa o un'altra, senza subirne nuovamente l'effetto. Bombarde e trabucchi non sono influenzati.

#### 15.1.2. Maltempo (2 carte)



Nessuna battaglia e nessun viaggio via terra o mare è possibile nella zona interessata da *Maltempo*, sia per entrare che per uscire. È possibile circumnavigare l'isola passando per il nord della Scozia.

È possibile giocare una carta *Bel Tempo* per annullare la carta *Maltempo*: entrambe le carte vanno scartate. Le carte *Passaggio Segreto* / *Aiuto dei cittadini* non sono influenzate.

*Esempio: con Maltempo in zona I e in zona III, una truppa a Cardiff che vorrebbe andare in zona IV, V o VI è bloccata, non potendo attraversare la zona I né la zona III via nord.*

#### 15.1.3. Carestia (2 carte)



I Mulini e le Abbazie del territorio non apportano alcun reddito durante la "Fase Incassi". Una carta *Buon Raccolto* annulla una carta *Carestia*: entrambe le carte vanno scartate. Attenzione! Le carestie possono dar luogo a rivolte.

#### 15.1.4. Invasione Vichinga (3 carte)



Quando questa carta viene rivelata, va determinato in quale zona di mare compaiono i drakkar utilizzando il D6. La carta *Invasione Vichinga* va piazzata in questa zona.

I Vichinghi sbarcheranno nel porto dell'area identificata all'inizio della "fase 6. Vichinghi". Attaccano tutte le truppe incontrate e distruggono torri, mulini, abbazie e reliquie indifese.

Guarda il paragrafo 9 per ulteriori informazioni.



## 15.2. Carte Evento

Nel mazzo ci sono 16 carte Evento.

### 15.2.1. Buon Raccolto (2 carte)



Questa carta deve essere piazzata nella zona di mare interessato, accanto al numero della zona. Ogni carta *Buon Raccolto* può essere giocata su:

- Qualsiasi area con una carta *Carestia*: le 2 carte vanno scartate.
- Qualsiasi area che non sia influenzata

da una carta *Maltempo*. Un mulino ed un'abbazia di tale area forniranno al loro proprietario 1 scudo aggiuntivo durante la fase Incassi. Per godere di tale effetto, i mulini non devono trovarsi in una città assediata.

### 15.2.2. Imposta (5 carte)



Si può giocare una carta Imposta in un feudo, vescovado o arcivescovado governato dalla propria famiglia o privo di governo. Questa carta rimane sul tabellone: può quindi dar luogo a rivolte. Viene scartata alla fine del round.

#### Imposta su di un feudo

Per giocare la carta *Imposta*:

1. Si piazza la carta nella zona marittima di fronte al feudo interessato.
2. Si attiva la carta posizionando un segnalino Tesoro su di uno spazio Corona della carta.

Durante la fase Incassi la carta *Imposta* permette di riscuotere 2 scudi per città del feudo, anche se il giocatore non controlla tutte le città. L'Imposta viene riscossa da:

1. I Signore titolato di questo feudo, anche se prigioniero.
2. Il Re o la Regina sovrana, anche se prigioniero, se il feudo non è governato (senza titolare).

Se il Signore che ha richiesto l'imposta viene eliminato o perde il titolo prima dell'incasso, l'imposta va riscossa solo se il suo titolo rimane nella famiglia di quel giocatore, altrimenti va annullata.

#### Imposta su un vescovado o arcivescovado

La carta *Imposta* va messa nella zona marittima davanti alla sede vescovile o arcivescovile e attivata posizionando un segnalino Tesoro sullo spazio Croce della carta. Durante la fase Incassi la carta *Imposta* consente di ottenere il reddito associato a tutti i mulini del vescovado o arcivescovado interessato, al posto delle famiglie che ne controllano le città.

Questa imposta può essere riscossa da:

- Un vescovo nel proprio vescovado.
- Un arcivescovo nel proprio arcivescovado.

Ricorda che:

- Il Vescovo di Exeter governa le Zone I e II: Ovest e Galles.
- L'Arcivescovo di York governa le Zone III e IV: Marche e Nord.
- Il Vescovo di Norwich governa la Zona V: Midlands
- L'Arcivescovo di Canterbury governa la Zona VI: Sud Est.



**Le carte che seguono così come le carte Mercenari sono carte a sorpresa: possono essere giocate in qualsiasi momento della partita tranne durante la pesca della "fase 2. Carte".**

### 15.2.3. Bel Tempo (2 carte)



È possibile giocare quest carta su:

- Qualsiasi area con una carta *Maltempo*: entrambe le carte vanno scartate.
- Qualsiasi area non interessata da una carta *Carestia*. Va messa nella zona marittima interessata, accanto al numero.

Ogni mulino e abbazia della zona fornirà al suo proprietario 1 scudo aggiuntivo durante la "fase 3. Incassi". Qualsiasi mulino in una città non assediata in quest'area beneficia di questo effetto.

### 15.2.4. Rivolta (2 carte)



Un giocatore può giocare una carta *Rivolta* solo su di una città attualmente colpita da almeno un'*Imposta* o dalla *Carestia*, ma non se è stato il giocatore stesso a giocare la carta *Imposta*. Eccezione: il sovrano può giocare una carta *Rivolta* quando ottiene dal Parlamento

l'Imposta Reale.



Nel momento in cui viene giocata una carta *Rivolta*, tutti i giocatori possono giocare una seconda o istigare gli altri a farlo per cumularne gli effetti.

### Carta Rivolta o rivolta fomentata dai borghesi

La presenza di una fortificazione può annullare le rivolte: contro una torre ne viene annullata 1, contro un castello 2.

**Rivolta contro una torre.** Nicola gioca una carta *Rivolta* contro una torre a York. La protezione della torre annulla però il dado di battaglia dato dalla carta e la rivolta non ci sarà. Se però un giocatore gioca un'altra carta *Rivolta* o attiva "Fomentare una rivolta" con una carta *Borghesi*, questa avrà valore e Nicola potrà lanciare 1 dado da battaglia contro il castello di York.

### Calmare i ribelli

Una rivolta può essere sedata dal vescovo o dall'arcivescovo del luogo in cui si svolge pagando 3 scudi per rivolta. Non importa che il religioso sia sul posto.

Se presente in città, un vescovo, arcivescovo o badessa possono provare a porre fine alla rivolta senza spendere denaro tirando un D6 per ogni rivolta: con un risultato da 3 a 6: la rivolta termina, ma con 1 o 2 il religioso viene **lapidato** ed eliminato.

### Effetti della Rivolta

Il giocatore che ha dato inizio alla rivolta lancia un dado da battaglia per ogni rivolta attiva e aggiunge 1 danno al risultato di ciascuno dei dadi. Sceglie quindi una famiglia presente in questa città e le applica delle **perdite**, come in una battaglia, ma solo alle truppe. Se c'è qualche danno residuo da assegnare, prende di mira un'altra famiglia presente, finché non ha distribuito tutto il danno. Le rivolte possono anche prendere di mira i Vichinghi presenti in città.

L'effetto della carta *Maltempo* non influenza le rivolte.

Se tutte le truppe presenti di una parte vengono eliminate:

- Tutti i signori in campo, compresi i prigionieri, vengono eliminati.
- Tutti i mulini, l'abbazia e l'eventuale torre presenti vengono distrutti.

Risolve le rivolte, le carte *Rivolta* vanno scartate.

### 15.2.5. Passaggio Segreto / Aiuto dei cittadini (2 carte)



Questa carta permette di:

- Far fuggire un prigioniero, che può liberare gratuitamente anche altri prigionieri detenuti in quella città dallo stesso carceriere. I prigionieri così liberati sono collocati in una città controllata dalla loro famiglia o, in mancanza, in una città libera o controllata da un'altra famiglia (con il suo accordo).

- Ignorare la penalità di fortificazione durante una rivolta.

#### (durante la fase 5. Movimento)

- Forzare il passaggio senza combattere.
- Lasciare liberamente una fortificazione assediata senza incontrare gli assediati.
- Recarsi in una città affetta da una carta *Maltempo* o lasciarla.

L'esercito che si muove grazie alla carta *Passaggio Segreto / Aiuto dei cittadini* arriva direttamente in una città adiacente: si calcola come 1 tappa del suo movimento. Può quindi eseguire un'altra tappa seguendo le regole di movimento.

#### (durante le fasi 6. Vichinghi o 7. Battaglie)

- Ignorare le penalità data dalla fortificazione per l'intera battaglia (approfittando di un tradimento nel campo avversario, l'attaccante entra nella roccaforte).
- Lasciare un campo di battaglia con 1 o più Signori (della famiglia o alleati), ciascuno accompagnato da 1 unità. Questa azione conta 1 tappa. Se si tratta di una città portuale è autorizzato il movimento navale.

Una volta risolto un suo effetto, questa carta va scartata.

### 15.2.6. Assassinio (1 carta)



Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento per eliminare un Signore di propria scelta. Si designa uno dei propri Signori come mandante dell'assassinio e si posiziona il segnalino Punalata alle Spalle sulla sua carta. La carta *Assassinio* può essere giocata anche se non si ha alcun Signore: in questo caso non c'è mandante.



Le truppe della vittima che si ritrovano senza alcun Signore devono lasciare il posto e andare in una torre, in un castello o presso un altro Signore del giocatore, in gruppi di massimo 4 unità, se possibile.

Se la vittima teneva dei prigionieri che non possono essere trasferiti ad altri signori presenti in città, vanno automaticamente rilasciati e ritornano al proprio castello o torre, come indicato al paragrafo "14.1 Metti in gioco un Signore".

Si può assassinare uno Jarl, e in questo caso non c'è nessun mandante.

Una volta risolto il suo effetto, questa carta va scartata.

### 15.2.7. Giustizia (1 carta)



Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento per **eliminare** un Signore che ha ricevuto un segnalino Pugnata alle Spalle con l'esclusione del Re, la Regina sovrana, la Regina o il Principe di Galles. Il Signore designato viene eliminato, la sua pedina rimossa

dal tabellone di gioco e la sua carta scartata. Una volta risolto il suo effetto, la carta va scartata.

### 15.2.8. Imboscata (1 carta)



Si può giocare la carta *Imboscata* contro un Signore presente nella stessa città in cui si trova uno dei tuoi Signori che non sia prigioniero. Non si può giocare questa carta contro un Signore nel suo castello o la sua torre.

Il Signore preso di mira diventa immediatamente **prigioniero** dell'aggressore. Le truppe, se rimangono senza alcun Signore della sua famiglia, devono lasciare il posto, demoralizzate, e sono collocate in una torre, in un castello o presso un altro Signore del giocatore, in gruppi di massimo 4, se possibile.

Questa carta può essere giocata anche contro un Jarl posizionato ovunque nel regno. Le truppe dello Jarl rimangono in città o seguono un altro Jarl presente in questa città.

Una volta risolto il suo effetto, la carta va scartata.



## Le Carte Servitori

Ogni nuovo Signore ha diritto a un servitore. Una volta che la carta di un nuovo Signore viene posizionata sulla sua plancia, il giocatore pesca la prima carta dal mazzo Servitori, la presenta agli altri giocatori e la posiziona a destra della carta del Signore, che diventa il suo padrone. I servitori hanno effetti speciali sul loro padrone o su tutta la sua famiglia. Questi effetti possono essere attivati durante una particolare fase, indicata in alto a sinistra della carta *Servitore*, o, se non specificata, in qualsiasi momento.

Un Signore può avere un solo servitore al suo servizio.

Quando un Signore muore o viene fatto prigioniero, il suo servitore lo lascia e la sua carta viene scartata.

Durante la "fase 1. Udite Udite" è possibile dare, scambiare o vendere un servitore ad un altro Signore della stessa famiglia o quella di un altro giocatore.



*Il servitore si posiziona sulla plancia giocatore, a destra del Signore, che sarà il suo padrone.*



**FASE di utilizzo:**  
Fase 3 Incassi

**Mestiere:**  
Mugnaio



**Nome:**  
Rainulf

**Effetto:**  
Ogni mulino della sua famiglia produce 1 scudo aggiuntivo.

## 17 Le Reliquie

All'inizio del gioco vengono posizionate le 4 tessere Reliquia di nascosto, a faccia in giù, sulle città con un simbolo Cattedrale.

Se viene catturata dai Vichinghi, la reliquia va rivelata e rimossa dal gioco.

### 17.1. Scoperta

Quando un vescovo o un arcivescovo arriva nella sua città Cattedrale, può rivelare la reliquia ivi custodita. Una badessa può invece rivelare **qualsiasi** reliquia. Se la reliquia si trova in un castello o in una torre, si deve ottenere il permesso dal proprietario per entrarvi.

La tessera viene rivelata e posizionata, scoperta, sulla carta del Signore che l'ha rivelata. Le reliquie possono essere donate o vendute a un altro Signore presente nella stessa città.

La reliquia può essere spostata da un Signore e passata di mano in mano da Signore a Signore per spostarla per più di 2 tappe. La reliquia può essere ritirata da un altro Signore se colui che la possedeva muore in una

battaglia, viene assassinato, cade in un'imboscata o viene fatto prigioniero.

La reliquia può essere lasciata in una città: la tessera viene quindi posizionata sul tabellone di gioco.

Promemoria: una reliquia posta su un'abbazia apporta 3 scudi durante la "fase 3. Incassi".

Un giocatore con una reliquia può darla al Re o Regina sovrana, se lui/lei si trovano nella stessa città.



**Il primo giocatore a dare una reliquia al sovrano recupera il segnalino che porta lo stemma d'Inghilterra e lo conserva fino alla fine del gioco: gli farà guadagnare 1 punto vittoria.**

### 17.2. Il Santo Graal



Il *Santo Graal* protegge durante le battaglie l'esercito che lo controlla quando è in difesa.

I dadi dell'attaccante che mostrano 2F non hanno effetto. Questo potere si applica solo se il giocatore che controlla il Santo Graal è sul campo da battaglia, non ha iniziato lo scontro, né fa parte dell'alleanza che lo ha fatto.

*È il sacro calice dal quale bevve Cristo all'ultima cena e che raccolse il suo sangue durante la sua crocifissione.*

### 17.3. La casula di Thomas Becket (veste)



Il giocatore che controlla questa reliquia può spostare una carta *Maltempo* in gioco su una delle zone marittime adiacenti a quella in cui si trova. Lo può fare una volta per round per carta e in una qualsiasi fase di gioco.

*Ad esempio, dalla zona III, può essere spostata nella zona II o IV; dalla zona II, nella zona I o III.*

*Nella notte del 29 dicembre 1170, l'arcivescovo di Canterbury, Thomas Becket, viene assassinato mentre celebra la messa nella sua cattedrale di Canterbury da quattro cavalieri che obbedivano agli ordini del re Enrico II d'Inghilterra. Ben presto i pellegrini affluirono in gran numero per pregare sul luogo dell'assassinio. Le principali reliquie di Thomas Becket sono conservate nella cripta della basilica dei Santi Bonifacio e Alessio a Roma. Nella cappella dell'ospedale di Lisieux si conserva la sua casula.*



#### 17.4. Teschio di San Caradoc



Il giocatore che controlla questa reliquia può usarla solo **una volta per partita** per resuscitare qualunque Signore nel luogo in cui è morto, ovunque sia. Questa azione deve essere annunciata immediatamente dopo la morte del Signore, che poi rimane vivo e conserva tutti i suoi titoli. La reliquia diventa inattiva e può essere donata al sovrano o conservata in un'Abbazia.

*A Menevia nel Galles, nel 1124, san Caradoc era un prete ed eremita. Suonatore d'arpa alla corte del re Rhys, ha abbandonato questo principe quando ha visto che amava più i cani degli uomini, e imparò dall'abate Teila a servire Dio. Fonti: Saint Caradoc, Chiesa cattolica in Francia*

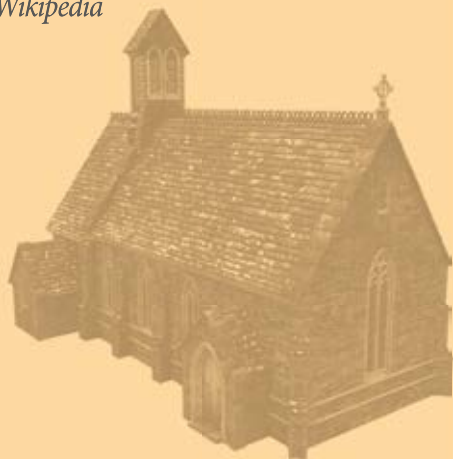
#### 17.5. La Tibia di Santa Eanswith



Il giocatore che la controlla reliquia può scartare 1 o più carte *Carestia* piazzate sul tabellone. Questa azione può essere eseguita tutte le volte che il possessore di questa Reliquia lo desidera

*Eanswith era una principessa e monaca anglosassone della prima metà del VII secolo. Figlia del re Eadbald, fu fondatrice dell'Abbazia di Folkestone, nel Kent. Un re pagano della Northumbria desiderava sposarla, ma lei evitò le sue avance grazie ad un miracolo divino.*

*Altri miracoli accaddero durante la costruzione dell'abbazia, così come dopo la morte di Eanswith. Dopo la distruzione della sua abbazia, causata dai Vichinghi, la comunità monastica di Folkestone si trasferì nel 1137 in di un nuovo sito. Fonti: Wikipedia*



## Guardia Reale



Le pedine della guardia reale sono di 2 tipi: **sergenti e cavalieri**.

Non possono essere acquistati o separati dall'esercito del Signore per cui sono stati messi in gioco. Durante le battaglie, **ognuno di loro aggiunge 1 danno al danno inferto dalla propria fazione ad ogni turno di mischia**. Nel momento in cui un Signore diventa Re o Regina sovrana, riceve immediatamente 2 pedine di Cavaliere Reale, che valgono 3 PC ciascuno e vengono eliminati da 3 punti di danno.

La regina consorte del Re o il consorte della Regina sovrana ricevono 2 pedine Sergente Reale. Valgono 1 PC ciascuno e vengono eliminati da 1 danno.

Nel momento in cui il Signore in questione viene eliminato, o fatto prigioniero, queste pedine vanno scartate.

Le pedine della Guardia Reale eliminate ritornano in gioco solo con un nuovo Re o Regina.



## Excalibur



Durante il gioco tutti i signori maschi, tranne i religiosi, possono venire in città per provare a recuperare la spada. È possibile fare due tentativi per turno: una volta durante la "fase 5. Movimenti", un'altra volta durante la "fase 7. Battaglie".

Il giocatore lancia il D6. Se ottiene un 6, prende la tessera Excalibur e la posiziona sulla carta personaggio, dal lato "spada estratta dalla roccia". Nota: al Signore Arthur riesce ad estrarre la pedina Excalibur se ottiene 4 o più.

Il possesso di Excalibur aggiunge 1 danno al risultato del dado da battaglia durante le fasi di mischia.

**In assenza di un Re o di una Regina sovrani, il primo Signore che recupera Excalibur diventa il Re.**



Ai Vichinghi non interessa catturare Excalibur o distruggerla. Excalibur può essere raccolto da un altro Signore se chi la teneva muore in battaglia, viene assassinato, cade in un'imboscata o fatto prigioniero.

Excalibur in un'abbazia rende 3 monete durante la fase Incassi.

## 20 Sherwood

Per arrivare rapidamente da York a King's Lynn e da Lincoln a Nottingham, puoi approfittare dei sentieri che attraversano la pericolosa foresta di Sherwood, rischiando però di incontrare Robin Hood. Ogni volta che entri nella foresta di Sherwood, tira il D6. L'incontro avrà luogo con un risultato di 1 o 2. Se lo incontri, Robin Hood richiede:

- 2 scudi per ogni Signore senza titolo.
- 4 scudi per ogni Signore titolato.
- 5 scudi per ogni vescovo, arcivescovo o badessa senza titolo feudale.
- 10 scudi per ogni vescovo, arcivescovo o badessa con almeno 1 titolo feudale.
- Nulla per il Re o la Regina.

I signori che non possono pagare rimangono prigionieri a Sherwood fino al pagamento del riscatto (metti lo standee steso). Gli altri Signori possono continuare il loro viaggio con tutte le truppe. Se tutti i Signori sono fatti prigionieri, i sergenti e gli arcieri si uniscono alla banda di Robin Hood e le loro pedine tornano alla riserva. I cavalieri restano fedeli al loro Signore.

Il riscatto va pagato all'inizio della "fase 4. Incassi": la pedina del Signore torna quindi in piedi. Una lettera del piccione viaggiatore del re o della regina può fare liberare i prigionieri. Il piccione viene quindi scartato.

Una volta pagato il riscatto, il Signore può lasciare la foresta di Sherwood "fase 5. Viaggio" attraverso uno dei 4 sentieri con un movimento che conta come una tappa.



*Diversi sentieri conducono alla foresta di Sherwood. Dato che il passaggio attraverso questa foresta conta come una singola tappa movimento, rappresenta una scorciatoia importante. Ad esempio puoi andare da York a Lincoln o King's Lynn con solo una tappa. Ovviamente, se Robin Hood ti lascia passare!*





## 21 Ordine della Giarrettiera

Questo titolo viene concesso dal sovrano a:

- Un Signore, uomo o donna, **che ha sconfitto in battaglia i vichinghi**, da solo o a capo di una coalizione,
- Un religioso o una badessa che abbia convinto i Vichinghi a lasciare il regno convertendoli o pagando loro un riscatto.


È possibile assegnare un solo titolo per round di gioco al momento dell'azione o successivamente (anche durante un turno successivo). I segnalino dell'Ordine della Giarrettiera va messo sulla carta del Signore, ma va perso se questo Signore muore. Il detentore del titolo non può attaccare il sovrano né partecipare ad una coalizione contro di lui.

Questo titolo determina il vincitore tra giocatori in parità a fine partita.

## 22 Eliminazione di un giocatore

Un giocatore che non ha più un Signore né controlla alcuna città non viene eliminato. Continua a pescare carte e può influenzare l'andamento della partita. Può rientrare in gioco giocando una nuova carta Signore.

## 23 Posizionamento casuale

 In ordine di turno, ogni giocatore determina la sua città iniziale lanciando 1D6 due volte. Il primo risultato indica la zona, ed il secondo la città (il giocatore deve determinare in anticipo il numero corrispondente alle città della zona). Può esserci un solo giocatore per zona: rilancia il dado se necessario.

## 24 Calcolo dei punti vittoria

- I titoli di duca, conte e visconte valgono 1 punto di vittoria (PV) ciascuno.
- Avere il segnalino Punti Vittoria (ricevuto per esser stati il primo giocatore a consegnare una reliquia al Re o Regina sovrana) fa guadagnare 1 PV.

## 25 Fine partita

La partita può terminare alla fine del round 5, 6, o 7.

### Vittoria automatica

In una partita a 4 giocatori, il gioco termina automaticamente se, alla fine del round 5 o 6, un giocatore ha 3 PV o se due giocatori alleati per matrimonio hanno tra loro 4 PV. In quest'ultimo caso si tratterà di una vittoria in comune.

In una partita a 3 giocatori, un giocatore deve avere lo stesso 3 PV e le alleanze non vengono prese in considerazione.

Se il gioco non termina con la vittoria automatica, ogni giocatore conta i propri PV alla fine del turno 7.

### Variante

*Per una partita più breve, puoi far terminare la partita al round 5 o 6, anche se la vittoria automatica non è stata attivata.*

## 26 Determinazione del vincitore

Il giocatore o l'alleanza che ha raggiunto i requisiti per la vittoria automatica è il **vincitore**.

Se la partita termina senza una vittoria automatica, è dichiarato vincitore il giocatore chi ha raccolto il mag-



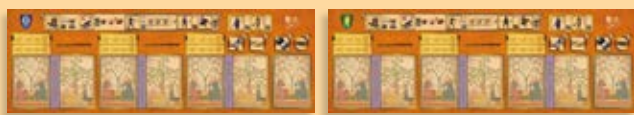
gior numero di punti vittoria. In caso di parità, è il giocatore insignito del titolo dell'Ordine della Giarrettiera a vincere, o se assente, quello con il titolo più alto a vincere (Re o regina sovrana, Duca, Conte, Visconte)

*Ad esempio ecco la classifica finale tra tre giocatori con 2 PV:*

- 1° 2 PV: Duca e Visconte + 1 ordine della Giarrettiera
- 2° 2 PV: Re+conte
- 3° 2 PV: conteggio + PV reliquia

## 27 Giocare in due giocatori

Ogni giocatore gestisce 2 famiglie contemporaneamente e prende 2 plance piazzandole davanti a sé:



A

B

Ogni giocatore gioca con le proprie 2 famiglie nell'ordine delle plance poste davanti per:

- Calcolare gli incassi,
- Fare movimenti,
- Dichiarare battaglia.

Prima la Plancia A, quindi la Plancia B. I soldi delle due famiglie vengono messi in un deposito comune dietro un unico schermo.

### Fase 1. Udite Udite! – Matrimonio

Dal turno 3 puoi dichiarare un matrimonio tra le due famiglie dello stesso giocatore.

### Fase 2. Carte

Ogni giocatore ha una sola mano di carte per le due famiglie con un massimo di 5 carte in mano. Quando pesca una carta Personaggio deve prendere anche una carta Evento.

*Esempio: nel primo turno ogni giocatore pesca 2 carte Personaggio e quindi anche 2 carte Evento. Può ag-*

*giungere una quinta carta alla mano, una carta Evento, ma non è obbligatorio.*

### Condizioni di vittoria

Dal quinto round un giocatore vince se ha 4 punti vittoria tra le sue due famiglie alleate dal matrimonio. In assenza del matrimonio, questa vittoria non è possibile.

Alla fine del round 7, il giocatore che ha più punti vittoria vince.

## 28 Crediti

**Autore:** Philippe Mouchebeuf

**Illustratore:** Mailon Karr

**Grafico:** Ricardo aka Cptn Cosmos

**Sviluppo regolamento:** Arnauld Della Siega, Laurent Séré

**Impaginazione:** Nicolas Treil

*Desidero ringraziare di cuore coloro che hanno partecipato alle numerose sessioni di sviluppo e finalizzazione del gioco, in particolare Damien Lefebvre proprietario del negozio "Les Troubajoueurs" a Bourg per aver organizzato nel suo negozio numerose sessioni di test con gli amici Yannick Maccatto e Philippe Bertaud.*

*Grazie anche a Le Gros Ours che organizza la ProtoNight at Bar "Jeux Barjo" a Bordeaux. Mi ha dato molte buone idee per migliorare il prototipo.*

*Grazie a Dominique Breton di 3DZEBLATE per il suo tempo e le sue stampe 3D per prototipi.*

*Infine, un ringraziamento a Laurent Jorda, direttore artistico di Touched By Grace, per la qualità del suo lavoro e per avermi ascoltato durante questi lunghi mesi in cui ho dato forma a tutti gli elementi del gioco.*

Philippe Mouchebeuf



## Perché Fief England ?

*Avevo diversi obiettivi nel creare Fief England. Per essere in sintonia con i tempi, la prima sfida era realizzare un gioco in cui il ruolo delle donne venisse valorizzato. In Inghilterra storicamente una donna poteva salire al trono, cosa impossibile nel regno di Francia dove la legge Salica vietava questa possibilità. In Fief Francia c'erano solo sei donne per dodici uomini. In Fief England troviamo tanti uomini quante donne, dieci ciascuno.*

*C'è anche un nuovo titolo religioso, riservato alle dame, quello di badessa. Dà molti poteri: recuperare le reliquie in qualunque città con cattedrale, convertire i vichinghi, calmare i ribelli e guadagnare molto denaro ospitando le reliquie nelle abbazie.*

*Un'altra sfida era garantire che le partite non si trascinarono all'infinito. Obiettivo ottenuto riducendo il numero dei giocatori (da sei passiamo a quattro), riducendo il numero dei feudi (da otto a sei), riducendo il numero di turni di gioco (ora visibile sul tabellone). Dal quinto turno la partita può terminare se si raggiungono le condizioni richieste. Nel settimo turno il gioco si ferma automaticamente e i giocatori in parità decidono la vittoria in base ai titoli posseduti: entra in gioco così il titolo dell'Ordine della Giarrettiera.*

*Un altro obiettivo che avevo per questa nuova versione del gioco era quello di divertirmi! La creazione di una trentina di servitori con poteri personalizzati in base al tema storico è stata bellissima!*

*Come sempre il quadro storico è importante ed è stato generalmente rispettato anche se mi sono preso qualche libertà. Questo è il motivo per cui nella confezione base troviamo la spada Excalibur, quella che può, estrat-*

*ta dalla sua roccia, creare il re d'Inghilterra! Ho aggiunto anche la foresta di Sherwood, che offre un'importante scorciatoia, ma dove Robin Hood può fare prigionieri i Signori che vi si avventurano, chiedendo un riscatto come prezzo della loro libertà. Ho creato anche le espansioni "Robin Hood e gli allegri compagni" e "Ivanhoe, torneo e giostra", due favole che formano quella nostra cultura universale che a tutti noi fa piacere condividere, qualunque sia la nostra nazionalità.*

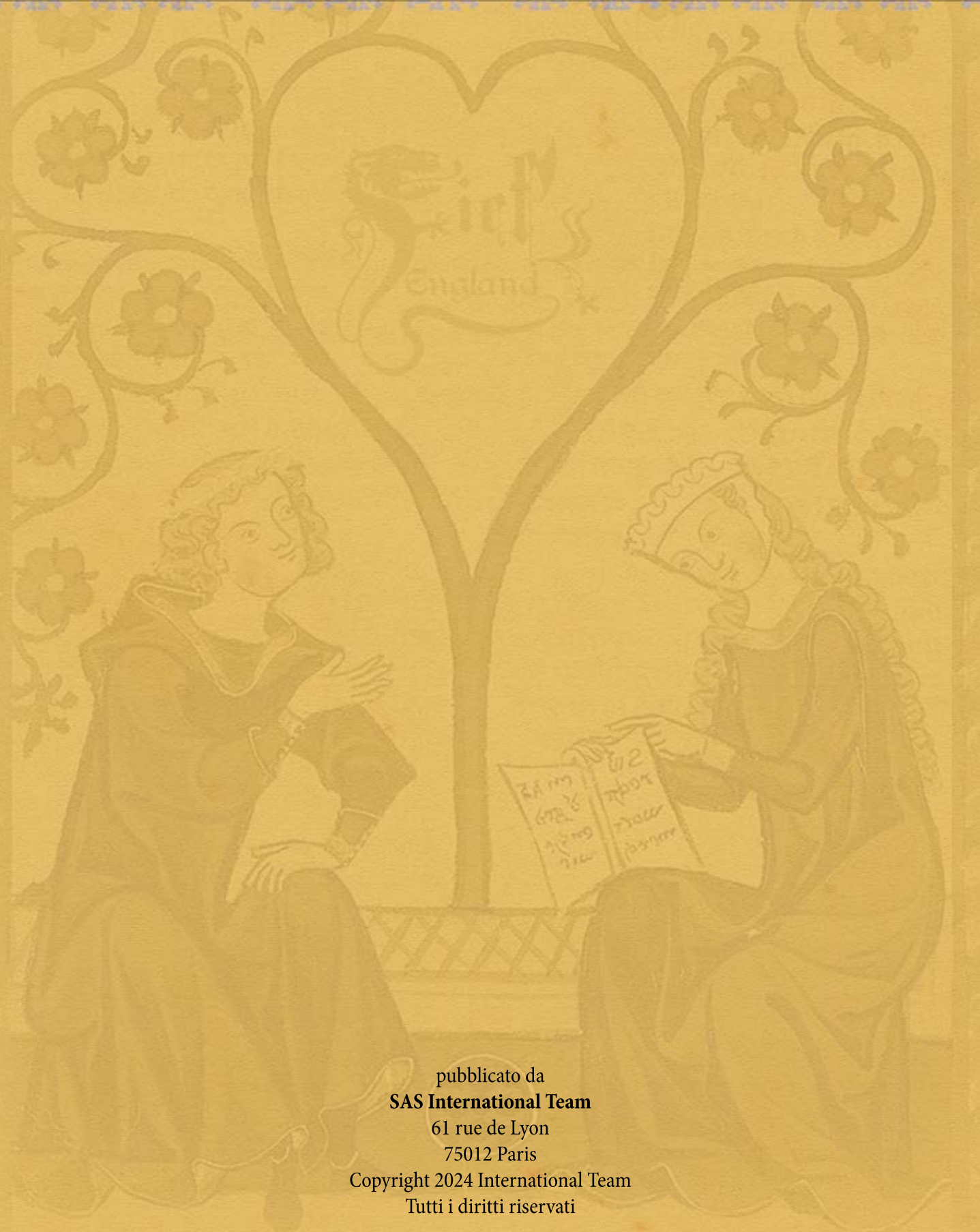
*In questo anno di grazia 2024, la moda promuove il cosiddetto gioco narrativo. Fief è un gioco narrativo dove non c'è nulla di scritto e tutto è possibile! Fai le tue scelte, prendi le tue decisioni di fronte agli imprevisti, di fronte alle azioni dei tuoi avversari, costruisci una storia favolosa, unica, che non si ripeterà, che includa solo te e gli amici con cui l'hai scritta.*

*Faccio mia la definizione di gioco "perfetto" data da Vincent Bonnard della rivista Plato: "Il gioco perfetto è quello che crea un legame e scambi amichevoli attorno a un tavolo e che consente di fare tutto ciò che non ci possiamo permetterci di fare nella vita reale »*

*Fief England non corrisponde forse completamente a questa definizione, gli scambi non saranno sempre amichevoli... Ma sì, permette una parentesi nella nostra quotidianità, di uscire dal mondo reale e svolgere un ruolo senza troppi vincoli... un ruolo che può essere diplomatico o da signore della guerra. Senza dimenticare di mandare i piccioni per discutere di nascosto i nostri piani, lontano dal tavolo di gioco!*

Philippe Mouchebeuf





pubblicato da  
**SAS International Team**  
61 rue de Lyon  
75012 Paris  
Copyright 2024 International Team  
Tutti i diritti riservati







**INTERNATIONAL  
TEAM**