



THE KING'S DILEMMA

AVVERTENZE

Questo gioco è ambientato in un mondo di fantasia **non reale** e spesso **crudele**. È stato progettato per mettervi di fronte a **situazioni moralmente complesse** e a **scelte difficili**. Molti dei dilemmi che dovrete affrontare toccano aspetti etici e morali su **argomenti delicati** che potrebbero turbare la vostra sensibilità o quella delle **persone che giocano con voi**, come ingiustizia, violenza, schiavitù e discriminazione. Di quando in quando il gioco vi metterà deliberatamente di fronte a una **scelta scomoda**: scegliere tra cosa pensate sia **giusto** e cosa pensate sia **meglio per vincere**. Ricordate che questo è solamente **un gioco** e che state interpretando un personaggio fittizio. Anche se il mondo di The King's Dilemma (vedi pagina 36) ricalca elementi del mondo reale, nulla dovrebbe essere considerato reale.

Nessuna delle atrocità descritte in The King's Dilemma™ è in alcun modo promossa, incoraggiata o tantomeno considerata anche solo ammissibile dall'editore, dagli autori, dai grafici, dagli sceneggiatori, né dai distributori di questo gioco.

UN'ESPERIENZA STILE LEGACY

The King's Dilemma è un'esperienza narrativa interattiva unica, con trame diverse e ramificate che portano a molteplici possibili finali. Il gioco richiederà anche di **firmare in modo permanente** carte, adesivi e schermi del giocatore; anche la plancia di gioco verrà **modificata** in modo **irreversibile** man mano che si svilupperanno gli eventi del gioco. Il numero di partite che sarete in grado di giocare è **finito** e varierà a seconda delle **scelte che farete** nel corso della vostra campagna. In media, giocherete circa 15 ore, corrispondenti a circa 15 partite. Quando la storia arriverà al suo epilogo, **il gioco terminerà e non potrà essere ripristinato** e ricominciato dall'inizio.

Nota: per vivere appieno l'esperienza di gioco di The King's Dilemma™, vi consigliamo vivamente di giocare sempre con lo stesso gruppo di persone. Tuttavia, non è un problema se un giocatore salta alcune partite. Troverete, infatti, più schermi Casata rispetto a quelli necessari per una singola partita, permettendo a nuove persone di aggiungersi a una campagna già iniziata (fino a un massimo di 12 giocatori).



DILEMMA CARD SYSTEM

The King's Dilemma™ è un gioco basato sul **Dilemma Card System™**. Il Dilemma Card System™ è un sistema per giochi di società sviluppato da Horrible Games, che permette di affrontare esperienze di gioco narrative e interattive uniche.

COMPONENTI



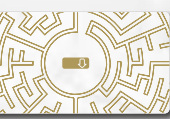
Questo Regolamento



12 schermi Casata



1 Mappa (fronte/retro)

3 dossier adesivi Mistero
(con 4 adesivi Mistero ciascuno)1 libretto delle Cronache
(177 adesivi Cronaca)

1 tessera Copertura



75 Buste

15 carte Voto
(5 carte Sì,
5 carte Passo,
5 carte No)1 indicatore
Stabilità5 segnalini
Obiettivi Pubblici Positivi72 segnalini
Moneta

5 indicatori Risorsa



1 segnalino Leader



6 carte Obiettivo Segreto

5 indicatori Momentum
(bianchi e neri)5 segnalini
Obiettivi Pubblici Negativi

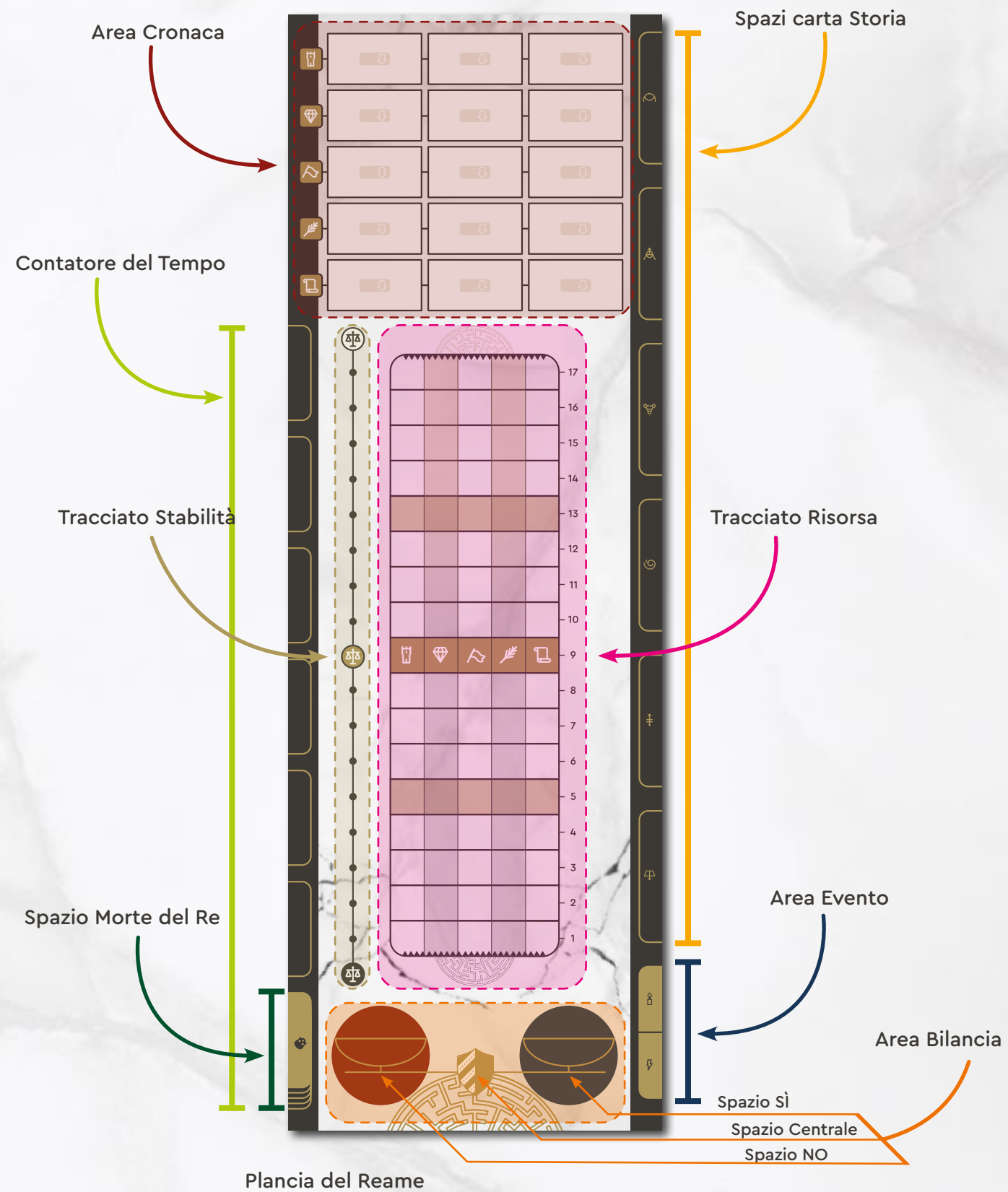
65 segnalini Potere



12 segnalini Esito

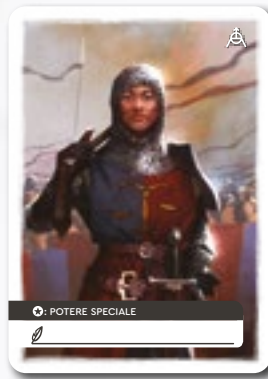


1 segnalino Moderatore

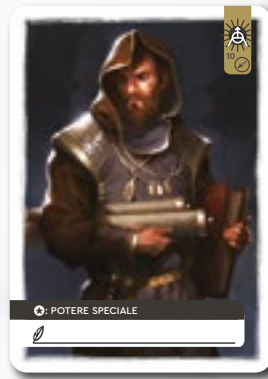


TIPI DI CARTE

Carte Storia



Fronte
(carta Storia normale)



Fronte
(carta Finale)



Le carte
Finale sono
riconoscibili da
uno stendardo
dorato
nell'angolo in
alto a destra.

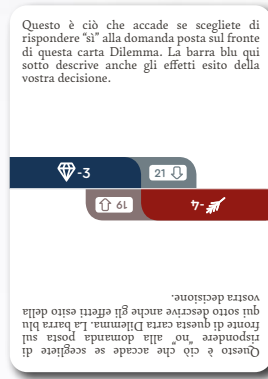


Retro

Carte Dilemma



Fronte



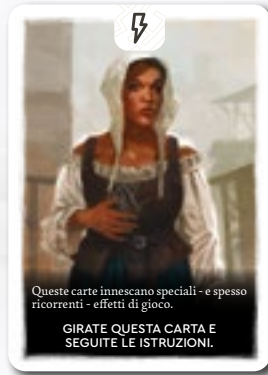
Retro

Carte Evento



Le carte Evento sono contenute solo in Buste Speciali (vedi pagina 27). Devono essere piazzate nell'area Evento della plancia Reame e descrivono le regole speciali per l'evento di gioco corrispondente. Potrebbe essere richiesto di tenere da parte queste carte per rimetterle in gioco in altre partite fino al completamento dell'evento.

Carte Attivazione



Le carte Attivazione si trovano principalmente nelle Buste Speciali (vedi pagina 27), con poche eccezioni. Di solito sono mescolate nel mazzo Dilemma e attivano eventi speciali quando sono pescate. Potrebbe essere richiesto di tenere da parte queste carte per rimetterle in gioco in altre partite fino al completamento dell'evento.

PANORAMICA DI GIOCO

In **The King's Dilemma**, i giocatori sono i rappresentanti di **famiglie influenti** (o **“Casate”**) e membri del **Consiglio del Re**. Storicamente, i re di Ankist hanno sempre riposto fiducia assoluta nel loro Consiglio e quindi il **vero potere** è nelle loro mani: sono i veri leader del **governo** di Ankist.

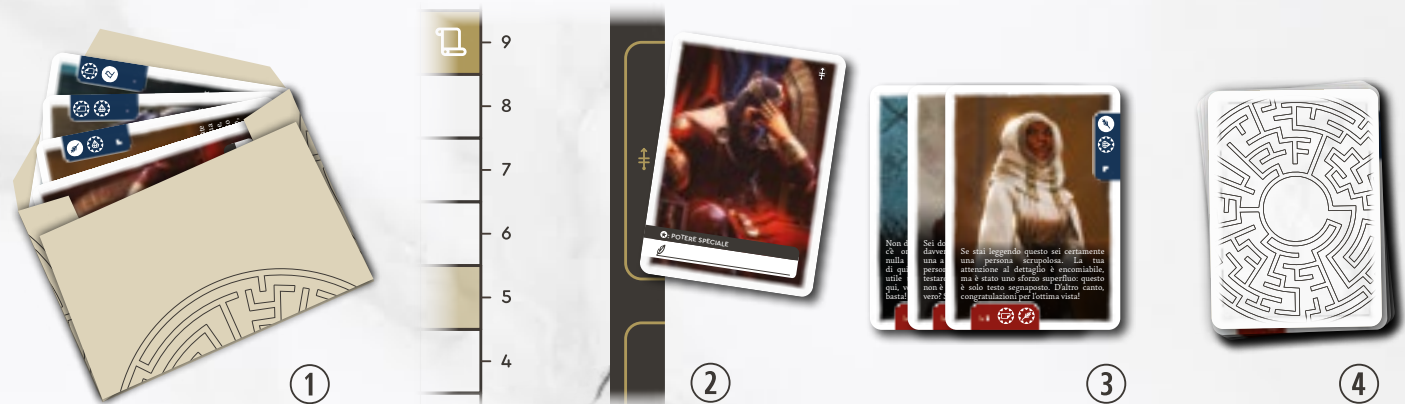
Ad ogni round **pescherete una carta** dal fondo del mazzo Dilemma e **vivrete l'evolversi della storia** del gioco in funzione delle vostre decisioni. Ogni carta è unica e vi porrà un **problema** (o **Dilemma**) che il Consiglio dovrà risolvere per conto del Re. Dovrete discutere, contrattare e prendere decisioni che **modelleranno la storia** del gioco e **determineranno il destino** del Regno di Ankist. Ogni volta che una carta Dilemma viene risolta **verrà rimossa permanentemente** dal mazzo Dilemma. Occasionalmente, però, le vostre decisioni porteranno ad aggiungere **carte completamente nuove al mazzo Dilemma**, sbloccando **nuovi eventi** che si verificheranno in futuro, come conseguenza delle **vostre decisioni**.

Dovrete **mandare avanti il Regno**, ma cercherete anche di **trarre vantaggio per la vostra Casata**; questa **lotta per il potere** potrebbe portare il regno a guerre, rivolte o carestie, oppure, al contrario, generare salute e benessere. Dipenderà dalle vostre **scelte**! Il punto, infatti, è che ogni decisione ha delle **conseguenze**: quello che potrebbe andar bene per il Regno nel suo insieme potrebbe essere un male per la vostra Casata. Agirete per il **bene comune**, o penserete soltanto a **voi stessi**? Al termine di ogni partita, i giocatori ottengono Punti Obiettivo (🌟🌟). I Punti Obiettivo sono utilizzati per determinare il vincitore di quella partita. Inoltre, a seconda di come vi siete classificati durante la partita e delle circostanze che hanno innescato la fine della partita, a prescindere che abbiate vinto o meno, otterrete anche **Punti Prestigio** (👑) e/o **Punti Brama** (👑) che dovrete registrare sul vostro schermo Casata. Entrambi sono **“punti campagna”** che vi aiuteranno a modellare il destino finale di Ankist e a determinare il **vincitore assoluto** della vostra campagna.

PRIMA DELLA VOSTRA PRIMA PARTITA

1. Preparete il Vostro Mazzo Dilemma Iniziale

Aprite la **Busta 00** (vedi pagina 26) ed estraetene il suo contenuto (①). Leggete la prima carta che trovate nella Busta (la **carta Storia**), quindi piazzatela sulla plancia Reame nello **spazio Trama** con lo stesso simbolo (②). Successivamente, **mescolate** le rimanenti **carte Dilemma** (③) e copritele con la **tessera Copertura** (④). Questo sarà il vostro **mazzo Dilemma** iniziale; usatelo quando vi viene chiesto di prendere il mazzo Dilemma dalla scatola durante il Passaggio 7 del Setup di Gioco (vedi pagina 9). Assicuratevi sempre di tenere tutte le carte Dilemma **a faccia in su** e non leggete mai il testo sul retro delle carte fino a quando non siete **esplicitamente autorizzati a farlo** (vedi pagina 15)!

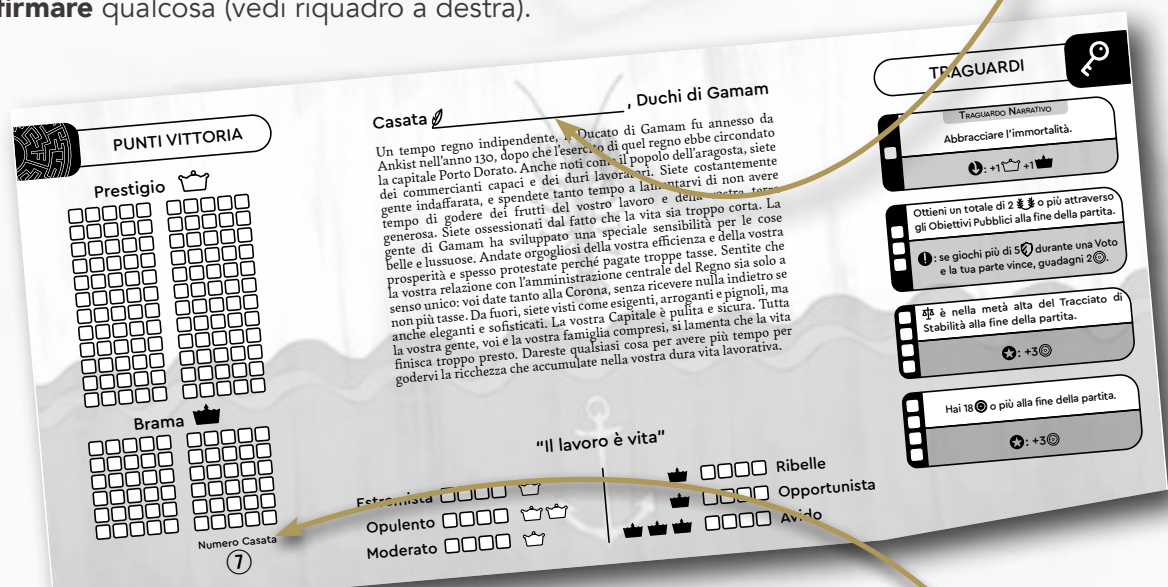


2. Scegliere uno Schermo Casata

Scegliete uno schermo Casata: una volta scelto sarà per sempre il **vostro** schermo Casata e dovrete usarlo in tutte le partite della vostra campagna (prendetevi tempo per sceglierlo). Vi permetterà di tenere traccia dei vostri punti **Prestigio**  e **Brama**  nel corso della storia del gioco (vedi pagina 33). Lo schermo mostra anche diversi **traguardi**: gli **obiettivi a lungo termine** della vostra Casata. Per ulteriori dettagli sui traguardi disponibili nello schermo della vostra Casata, vedi pagina 13.

Nota: potete aggiungere nuovi giocatori alla vostra campagna anche dopo aver fatto alcune partite, ma questi devono comunque scegliere un nuovo schermo Casata prima della loro prima partita a The King's Dilemma e usarlo poi durante ogni partita successiva. Per gustare il gioco appieno, però, vi consigliamo vivamente di giocare tutta la campagna sempre con lo stesso gruppo di persone.

Prima di procedere, **scrivete il nome della vostra Casata** sullo schermo. Quando scegliete il nome della vostra Casata, sentitevi liberi di usare il vostro **vero nome di famiglia** (ad es. "Casata Gandolfi"), una sua **variante stile fantasy** (ad es. "Casata Gandalf") o un nome completamente **inventato** a vostra scelta (ad esempio, "Casata Ludente"). Tenete presente, però, che questo sarà anche il nome che dovrete usare **ogni volta** che il gioco vi chiederà di **firmare** qualcosa (vedi riquadro a destra).



GLI SPAREGGI DEL PRESTIGIO

Durante il gioco, vi potrebbe essere chiesto chi ha il Prestigio **più alto** o **più basso**. In questi casi, dovete guardare il numero di **Punti Prestigio**  segnato sul vostro schermo Casata. **Un numero più alto di  equivale a un Prestigio più alto. In caso di parità, guardate il numero della Casata nel lato in basso a sinistra del vostro schermo Casata. Un numero di Casata più alto significa che avete un prestigio più alto** ai fini dello spareggio.

FIRMARE

Occasionalmente il gioco vi chiederà di firmare qualcosa (carte Storia, adesivi Cronaca e così via). Firmare adesivi Cronaca e carte Storia indica che siete il responsabile delle vostre decisioni e delle loro conseguenze, così come è stato determinato dal modo in cui avete votato per risolvere i diversi Dilemmi che avete affrontato durante la partita e dal modo in cui la storia del gioco progredirà di conseguenza.

Casata  Gandalf, Duchi di Gamam

Un tempo regno indipendente, il Ducato di Gamam fu annesso da Ankiat nell'anno 130, dopo che l'esercito di quel regno ebbe circondato la capitale Porto Dorato. Anche noti come il popolo dell'aragosta, siete dai commercianti capaci e dei duri lavoratori. Siete costantemente gente indaffarata, e spendete tanto tempo a lamentarvi di non avere tempo di godere dei frutti del vostro lavoro e della vostra generosità. Siete ossessionati dal fatto che la vita sia troppo corta. La gente di Gamam ha sviluppato una speciale sensibilità per le cose belle e lussuose. Andate orgogliosi della vostra efficienza e della vostra prosperità e spesso protestate perché pagate troppe tasse. Sentite che la vostra relazione con l'amministrazione centrale del Regno sia solo a senso unico: voi date tanto alla Corona, senza ricevere nulla indietro se non più tasse. Da fuori, siete visti come esigenti, arroganti e pignoli, ma non più tasse. La vostra famiglia è pulita e sicura. Tutta la vostra gente, voi e la vostra famiglia compresi, si lamenta che la vita finisca troppo presto. Dareste qualsiasi cosa per avere più tempo per godervi la ricchezza che accumulate nella vostra dura vita lavorativa.

Numero Casata

7

SETUP DEL GIOCO

① Posizionate la **plancia Reame** al centro del tavolo. Quindi, posizionate ogni **indicatore Risorsa** nello spazio corrispondente della fila centrale del **Tracciato Risorsa**. Determinate casualmente **quale lato** (bianco o nero) di ciascun indicatore è rivolto **verso l'alto** (lanciate i pezzi come monete per ottenere il colore, bianco o nero).

② Posizionate l'**indicatore Stabilità** nello **spazio centrale** del **Tracciato Stabilità**.

Gli indicatori Risorsa rappresentano lo stato generale del vostro regno, condensato in 6 valori: Influenza, Ricchezza, Morale, Benessere, Conoscenza e Stabilità.

L'**Influenza** rappresenta la forza del vostro esercito, la vostra reputazione agli occhi degli altri paesi, quanto efficacemente fate osservare la legge e il rispetto che la gente di Ankiat ha nei confronti della vostra leadership.

La **Ricchezza** rappresenta la quantità di denaro nel tesoro reale, la quantità di beni di lusso che avete, la qualità di vita per le classi agiate e la vostra capacità di acquistare risorse dagli altri paesi.

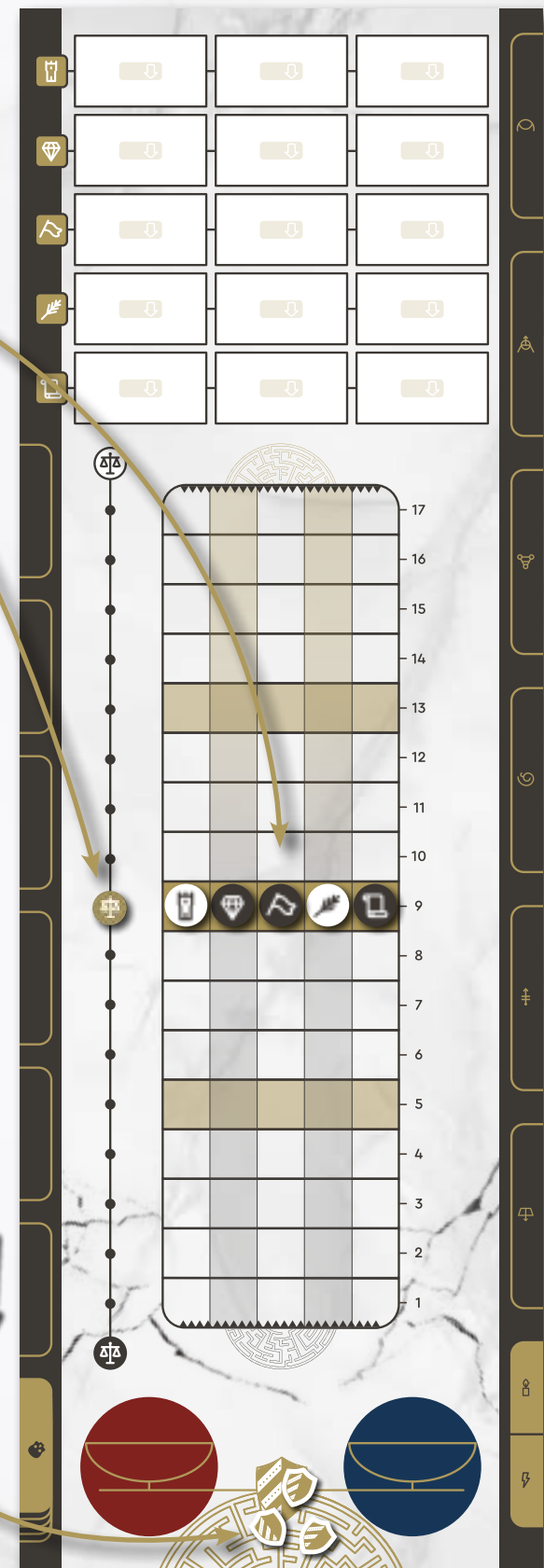
Il **Morale** rappresenta la felicità della vostra gente, quanto sono ottimisti riguardo alla loro vita e condizione, quanto credono in un futuro migliore e quanto possono trovare conforto nella religione.

Il **Benessere** rappresenta la salute della popolazione e la quantità e disponibilità di beni di prima necessità come cibo e acqua. Rappresenta anche l'assenza di malattie e la quantità di persone nel vostro regno.

La **Conoscenza** rappresenta la quantità e la qualità di progressi tecnologici e medici raggiunti dal vostro regno, la misura delle vostre espressioni culturali e artistiche e quanto sapete della storia passata del mondo.

La **Stabilità** rappresenta l'equilibrio della vostra società. Il suo posto migliore è nel mezzo del suo tracciato: significa che il regno è perfettamente equilibrato. Quando si avvicina all'estremità inferiore del suo tracciato, le cose stanno andando molto male, creando tensioni sociali. Quando si avvicina all'estremità superiore, d'altro canto, alcune fazioni stanno accumulando più potere di altre, creando instabilità.

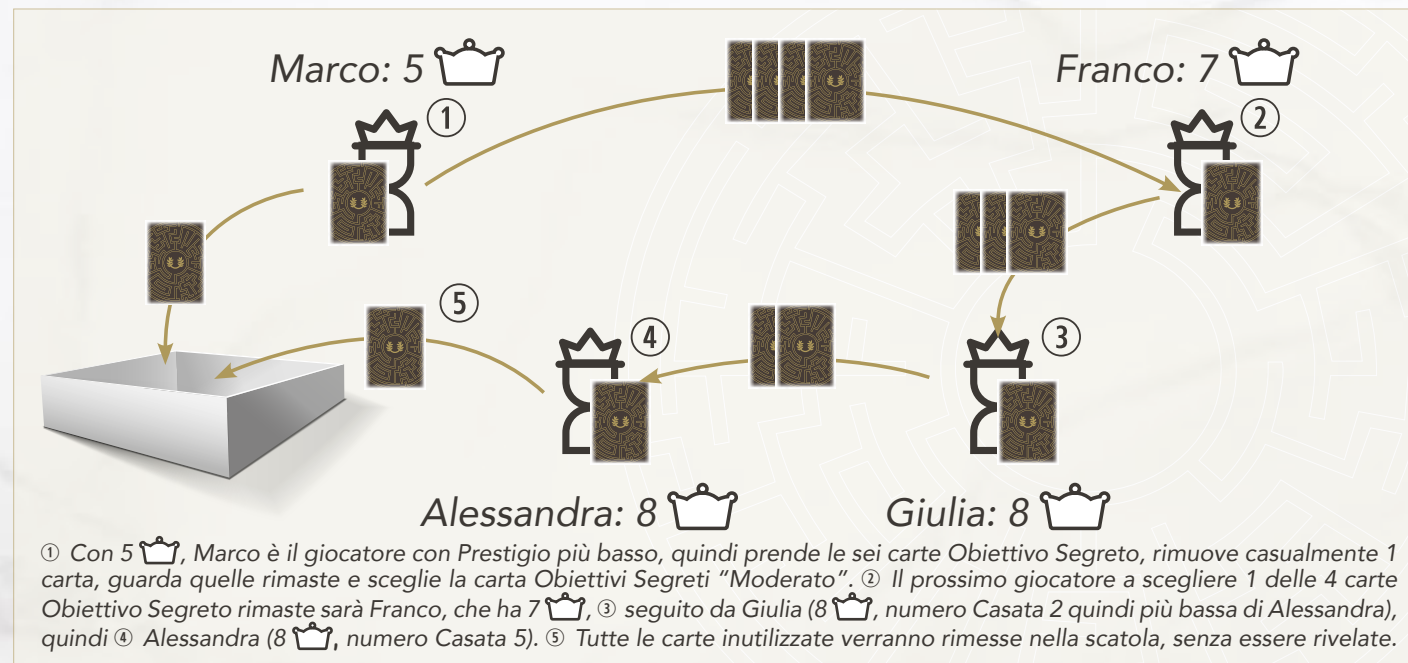
③ Posizionate il resto dei segnalini e degli indicatori vicino alla plancia Reame. Questa è la "riserva generale". Prendete **3 segnalini Potere** dalla riserva generale e posizionatevi nello **spazio centrale della Bilancia** sulla plancia Reame.



④ Posizionate lo **schermo Casata** di fronte a voi, quindi prendete **1 carta SÌ**, **1 NO** e **1 PASSO** e posizionatele **a faccia in su** davanti al vostro schermo Casata. Verranno utilizzate durante la **Fase di Votazione**. Rimettete tutte le carte inutilizzate nella scatola.

⑤ Posizionate **8 segnalini Potere** e **10 Monete** dietro al vostro schermo Casata. All'inizio della campagna, tutte le Casate iniziano con la **stessa quantità** di Potere e Monete, ma nelle partite successive, a seconda dei **traguardi** sbloccati e di **altri fattori**, la quantità iniziale di Potere e Monete durante il setup del gioco potrebbe **cambiare** (vedi pagine 13-14). Ricordate di **controllare** sempre se avete **sbloccato dei traguardi** della Casata, in modo da sfruttare le nuove abilità all'inizio di ogni partita!

⑥ Il giocatore con il **Prestigio più basso** (in caso di pareggio, vedi pagina 6) mescola tutte le **6 carte Obiettivo Segreto** e ne **rimuove a caso 1** dal mazzo. Questo giocatore, quindi, guarda le 5 carte rimaste e ne sceglie una. Dopo che il primo giocatore ha scelto la sua carta Obiettivi Segreti, consegna il mazzo al giocatore con il **secondo Prestigio più basso**, che ora deve scegliere una carta Obiettivi Segreti tra quelle rimaste, e così via, fino a quando **tutti i giocatori** hanno scelto **1 carta Obiettivi Segreti**. L'Obiettivo Segreto è la vostra **fonte principale** di punti Obiettivo alla fine della partita (vedi pagina 30). Mettete tutte le **carte inutilizzate** nella scatola **senza guardarle**. **Non saranno usate** fino alla prossima partita.



ALLINEAMENTO DELLA CASATA

Quando scegliete i vostri Obiettivi Segreti, tenete presente che usare gli stessi in più di una partita vi permetterà di sbloccare un piccolo traguardo (vedi pag. 13). Ogni schermo Casata mette in evidenza anche l'Allineamento della vostra Casata, cioè le vostre due carte Obiettivo Segreto "preferite". Sbloccare i traguardi corrispondenti vi darà un bonus maggiore rispetto agli altri.

Estremista ☐☐☐☐

Opulento ☐☐☐☐

Moderato ☐☐☐☐

☐☐☐☐ Ribelle

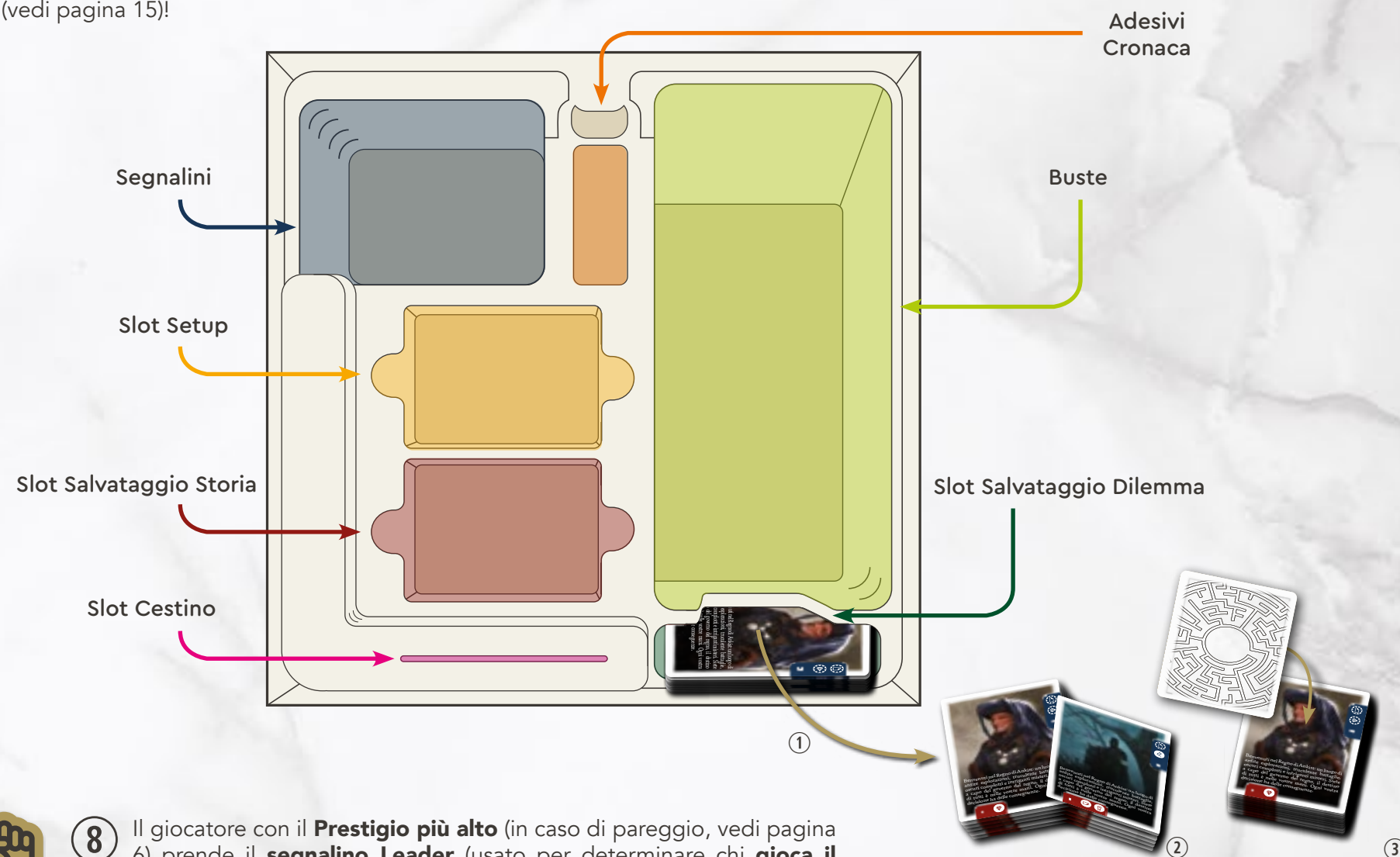
☐☐☐☐ Opportunista

☐☐☐☐ Avido

SIGNIFICATO DEI VOSTRI OBIETTIVI SEGRETI

La vostra Casata ha molti obiettivi a lungo termine. Potrebbero essere necessarie molte partite per raggiungerli (questo significa che nella storia di gioco saranno passati decenni o anche generazioni), ma gli obiettivi sono sempre gli stessi. Interpretate sempre un rappresentante della vostra Casata ed è nel vostro interesse raggiungere questi obiettivi, ma assumete il ruolo di una persona diversa a ogni partita, con il proprio allineamento morale e i propri ideali personali. Questi sono rappresentati dagli Obiettivi Segreti. Durante una partita, come "Andrea Ligabue Primo", potreste essere un Moderato, ma durante la successiva partita "Checco Ligabue Secondo" potrebbe essere un Estremista.

⑦ Prendete il **mazzo Dilemma** (composto da **carte Dilemma** e **carte Attivazione**) dallo slot **Salvataggio Dilemma** (①) e mescolatelo (②). Poi, coprite la parte superiore del mazzo con la **tessera Copertura** (③), senza guardarla. Assicuratevi sempre di tenere il mazzo Dilemma con le carte **a faccia in su** e di **non leggere mai** il testo sul **retro** delle carte finché non veniate **esplicitamente autorizzati** a farlo (vedi pagina 15)!



⑧ Il giocatore con il **Prestigio più alto** (in caso di pareggio, vedi pagina 6) prende il **segnalino Leader** (usato per determinare chi **gioca il primo turno** durante la Fase di Votazione e chi dovrà **Firmare** la decisione alla fine della Fase di Votazione).



⑨ Il giocatore con il **Prestigio più basso** (in caso di pareggio, vedi pagina 6) prende il **segnalino Moderatore** (che può essere usato dal suo proprietario per **rompere i pareggi** durante una votazione).

⑩ Se questa **non è la vostra prima partita**, controllate se dovete applicare anche uno o più **effetti di setup legacy** (per maggiori dettagli, vedi la pagina successiva). Altrimenti, il vostro setup termina qui.

GLI SLOT SALVATAGGIO

Dopo aver completato la vostra prima partita a The King's Dilemma, utilizzerete lo slot Salvataggio Dilemma all'interno della scatola per conservare il mazzo Dilemma nel suo stato attuale (incluse tutte le carte Attivazione presenti) e lo slot Salvataggio Storia per conservare le carte Evento in corso e tutte le carte Storia sbloccate. In tal modo potete "salvare la partita" e ripartire dallo stesso punto della vostra storia all'inizio della prossima partita!

... siete pronti per iniziare!

EFFETTI DI SETUP LEGACY

Setup Storia e Carte Evento

Prendete le **carte Evento** e le **carte Storia** conservate nello **slot Salvataggio Storia** della scatola di gioco (se presenti). Preparate le carte Evento seguendo le regole descritte sulle carte stesse. Quindi, dividete le carte Storia per **Trama** (il simbolo nell'angolo in alto a destra) in diversi mazzi, ordinati per numero, con il **numero più alto in cima** e posizionatele negli spazi con i **simboli corrispondenti** ai bordi della **plancia Reame**.

Nota: può essere utile leggere tutte le carte Storia disponibili all'inizio di ogni partita, per ricordare a tutti i giocatori gli eventi accaduti in passato nel vostro regno e chi ne è stato responsabile. È estremamente consigliato farlo se state aggiungendo nuovi giocatori a una campagna in corso!

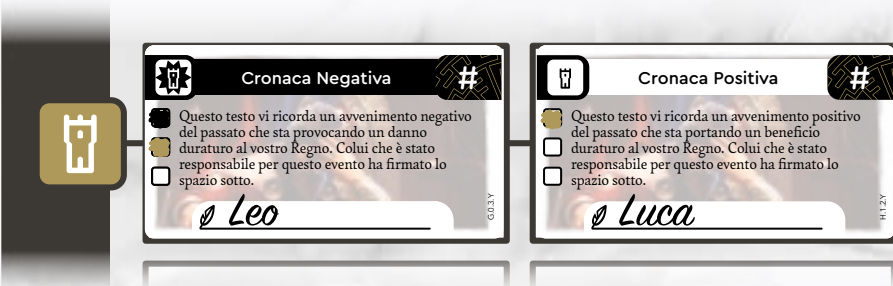


Adesivi Cronaca

Gli adesivi Cronaca rappresentano **eventi in corso a lungo termine** innescati dalle vostre decisioni (). **Non hanno** quindi **un effetto immediato**. Possono essere **Positivi** (con lo sfondo del titolo bianco) o **Negativi** (con lo sfondo del titolo nero). Essi sono uno degli effetti possibili di alcune carte Dilemma. Gli adesivi Cronaca sono attaccati, durante la partita, sulla **plancia Reame**, nella riga con il **simbolo Risorsa** corrispondente a quello che hanno nell'**angolo in alto a sinistra**. Se ci sono adesivi Cronaca sulla vostra plancia Reame, applicate gli effetti Legacy seguenti prima di iniziare la nuova partita:

1 INVECCHIAMENTO DELLE CRONACHE

Segnate **1 casella** su **ogni adesivo Cronaca** attaccato all'area Cronaca della plancia Reame. I segni indicano quanto è vecchio l'evento che ha innescato quella Cronaca e quanto è probabile che la gente se ne dimentichi.

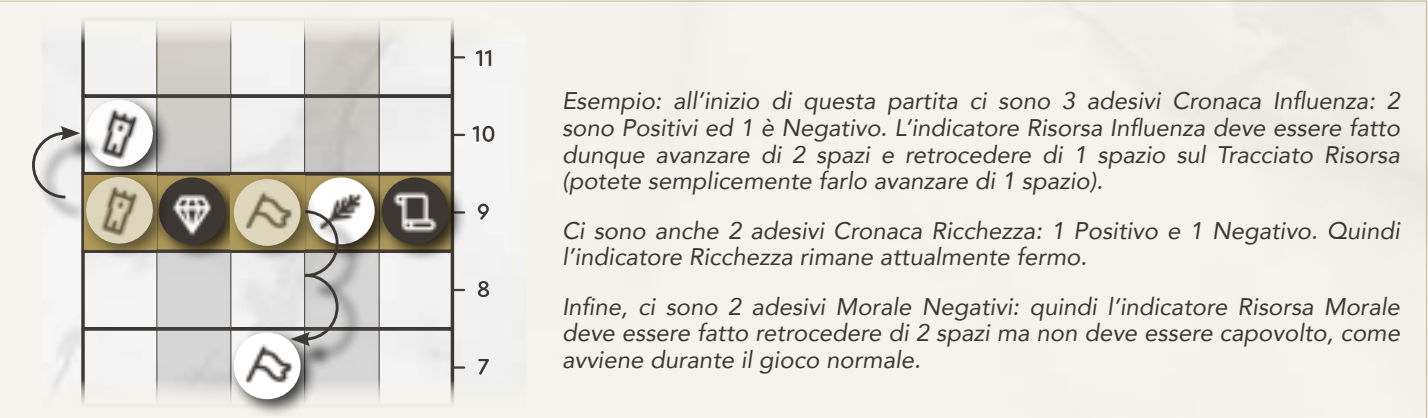


Dovete segnare 1 casella su ogni adesivo Cronaca sul tabellone. L'adesivo Negativo più vecchio (a sinistra) ora ha un totale di 2 caselle segnate, mentre quello Positivo più recente (a destra) ne ha solo 1.

2 APPLICARE EFFETTI LEGACY SULLE RISORSE

Per ogni Risorsa, contate quanti **adesivi Cronaca Positiva** sono attaccati sull'area Cronaca della plancia Reame nella riga con il simbolo corrispondente. Fate quindi **avanzare l'indicatore Risorsa dello stesso tipo**, sul Tracciato Risorsa, dello **stesso numero di spazi**. Poi, contate quanti **adesivi Cronaca Negativa** sono attaccati sull'area Cronaca della plancia Reame, nella riga con il simbolo corrispondente e **fate retrocedere l'indicatore Risorsa dello stesso tipo**, sul Tracciato Risorsa, dello **stesso numero di spazi**.

Importante: durante questo passaggio, lasciate l'indicatore Stabilità al centro del Tracciato Stabilità e non capovolgete gli indicatori Risorsa.



3 APPLICARE EFFETTI LEGACY SUL POTERE

Controllate le firme sugli adesivi attaccati sull'area Cronaca della plancia Reame. Per **ogni adesivo Positivo** firmato da un giocatore, quel giocatore deve prendere **1 Potere** dalla riserva generale e **aggiungerlo alla sua riserva personale** (dietro il proprio schermo Casata); per **ogni adesivo Negativo** firmato da un giocatore, invece, quel giocatore deve restituire **1 Potere** dalla **propria riserva personale** (dietro il proprio schermo Casata) **scartandolo** nella riserva generale (potrebbe anche accadere che un giocatore inizi la partita **senza alcun Potere**).



4 ASSEGNARE OBIETTIVI PUBBLICI

Per ogni Risorsa, **controllate le firme** sugli adesivi attaccati sull’area Cronaca della plancia Reame.

Il giocatore che sta partecipando alla partita corrente e che ha firmato **l’adesivo Cronaca Positivo più recente** per quella Risorsa (cioè quello con il **minor numero di segni** su di esso) riceve il corrispondente segnalino **Obiettivo Pubblico Positivo**. In caso di pareggio, il giocatore che ha firmato l’adesivo **più a destra** tra quelli oggetto di pareggio, vince lo spareggio. Il giocatore che sta partecipando alla partita corrente e che ha firmato **l’adesivo Cronaca Negativo più recente** per quella Risorsa (cioè quello con il minor numero di segni su di esso) riceve il corrispondente segnalino **Obiettivo Pubblico Negativo**. In caso di pareggio, il giocatore che ha firmato l’adesivo **più a destra** tra quelli oggetto di pareggio, vince lo spareggio. **Ignorate** gli adesivi firmati da giocatori che non stanno partecipando alla partita corrente durante questo passaggio. *Nota: È possibile che a un giocatore sia già stato assegnato un segnalino Obiettivo Pubblico applicando l’effetto di una Carta Storia (vedi pagina 10). In questo caso l’effetto della Carta Storia ha la priorità e l’adesivo Cronaca più recente viene ignorato per quell’Obiettivo Pubblico.*

Piazzate tutti i segnalini Obiettivo Pubblico che avete ricevuto **davanti al vostro schermo Casata**, in modo che tutti i giocatori possano sempre vederli. I segnalini Obiettivo Pubblico contribuiranno al vostro **punteggio di fine partita**, determinando il vincitore di ogni singola partita (vedi pagina 30).

A ogni giocatore possono essere assegnati solo **fino a 2 segnalini** Obiettivo Pubblico **Positivi** e **fino a 2 segnalini** Obiettivo Pubblico **Negativi** durante una singolapartita.Seaungiocatorenevenisseroassegnati **di più**, alla fine di questo passaggio, egli dovrebbe scegliere quali 2 vuole **tenere** e scartare i **restanti**. I segnalini Obiettivo Pubblico scartati in tal modo **non sono assegnati** a nessun giocatore durante questa partita e possono essere **rimessi nella scatola**.

Nota: può essere utile leggere tutti gli adesivi Cronaca all’inizio di ogni partita, per ricordare a tutti i giocatori gli eventi accaduti in passato nel vostro regno e chi ne è stato responsabile. È estremamente consigliato farlo se state aggiungendo nuovi giocatori a una campagna in corso!

OBIETTIVI PUBBLICI

La gente si ricorda di coloro che hanno del bene o del male al Regno. Gli Obiettivi Pubblici rappresentano proprio questo ricordo. Per esempio, se avete causato il danno più recente all'economia del Regno in una partita precedente, la gente vi biasimerà se l'economia continua a peggiorare alla fine di questa partita. Ma se avete approvato delle buone leggi che hanno migliorato l'influenza del Regno e continuano a riscuotere successo, ve ne daranno credito. Questo si tradurrà in un bonus (o un malus) di Punti Obiettivo alla fine della partita.

Esempio: Laura ha firmato 1 adesivo Cronaca Influenza Positivo. Anche Carlo ne ha firmato 1, ma non partecipa a questa partita, quindi viene ignorato e il segnalino Obiettivo Pubblico Positivo di Influenza è assegnato a Laura. Nessun adesivo di Influenza Negativo è attaccato sulla plancia Reame, quindi il segnalino Obiettivo Pubblico Negativo di Influenza non viene assegnato a nessuno.

Guardando gli adesivi Cronaca Morale: Martina, Valentina e Noa sono tutti pari con un adesivo Cronaca Morale Negativo firmato. L’adesivo di Martina è il più vecchio con 3 segni, quindi perde lo spareggio. Gli altri due adesivi hanno 1 segno ciascuno (significa che sono stati assegnati durante la partita precedente), ma Noa è il più recente (perché più a destra), quindi vince lo spareggio e gli viene assegnato il segnalino Obiettivo Pubblico Negativo di Morale.

Traguardi di Casata

Ogni schermo Casata mostra diversi **traguardi**. Ogni traguardo ha una **condizione** che deve essere soddisfatta (una o più volte) allo scopo di sbloccare la corrispondente **abilità speciale**. Ogni volta che una condizione viene soddisfatta, dovete **segnare 1 delle caselle** per quel traguardo. Solitamente lo fate solo alla **fine della partita**, ad eccezione dei **traguardi Narrativi** (vedi sotto). Quando tutte le caselle di un traguardo sono state segnate, il traguardo è **completato** e si **sblocca** l’abilità speciale corrispondente.

*Nota: il traguardo in cima a destra di ogni schermo Casata è un traguardo Narrativo. Questo viene sbloccato durante la partita se si verificano alcuni **eventi specifici della storia**. Alcuni di questi eventi della storia **si escludono a vicenda**: se un altro giocatore sblocca il proprio, potrebbe significare che non sarete mai in grado di sbloccare il vostro! La condizione indicata sul vostro schermo vi dà un **indizio**: ogni volta che vedete degli eventi di gioco andare in una direzione che pensate sia contraria ai vostri traguardi narrativi, provate invece a **volgerli a vostro favore**!*

Alcune abilità speciali forniscono **bonus istantanei una tantum** quando vengono sbloccate. Altre cambiano la quantità di **Potere** 🗡️ o **Monete** 💰 con cui iniziate la partita. Infine, alcune abilità speciali sono **abilità specifiche** che potete attivare a piacimento o che possono **essere attivate** quando vengono soddisfatte condizioni di gioco specifiche. Trovate una rapida panoramica di tutti i tipi di abilità speciali che potreste trovare sugli schermi Casata nel riquadro della pagina successiva.

1

Questa è la condizione da soddisfare.

2

3

! : questa è l'abilità che guadagnate

Ogni traguardo ha una condizione da soddisfare (①). Ogni volta che soddisfatte una condizione , dovete segnare 1 casella per quel traguardo (②). Quando tutte le caselle sono state segnate, sbloccate un’abilità speciale (③).

Il traguardo in cima sul lato destro del vostro schermo Casata è sempre il traguardo Narrativo della vostra Casata, che viene attivato da specifici eventi della storia. Gli altri tre traguardi hanno condizioni di innesco correlate al flusso di gioco.



PUNTI VITTORIA

Prestigio

Brama

Casata

Duchi di Gamam

Un tempo regno indipendente, il Ducato di Gamam fu annesso da Ankist nell'anno 130, dopo che l'esercito di quel regno ebbe circondato la capitale Porto Dorato. Anche noti come il popolo dell'aragosta, siete dei commercianti capaci e dei duri lavoratori. Siete costantemente gente indaffarata, e spendete tanto tempo a lamentarvi di non avere tempo di godere dei frutti del vostro lavoro e della vostra terra generosa. Siete ossessionati dal fatto che la vita sia troppo corta. La gente di Gamam ha sviluppato una speciale sensibilità per le cose belle e lussuose. Andate orgogliosi della vostra efficienza e della vostra prosperità e spesso protestate perché pagate troppe tasse. Sentite che la vostra relazione con l'amministrazione centrale del Regno sia solo a senso unico: voi date tanto alla Corona, senza ricevere nulla indietro se non più tasse. Da fuori, siete visti come esigenti, arroganti e pignoli. Tutta anche eleganti e sofisticati. La vostra Capitale è pulita e sicura. Tutta la vostra gente, voi e la vostra famiglia compresi, si lamenta che la finisca troppo presto. Dareste qualsiasi cosa per avere più tempo per godervi la ricchezza che accumulate nella vostra dura vita lavorativa.

TRAGUARDI

TRAGUARDO NARRATIVO

Abbracciare l'immortalità.

Otteni un totale di 2 曼曼 o più attraverso gli Obiettivi Pubblici alla fine della partita.

! : se giochi più di 5 曼曼 durante una Voto e la tua parte vince, guadagni 2 曼曼.

曼曼 è nella metà alta del Tracciato di Stabilità alla fine della partita.

☆: +3 曼曼

Hai 18 曼曼 o più alla fine della partita.

☆: +3 曼曼

"Il lavoro è vita"

Applicare effetti Legacy della Storia

Molte carte Storia mostrano **abilità speciali**, simili a quelle che potete sbloccare con i traguardi sul vostro schermo Casata. Solo l'abilità speciale della carta Storia **in cima a ogni trama** è attiva: ogni volta che una **nuova carta Storia copre la vecchia**, la vecchia abilità speciale viene **immediatamente disattivata**.

Come per i traguardi della Casata, anche le abilità speciali concesse dalle carte Storia possono fornire **bonus istantanei una tantum** quando vengono sbloccate, cambiare la **quantità di Potere** o **Monete** con cui iniziate la partita o essere abilità **specifiche** che potete **attivare a piacimento** o che possono essere **attivate** quando vengono soddisfatte **condizioni di gioco specifiche**.

Ecco una rapida panoramica di tutti i tipi di abilità speciali che potete trovare sul vostro schermo Casata o sulle carte Storia.



Fino a quando questa carta resta la prima carta nella sua pila, chi l'ha Firmata guadagnerà 2 Monete all'inizio di ogni partita e ogni volta che qualsiasi giocatore (non solo chi l'ha Firmata) guadagna Monete per l'Obiettivo Pubblico Positivo di Potere, egli guadagnerà 1 Moneta aggiuntivo (vedi pagina 30).

LEGENDA DELLE ABILITÀ SPECIALI

👇: Queste abilità sono **attivate immediatamente** quando viene **sbloccato** il traguardo corrispondente o quando la carta Storia corrispondente viene **giocata sulla plancia**.

★: Queste abilità sono attivate **all'inizio di ogni partita (ignorete** le abilità presenti su quelle carte Storia che non sono in cima alla loro pila).

⚠️: Queste abilità si innescano quando viene **soddisfatta una certa condizione** durante o alla fine di una partita (**ignorete** le abilità presenti su quelle carte Storia che non sono in cima alla loro pila).

☐: Queste abilità con caselle da segnare si trovano solo sulle **carte Storia**. Quando un'abilità speciale ha 1 o più caselle da segnare, dovete **segnare 1 casella** ogni volta che **usate o attivate** l'abilità. Quando **tutte le caselle sono state contrassegnate, non potete più utilizzare** l'abilità.

+X 👑 / 👑: **segnate immediatamente** il numero indicato di punti **Prestigio** sul vostro schermo Casata (solo chi ha **Firmato** nel caso di una carta Storia).

+X 🕒: Prendete dalla riserva generale il **numero indicato di Monete** e **aggiungetele alla vostra riserva** (solo chi ha **Firmato** nel caso di una carta Storia).

+X 🗡️: Prendete dalla riserva generale il **numero indicato di Potere** e **aggiungeteli alla vostra riserva** (solo chi ha **Firmato** nel caso di una carta Storia).

+X 🗡️ / 🗡️: Queste abilità si trovano solo sulle Carte Finale (vedi pagina 27). Tutti i valori di Coesione e Dissenso sulle carte Finale saranno importanti durante il **Gran Finale** della campagna.



GIOCARE LA PARTITA

La partita si svolge in round, e ogni round è diviso a sua volta in 5 fasi:

1. **Pescare e Leggere una Carta dal Mazzo Dilemma;**
2. **Posizionare i segnalini Esito** sulla **Bilancia;**
3. **Votazione del Consiglio;**
4. **Risoluzione della votazione;**
5. **Risoluzione del Dilemma.**

Sono tutte collegate alla carta pescata dal **mazzo Dilemma** all'inizio del round. Nella maggior parte dei casi questa sarà una **carta Dilemma** che descriverà un problema presente nel regno, quindi vi porrà una **domanda** alla quale dovrete semplicemente rispondere **Sì** o **NO** attraverso una votazione (vedi pagina 16). La carta sarà quindi **girata**, rivelando le **conseguenze** della scelta che avete fatto (vedi pagina 23).

Alla fine del round, la carta pescata verrà posizionata sul **Contatore del Tempo** per indicare il passaggio del **tempo**, quindi il **nuovo round** inizierà **pescando un'altra carta** dal mazzo Dilemma. Il gioco può terminare in due modi:

- **il Re Abdica** se 🗡️ raggiunge una delle estremità del Tracciato Stabilità (per ulteriori informazioni sulla stabilità, vedi pagina 24);
- **il Re Muore** se la carta viene piazzata nello **spazio finale** del **Contatore del Tempo** e vengono soddisfatte alcune condizioni (vedi pagina 29).

Il punteggio di ogni giocatore è determinato dalle loro carte **Obiettivo Segreto** (vedi pagina 30) e dai loro segnalini **Obiettivo Pubblico** (vedi pagina 32). Vengono anche assegnati **Punti Obiettivi bonus** ai giocatori con **più Potere** e/o **Monete** rimasti nella loro riserva alla fine della partita. Il giocatore con il **maggior numero di punti** è il **vincitore**.

FASI DEL ROUND

1. Pescare e Leggere una Carta dal Mazzo Dilemma

Questa è la **prima cosa** che dovete fare ogni round. Pescate 1 carta Dilemma dal fondo del mazzo (assicuratevi sempre di guardarla con il **fronte a faccia** in su, e di **non mostrate accidentalmente il retro** agli altri giocatori, voi compresi!) e **leggetela a voce alta**, in modo che tutti i giocatori possano sentire chiaramente. Non è davvero molto importante **chi legge** la carta agli altri giocatori: potete dare questo compito al giocatore che al momento ha il **segnalino Leader**, potete farlo a turno in **senso orario** oppure potete **scegliere uno di voi** che leggerà sempre tutte le carte come **“narratore”** grazie alle sue eccezionali capacità di narrazione... **scegliete quello che per voi è meglio!**



2. Posizionare i Segnalini Esito sulla Bilancia

Dopo aver letto la carta Dilemma per il round, guardate i **simboli** negli spazi **SÌ** e **NO** della carta e posizionate i corrispondenti **segnalini Esito** sui due piatti della **Bilancia** (vedi immagine). I segnalini indicano le **conseguenze più ovvie** per le possibili decisioni che potete prendere e fungono da **rapido promemoria** per tutti i giocatori, anche quelli seduti lontani dalla carta Dilemma e che non riescono a vederla. I possibili esiti, che possono essere indicati qui, comprendono l'aumento o la diminuzione dei **valori Risorsa** (conseguenze immediate) e il posizionamento di un **adesivo Cronaca** (conseguenze a lungo termine).

Esempio: questa carta suggerisce che approvare un taglio delle tasse sul pane durante una carestia danneggerà le riserve monetarie (esito SÌ), ma che respingere il taglio potrebbe danneggiare il benessere della gente, con una conseguenza a lungo termine rappresentata da un adesivo negativo (esito NO).

I segnalini Esito corrispondenti vengono posizionati sui due piatti della Bilancia, come nella figura sopra.

3. Votazione del Consiglio

Quando avete finito di analizzare e discutere la carta Dilemma, è il momento di passare alla **Fase di Votazione**. A partire dal Leader (cioè il giocatore con il segnalino Leader) e procedendo in senso orario, dichiarerete se intendete **VOTARE SÌ, VOTARE NO, PASSARE E RACCOGLIERE POTERE** o **PASSARE E DIVENTARE MODERATORE**:

VOTARE SÌ

Votate di supportare la proposta della carta Dilemma. Per fare questo, dovete posizionare 1 o più segnalini Potere sulla **carta SÌ** davanti al vostro schermo Casata.

VOTARE NO

Votate di rifiutare la proposta della carta Dilemma. Per fare questo, dovete posizionare 1 o più segnalini Potere sulla **carta NO** davanti al vostro schermo Casata.

Per VOTARE SÌ, prendete 1 o più segnalini Potere dalla vostra riserva e posizionate sulla vostra carta SÌ.

Per VOTARE NO, prendete 1 o più segnalini Potere dalla vostra riserva e posizionate sulla vostra carta NO.

LEGENDA DEGLI ESITI DEL DILEMMA

Esiti Risorsa: quando uno di questi simboli appare nello spazio SÌ/NO sul fronte di una carta Dilemma, il valore della Risorsa corrispondente **aumenterà** (esiti positivi) o **diminuirà** (esiti negativi) se viene scelto tale esito durante la Fase di Votazione.



Adesivi Cronaca: quando questo simbolo appare sullo spazio SÌ/NO sul fronte di una carta Dilemma e avete scelto tale esito durante la Fase Votazione, dovrete attaccare un **adesivo Cronaca** sulla plancia Reame .



CONSEGUENZE INASPETTATE

Attenzione! Non tutte le conseguenze saranno esplicitamente indicate negli spazi SÌ e NO sul fronte di una carta Dilemma. Dovreste analizzare il testo di ogni carta Dilemma attentamente, per prevedere potenziali esiti imprevisti.

PASSARE E RACCOGLIERE POTERE

Non supportate né rifiutate la proposta alla fine della carta Dilemma e spendete le vostre energie per raccogliere più Potere per le votazioni future. Prendete 1 Moneta dalla **riserva generale** e mettetela sulla vostra **carta PASSO**. Parteciperete, comunque, alla **distribuzione del Potere** piazzato sullo spazio centrale della Bilancia alla fine della Fase di Votazione. Questo Potere verrà **equamente distribuito** tra tutti i giocatori che hanno scelto di **PASSARE E RACCOGLIERE POTERE** (vedi a pagina 21).

RISERVA GENERALE

1. Per PASSARE E RACCOGLIERE POTERE, prendete subito 1 dalla riserva generale e mettetela sulla vostra carta PASSO.

2. Alla fine della Fase Votazione, parteciperete alla distribuzione del Potere dallo spazio centrale della Bilancia.

PASSARE E DIVENTARE MODERATORE

Non supportate né rifiutate la proposta alla fine della carta Dilemma e **rinunciate alla vostra opportunità** di raccogliere più Potere alla fine della fase per diventare invece il nuovo **Moderatore** (il giocatore che rompe i pareggi durante tutte le votazioni). **Prendete il segnalino Moderatore** dal giocatore che lo ha in questo momento (potreste essere voi stessi); inoltre, **prendete 1 Moneta** dalla **riserva generale**, quindi mettete entrambi sulla vostra **carta PASSO**.

Diventate **immediatamente** il **nuovo Moderatore** (e potete usare subito il suo effetto). Nessun altro giocatore può togliervi il segnalino Moderatore per il **resto di questa Fase Votazione**, ma **non parteciperete** alla distribuzione del **Potere** alla fine della fase.

Potete PASSARE E DIVENTARE MODERATORE solo se nessun altro giocatore l'ha già fatto in questa Fase Votazione. Se lo fate, prendete immediatamente 1 dalla riserva generale e il segnalino Moderatore e mettete entrambi sulla vostra carta PASSO.

RISERVA GENERALE

MODERATORE PRECEDENTE

Se alla fine del vostro turno di votazione siete momentaneamente il giocatore con **più Potere**  **su una delle vostre carte Votazione** (non importa se SÌ o NO), prendete **immediatamente** il **segnalino Leader**. Se invece avete **solamente la stessa quantità di Potere**  del **maggior offerente** (attuale Leader), **non** prendete il segnalino. La posizione del segnalino Leader è fondamentale per determinare quando termina la Fase Votazione.

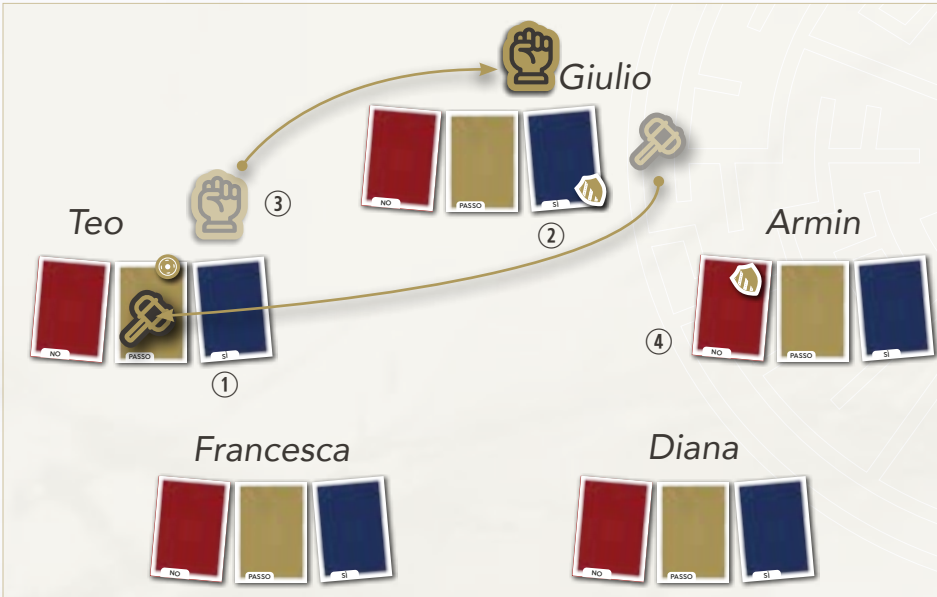
La fase di Votazione termina, infatti, alla **fine del turno** del giocatore alla **destra del Leader**. Tuttavia, dal momento che il segnalino Leader può **spostarsi** durante la Fase Votazione, è possibile che alcuni (o tutti) i giocatori abbiano **più turni** di Votazione: **continuate a fare turni** di Votazione procedendo in senso orario finché la fase termina, anche se il segnalino Leader **cambia proprietario**. Ricordate: diventate **immediatamente** il **Leader** quando diventate il giocatore che ha giocato **più Potere**  **totale** durante questa Fase di Votazione.

Quando il vostro turno si ripresenta, **non potete cambiare** la vostra Votazione (quindi, se nel vostro primo turno avete scelto di PASSARE, non potete decidere di VOTARE SÌ o NO in un turno successivo di votazioni in questo round e **non fate nulla** nel vostro turno). Tutto ciò che potete fare è **aggiungere più Potere**  al vostro voto o **“stare” e non fare nulla**. Se “state”, **non siete fuori dalla Votazione** e potete ancora aggiungere più Potere  **se ottenete un altro turno**. La Fase Votazione proseguirà per **tutti i “giri di votazione” necessari**, fino alla fine del turno del giocatore alla **destra del Leader**.

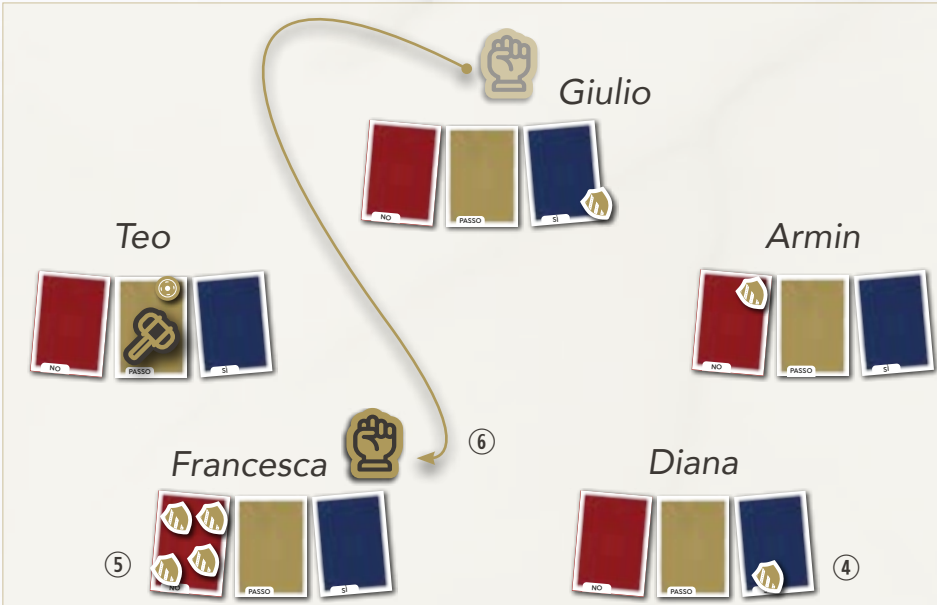
CONTRATTAZIONE

Durante la Fase Votazione, i giocatori possono **liberamente contrattare** e **prendere accordi**. Non potete mai scambiare direttamente Potere  né **scambiare la proprietà** del **segnalino Leader** o del **segnalino Moderatore**, ma potete **dare o accettare Monete**  in cambio di diversi “servizi”. Per esempio, potreste chiedere a un altro giocatore di **votare dalla vostra parte**, o anche chiedere loro di **PASSARE** invece di aderire alla votazione, in cambio di Monete . Potreste anche **“comprare il diritto” di Firmare** qualcosa dal Leader, oppure potreste pagare il Moderatore per **rompere un pareggio a vostro favore**.

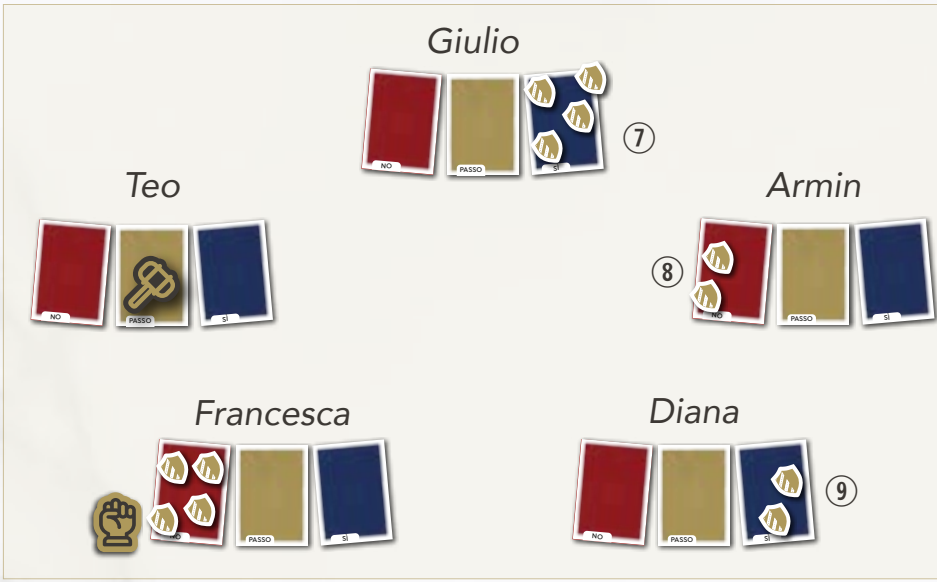
Notate che una volta che i giocatori hanno **accettato i termini** di un accordo e che **le Monete**  **sono state scambiate** per siglare tale accordo, questo è **vincolante**. Attenzione però: **dichiarazioni più informali** di intenti, senza la conclusione di **un vero e proprio scambio**, potrebbero essere dei **bluff** e **non sono vincolanti!**



Teo ha il segnalino Leader, quindi inizia il primo turno della Fase Votazione. Non è interessato a nessuno degli esiti previsti dall'attuale carta Dilemma, quindi decide di PASSARE E DIVENTARE MODERATORE (①), prendendo il segnalino Moderatore di Giulio e posizionandolo sulla sua carta PASSO. Nessun altro giocatore potrà prendere il ruolo di Moderatore da Teo in questo round. Giulio gioca dopo di lui e sceglie di VOTARE SÌ (②) posizionando 1 Potere  sulla sua carta SÌ. Dal momento che ora è il giocatore con il maggior Potere  investito nella votazione, prende il segnalino Leader da Teo (③). Ora è il turno di Armin. Decide di VOTARE NO (④), ma sceglie di mettere solo 1 Potere  sulla sua carta NO, così Giulio mantiene il segnalino Leader.



Il prossimo giocatore a votare è Diana. Lei decide di VOTARE SÌ (④) e posiziona 1 Potere  sulla sua carta SÌ. Giulio mantiene ancora il segnalino Leader ma la parte dei SÌ è ora in testa, 2 Poteri  a 1. L'unico giocatore che deve ancora fare il primo turno di votazione è Francesca, che sceglie di VOTARE NO (⑤) posizionando una quantità scioccante di 4 Poteri  sulla sua carta NO! Dal momento che ora è lei la giocatrice con il maggior Potere  investito nella votazione, diventa lei il Leader e prende immediatamente il segnalino Leader di Giulio (⑥). Il NO ora conduce 5 Poteri  a 2, ma la Fase Votazione non è ancora finita. Doveva finire con Teo (a destra di Giulio) ma ora continuerà almeno fino a Diana.



Teo aveva passato durante il primo round di votazione, quindi è fuori dalla votazione. Giulio aumenta la forza della sua votazione posizionando 3 Poteri  aggiuntivi (⑦), per un totale di 4, sufficiente per far pareggiare i due fronti 5 a 5, ma non abbastanza per riprendere il ruolo di Leader da Francesca. Dopo tocca ad Armin. Non ha molto Potere  rimasto, ma decide di aggiungere comunque 1 Potere  al suo voto (⑧), riportando il NO al comando per 6 a 5. A Diana è rimasto solo 1 Potere  dietro al suo schermo, quindi può solo far pareggiare le due fazioni, 6 a 6 (⑨). Dal momento che Francesca è il Leader, la Fase Votazione termina alla fine del turno di Diana

Il pareggio verrà rotto durante la Fase Risoluzione della Votazione.

4. Risoluzione del Voto

La Fase Votazione finisce quando il giocatore alla **destra del Leader** termina il proprio turno. Sommate il **totale del Potere** 🛡️ giocato rispettivamente su tutte le carte **SÌ** e **NO**. La parte che ha **più Potere** 🛡️ vince, determinando l'**Esito** della carta Dilemma. In caso di **pareggio** (esempio di pagina precedente), l'Esito deve essere determinato dal **Moderatore**, il quale **decide la parte vincente** della votazione. Se **tutti i giocatori** scegliessero di **PASSARE** durante la votazione, sarebbe il **Moderatore a decidere la parte vincente** della votazione stessa; si **assumerebbe** anche la **responsabilità** di questa decisione prendendo il segnalino Leader.

Se il **segnalino Leader** fosse in possesso di un giocatore della **parte perdente**, il segnalino Leader verrebbe **dato immediatamente** al giocatore della **parte vincente** che ha investito **più Potere** 🛡️ sulla propria carta SÌ/NO. Se i giocatori della parte vincente fossero in **parità**, la proprietà del segnalino Leader dovrebbe essere decisa dal **Moderatore**, che può **contrattare** con i **giocatori in parità** per assegnare il segnalino Leader, se lo desiderano (vedi pagina 18).

Giulio
NO PASSO SÌ

Teo
NO PASSO SÌ

Francesca
NO PASSO SÌ

Diana
NO PASSO SÌ

Armin
NO PASSO SÌ

① Diana
②

Dato che la Fase Votazione sta finendo con un pareggio, Diana chiede a Teo, che è il Moderatore, se è disposto a rompere il pareggio in suo favore in cambio di 3 Monete 🪙 (①). Teo è disposto ad accettare l'offerta solo per 5 Monete 🪙, ma Diana non può alzare la posta. Tuttavia, Giulio è disposto ad aggiungere altre 2 Monete 🪙 dalla sua riserva per portare il totale della parte del SÌ a 5 (②). Francesca e Armin non possono battere l'offerta, quindi c'è un accordo! Teo è ora obbligato a rompere il pareggio in favore di Giulio e Diana.

Giulio
NO PASSO SÌ

Teo
NO PASSO SÌ

Francesca
NO PASSO SÌ

Diana
NO PASSO SÌ

Armin
NO PASSO SÌ

③

Alla fine della Fase di Votazione, il segnalino Leader era ancora assegnato a Francesca, che ha votato NO. La votazione, però, è stata vinta dala parte del SÌ. Diana ha investito 2 segnalini Potere 🛡️, mentre Giulio ne ha investiti 4. Siccome Diana non è interessata a contrattare per ottenerlo, il segnalino Leader viene automaticamente assegnato a Giulio, che Firmerà anche qualsiasi carta Storia e/o adesivo Cronaca sbloccato come conseguenza di questa Fase di Votazione (③).

ESEGUIRE IL RIPRISTINO DOPO LA VOTAZIONE

Se durante la Fase di Votazione, uno dei giocatori ha scelto di **PASSARE E DIVENTARE MODERATORE**, assicuratevi che quel giocatore rimuova il **segnalino Moderatore** dalla sua carta **PASSO** e lo posizioni sul tavolo **davanti al proprio schermo Casata** in modo che sia facilmente visibile a tutti i giocatori. L'opzione di votazione PASSARE E DIVENTARE MODERATORE sarà di nuovo disponibile durante la prossima Fase Votazione

Tutti i giocatori che hanno scelto di **PASSARE** devono **rimuovere la Moneta** 🪙 dalla loro carta **PASSO** e **aggiungerla alla propria riserva** (dietro lo schermo della Casata).

Infine, se ci sono segnalini Potere 🛡️ nello **spazio centrale della Bilancia**, questi devono essere **distribuiti equamente** tra tutti i giocatori che hanno scelto di PASSARE E RACCOGLIERE POTERE. Qualsiasi **Potere** 🛡️ **avanzato** dopo la divisione deve essere lasciato sulla Bilancia.

Rita
NO PASSO SÌ

Davide
NO PASSO SÌ

Durante questa Fase di Votazione, Rita e Davide hanno optato entrambi per PASSARE E RACCOGLIERE POTERE. Ci sono 5 Poteri 🛡️ nello spazio centrale della Bilancia; alla fine della Fase di Votazione, Rita e David prendono quindi ciascuno 2 di questi Poteri 🛡️. Il Potere 🛡️ rimasto non può essere diviso, quindi resta nello spazio centrale della Bilancia.



Infine, tutti i giocatori che hanno **votato per la parte perdente** prendono tutto il **Potere** che hanno piazzato sulla loro carta SÌ/NO e lo **rimettono nella propria riserva** dietro lo schermo Casata. Tutti i giocatori che hanno **votato per la parte vincente** devono **prendere tutto il Potere** che hanno piazzato sulla loro **carta SÌ/NO** e piazzarlo nello **spazio centrale della Bilancia** (che così si rialimenta). Questi segnalini **non vengono divisi** tra i giocatori che hanno scelto di PASSARE E RACCOGLIERE POTERE in questo round; saranno disponibili per i giocatori che decidono di PASSARE E RACCOGLIERE POTERE durante la **prossima Fase di Votazione**.

*Nota: se durante una Fase di Votazione è stato investito molto **Potere**, molti giocatori potrebbero essere tentati di **PASSARE E RACCOGLIERE POTERE** nella **prossima Fase di Votazione**!*

Tutti i giocatori che hanno votato per la **parte vincente** della votazione prendono **tutto il Potere** che avevano piazzato sulla carta Votazione scelta e lo mettono sullo **spazio centrale della Bilancia** (1).

Tutti i giocatori che hanno votato per la **parte sconfitta** della votazione prendono **tutto il Potere** che avevano piazzato sulla carta Votazione scelta e lo rimettono **nella propria riserva** dietro il loro schermo (2).

5. Risoluzione del Dilemma

Una volta determinato l’esito della votazione, dovete **risolvere il Dilemma attuale**. Questo processo ha **diverse sotto-fasi**:

- A. **Leggere l’esito** della parte vincente della votazione (Sì o NO) sul retro della carta Dilemma;
- B. **Applicare le modifiche** a **Risorse**, **Stabilità** e **Momentum** come indicato dall’esito;
- C. **Attaccare un adesivo Cronaca** (se indicato);
- D. **Aprire una Busta** (se indicato);
- E. **Posizionare la carta Dilemma** sul **Contatore del Tempo**;
- F. **Fine del round** (controllare se il Re abdica o muore, innescando la fine della partita).

A. LEGGERE L'ESITO E APPLICARE GLI EFFETTI DELLA CARTA DILEMMA

Girate la carta Dilemma, seguendo la direzione indicata dal simbolo per la parte vincente (SÌ/NO), come mostrato sotto, quindi **leggete l’esito della decisione** presa dal Consiglio. Dopo aver letto l’esito, **applicatene gli effetti** (vedi sotto).

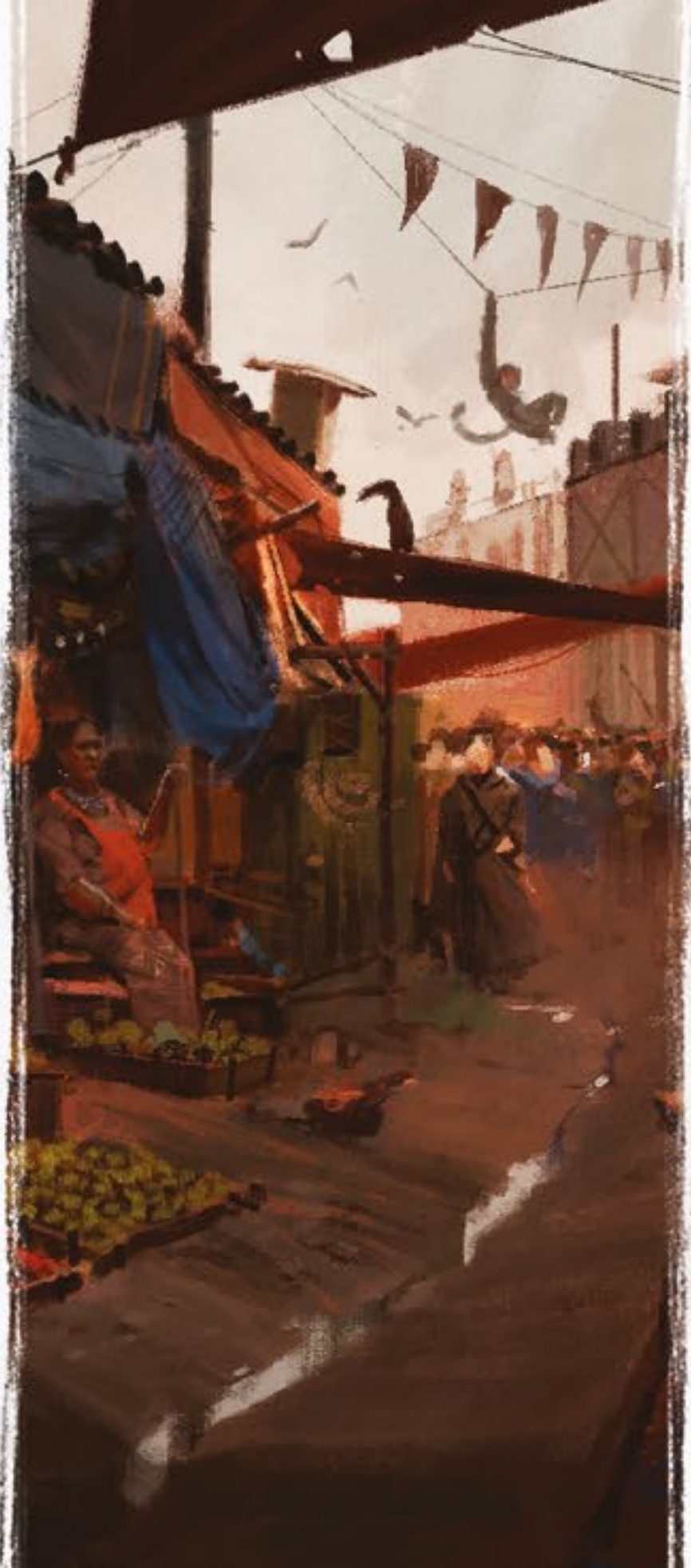
Se il SÌ vince la votazione, prendete l’angolo della carta corrispondente allo spazio SÌ e capovolgetela orizzontalmente. Se, invece, il NO vince la votazione, prendete l’angolo della carta corrispondente allo spazio NO e capovolgetela verticalmente.

Tutti i giocatori che hanno votato per la **parte vincente** della votazione prendono **tutto il Potere** che avevano piazzato sulla carta Votazione scelta e lo mettono sullo **spazio centrale della Bilancia** (1).

Tutti i giocatori che hanno votato per la **parte sconfitta** della votazione prendono **tutto il Potere** che avevano piazzato sulla carta Votazione scelta e lo rimettono **nella propria riserva** dietro il loro schermo (2).

Tutti i giocatori che hanno votato per la **parte vincente** della votazione prendono **tutto il Potere** che avevano piazzato sulla carta Votazione scelta e lo mettono sullo **spazio centrale della Bilancia** (1).

Tutti i giocatori che hanno votato per la **parte sconfitta** della votazione prendono **tutto il Potere** che avevano piazzato sulla carta Votazione scelta e lo rimettono **nella propria riserva** dietro il loro schermo (2).



B. SPOSTARE RISORSE E STABILITÀ E AGGIORNARE IL MOMENTUM

L’esito principale di una carta Dilemma è lo **spostamento degli indicatori Risorsa** verso l’alto o verso il basso. Ad esempio, se una carta Dilemma dice “+3 [simbolo]”, dovete far avanzare l’indicatore Influenza di 3 spazi. Se dice “-3 [simbolo]”, invece, dovete far retrocedere l’indicatore Influenza di 3 spazi. Gli effetti dell’esito devono essere risolti **uno alla volta**, da sinistra a destra, come mostrato sulla carta Dilemma. Oltre agli spostamenti dovuti all’esito della carta Dilemma, potreste anche dover spostare l’indicatore di **1 o 2 spazi aggiuntivi** a seconda del suo **Momentum** (vedi sotto). Inoltre, ogni volta che muovete un indicatore Risorsa, controllate se dovete **aggiornare** di conseguenza il suo Momentum.

Ogni volta che una Risorsa viene spostata, anche l’**indicatore Stabilità** deve essere spostato verso l’alto o verso il basso di un **numero uguale di spazi** (inclusi eventuali spazi aggiuntivi dovuti al **Momentum**, vedi sotto).

Attenzione: se un indicatore Risorsa raggiunge una delle due estremità del tracciato Risorsa, il suo movimento termina, ma il segnalino Stabilità deve comunque essere spostato del numero completo di spazi. Se l’indicatore Stabilità raggiunge **una delle estremità** del Tracciato Stabilità, d’altro canto, il **Re Abdica** e viene innescata la fine della partita **alla fine del round** (dopo che tutte le fasi del round corrente sono state completate, incluso il passo F della Risoluzione del Dilemma, vedi pagina 28). L’indicatore Stabilità, tuttavia, non si muove più, anche se ci dovessero essere altri indicatori Risorsa da spostare.

MOMENTUM

Ogni Risorsa tende a continuare a salire quando sale o a continuare a scendere quando scende. Questo è chiamato **Momentum** (che significa inerzia). Esso è indicato dal colore dell’indicatore Risorsa: se l’indicatore è rivolto con il colore bianco verso l’alto, ha un **Momentum Positivo** e significa che si sta muovendo verso l’alto; se l’indicatore è rivolto con il colore nero verso l’alto, ha un **Momentum Negativo** e significa che si sta muovendo verso il basso. Se un indicatore Risorsa si muove nella **stessa direzione del suo Momentum** (come per gli effetti di un Dilemma), si muove di **1 spazio aggiuntivo** e aggiunge un **indicatore Momentum dello stesso colore** (bianco in alto, nero in basso). Fino a quando ha l’indicatore Momentum collegato, se si muove ancora nella direzione del suo Momentum, si sposta invece di **2 spazi aggiuntivi**. Un indicatore Risorsa non può **mai** avere **più di 1** indicatore Momentum.

Il Momentum viene **tolto** se la Risorsa **cambia direzione**: capovolgete l’indicatore Risorsa per mostrare l’altro lato e rimuovete qualsiasi indicatore Momentum ad esso collegato. Per esempio, se una Risorsa, con Momentum Positivo e un indicatore Momentum collegato, si muove verso il **basso**, l’indicatore Risorsa viene girato sul **lato nero** e l’indicatore Momentum viene **rimosso**.

L’esito di una carta Dilemma fa sì che l’Influenza avanzi di 1 spazio e il Morale retroceda di 1. L’indicatore Risorsa Influenza ha Momentum Negativo (cioè, è sul suo lato nero) e ha anche un indicatore Momentum nero; quindi, spostandosi verso l’alto di 1 spazio, l’indicatore Momentum viene rimosso e l’indicatore Risorsa viene girato sul lato bianco per riflettere il cambiamento del suo Momentum. Anche l’indicatore Stabilità viene fatto avanzare di 1 spazio.

L’indicatore Risorsa Morale ha anch’esso un Momentum Negativo, ma non ha alcun indicatore Momentum su di esso; quindi, l’indicatore Risorsa Morale viene fatto retrocedere di 1 spazio per l’effetto della carta Dilemma, e poi ancora verso il basso di 1 spazio aggiuntivo perché aveva già un Momentum negativo. In aggiunta, deve essere piazzato accanto ad esso un indicatore Momentum nero: se venisse spostato di nuovo verso il basso la volta successiva, si sposterebbe di altri 2 spazi (1 per il suo Momentum Negativo e 1 per l’indicatore Momentum nero). Dopo aver spostato l’indicatore Risorsa Morale, l’indicatore Stabilità deve essere fatto retrocedere di 2 spazi.



In questo esempio, l’esito di una carta Dilemma fa retrocedere l’indicatore Risorsa Morale di 2, mentre la Conoscenza deve avanzare di 1. Poiché l’indicatore Risorsa Morale ha Momentum Negativo e un indicatore Momentum nero su di esso, dovrà retrocedere per un totale di 4 spazi. Anche l’indicatore Stabilità deve retrocedere di 4 spazi, e questo lo porta in fondo al Tracciato Stabilità. Si innesca quindi la fine della partita. L’effetto Dilemma per quanto riguarda la Conoscenza deve ancora essere applicato, ma l’indicatore Stabilità non verrà spostato perché il Re ha già abdicato.

C. ATTACCARE ADESIVI CRONACA

Quando l’esito di una carta mostra un simbolo come [simbolo], dovete **attaccare un adesivo Cronaca** alla plancia Reame. Prendete il libretto delle Cronache, trovate l’adesivo Cronaca con il **numero indicato** sulla carta Dilemma e **leggetelo ad alta voce**. L’attuale **Leader** deve **Firmare questo Adesivo** (vedi riquadro a pagina 6) e sarà responsabile dei suoi effetti (sia che abbia avuto un effetto positivo o negativo per il Regno).

Una volta che l’adesivo Cronaca è stato Firmato, dovete attaccarlo sulla **riga con il simbolo Risorsa indicato** nell’**angolo in alto a sinistra** dell’adesivo stesso, nell’**area Cronaca** della plancia Reame. Dovete attaccarlo nello **spazio vuoto** più a **sinistra** di quella riga. Se **non ci sono spazi vuoti** disponibili, dovete attaccarlo sopra l’adesivo con il **maggior numero di caselle segnate** (cioè, l’adesivo più vecchio in quella riga); in caso di **pareggio**, dovete attaccarlo sopra l’adesivo **più a sinistra** tra quelli in parità.

Gli adesivi di Cronaca vi assegnano **bonus e malus di Potere** [simbolo] e determinano come i vari **segnalini Obiettivo Pubblico** saranno assegnati all’inizio della prossima partita, ma **non hanno un effetto immediato** durante la partita in corso.

Questo è ciò che accade se scegliete di rispondere “no” alla domanda posta sul fronte di questa carta Dilemma. La barra blu qui sotto descrive anche gli effetti esito della vostra decisione.

Questo è ciò che accade se scegliete di rispondere “sì” alla domanda posta sul fronte di questa carta Dilemma. La barra blu qui sotto descrive anche gli effetti esito della vostra decisione.

Esempio di Adesivo 43

Questo adesivo vi ricorderà gli eventi che hanno fatto seguito alla vostra decisione e le relative conseguenze a lungo termine. Di queste verrà considerato responsabile il giocatore che firma l’adesivo stesso.

Esempio di Adesivo 43

☐ Questo adesivo vi ricorderà gli eventi che hanno fatto seguito alla vostra decisione e le relative conseguenze a lungo termine. Di queste verrà considerato responsabile il giocatore che firma l’adesivo stesso.

D. APRIRE UNA BUSTA

Se l'esito di una carta mostra un simbolo come , dovete cercare nella scatola la **Busta con il numero corrispondente** e aprirla. Una Busta normale conterrà **1 carta Storia** e **3 carte Dilemma**.



Quando aprite una **Busta normale**, dovete seguire questi passaggi:

- ① **Leggere la carta Storia;**
- ② Il **Leader** deve **firmare la carta Storia** (se necessario);
- ③ **Posizionare la carta Storia** sul corrispondente **spazio Trama** della plancia Reame;
- ④ **Mescolare le 3 carte** rimaste dalla Busta che avete appena aperto nel **mazzo Dilemma**.



BUSTE SPECIALI

Se aprite una **Busta Speciale** (cioè sulla prima carta che trovate quando aprite la busta c'è scritto "Questa è una busta speciale!"), dovete **seguire le istruzioni** scritte sulle carte in quella busta invece della normale procedura descritta nella pagina precedente.



CARTE FINALE, TRAGUARDI NARRATIVI E BONUS A CHI NE HA FIRMATO LA MAGGIORANZA

Ogni Trama può concludersi con una delle diverse **carte Finale**. Oltre ad eventuali **abilità speciali** (①) che possono mostrare sul fronte, come le carte Storia normali, le carte Finale possono avere delle caratteristiche aggiuntive:

- ② **Coesione**  / **Dissenso** : se mostrato nell'angolo in alto a destra di una carta Finale, conteggiate la quantità specificata di **Coesione**  o **Dissenso**  durante il Gran Finale della campagna (vedi pagina 35).
- ③ **Evento Narrativo**: se mostrato sul retro della carta (indicato con ) , sblocca il **traguardo Narrativo** per una delle Casate. Questi eventi della storia a volte **si escludono a vicenda**: se un giocatore sblocca il proprio, potrebbe significare che un altro giocatore non sarà mai in grado di sbloccare il suo!
- ④ **Bonus a chi ne ha Firmato la Maggioranza**: quando una carta Finale viene giocata per la prima volta sulla plancia, controllate **tutte le altre carte Storia** di quella Trama e vedete quale giocatore **ne ha Firmato la maggioranza** (inclusa la carta Finale stessa): quel giocatore riceve **immediatamente il Bonus a chi ne ha Firmato la Maggioranza** mostrato sulla carta Finale. In caso di pareggio, tutti i giocatori in parità ricevono il bonus.



Bonus a chi ne ha Firmato la Maggioranza: +3  "Traguardo narrativo"

Federico ha firmato solo 1 carta di questa trama. Angela ne ha firmate 2. Con 3 carte firmate, Giovanni ha il maggior numero di carte firmate per questa trama. Ottiene il Bonus a chi ne ha Firmato la Maggioranza mostrato sulla carta e immediatamente segna 3  sul suo schermo Casata.

E. POSIZIONARE LA CARTA DILEMMA SUL CONTATORE DEL TEMPO

A meno che la carta Dilemma non vi dica esplicitamente altrimenti, mettete la carta Dilemma per metà sotto il **bordo sinistro** della plancia di gioco con il **retro rivolto verso l'alto**, nello spazio vuoto più in alto del **Contatore del Tempo**, in modo che l'esito vincente rimanga visibile (1).



Ci sono due tipi di carte Dilemma speciali che non devono **mai essere posizionate sul Contatore del Tempo**: le **carte Evento** (2) e le **carte Attivazione** (3). Entrambe vengono invece posizionate nell'Area Evento della plancia Reame. Seguite le **istruzioni** sulle carte stesse, quando ne incontrate una!

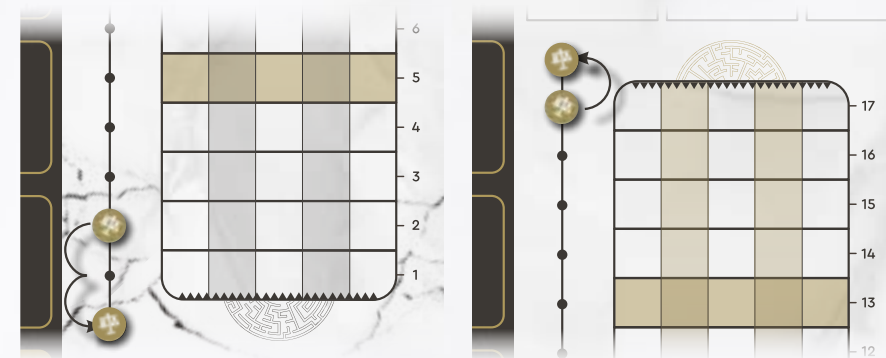
F. FINE DEL ROUND

Mentre applicate gli effetti dell'esito di una carta Dilemma, controllate se il **Re Abdica** (vedi pagina 29). Se il Re non ha abdicato, ma l'ultima carta Dilemma è stata posizionata nello spazio contrassegnato dal simbolo ☛, controllate se il **Re è Morto** (vedi pagina 29) (4). Se nessuna di queste condizioni è stata soddisfatta, semplicemente **iniziate un nuovo round** pescando un'altra carta dal fondo del mazzo Dilemma.

INNESCARE LA FINE DELLA PARTITA

La partita può finire in due modi:

① **Il Re Abdica**: se l'indicatore Stabilità raggiunge una delle **due estremità del Tracciato Stabilità** mentre applicate l'esito di una carta Dilemma, il Re abdica e **si innesca la fine della partita**. Ulteriori modifiche alle Risorse **devono essere comunque applicate**, ma l'indicatore Stabilità **non si muove più**.



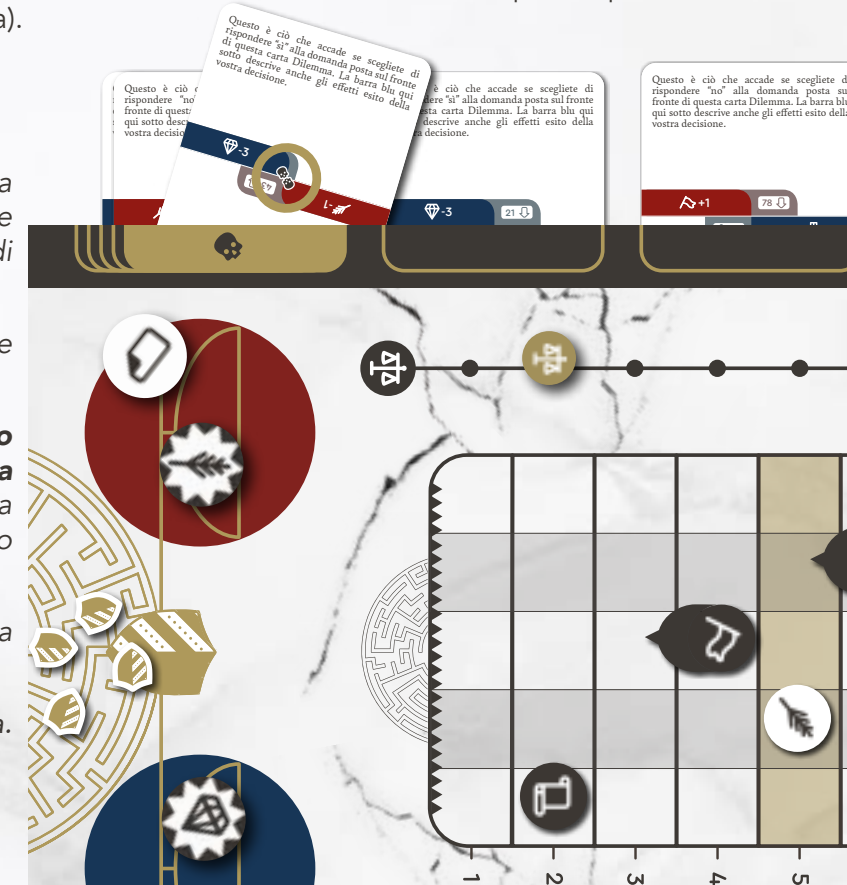
Quando le cose vanno bene, ma il potere non è distribuito in modo uniforme tra le fazioni del Regno, il Consiglio avrà abbastanza potere per costringere il Re ad abdicare. D'altro canto, il Re può anche decidere (o essere costretto) di abdicare se le cose vanno veramente male, allo scopo di cambiare la catena di comando e provare a risolvere le sorti del regno.

② **Il Re è Morto**: se l'ultima carta Dilemma giocata è stata posizionata nello **spazio Contatore del Tempo** contrassegnato con ☛, controllate se c'è un simbolo ☛ nello **spazio centrale** del retro di quella carta Dilemma **E/O** se è la **quinta carta** posizionata su quello spazio. In entrambi i casi, il **Re è Morto** e **si innesca la fine della partita**. Se la carta posizionata nello spazio ☛ **non innesca** la morte del Re, **aggiungete tutte** le carte Dilemma **in quello spazio** per il resto della partita (fino a quando una carta con un simbolo ☛ o la **quinta carta** giocata in questo spazio non innescano la Morte del Re; la fine della partita potrebbe ancora essere innescata se il Re abdicasse, vedi sopra).

Nota: qualsiasi effetto di una carta Dilemma che innesca la fine della partita deve comunque essere applicato prima di passare alla fase di fine partita. Questo significa che:

- qualsiasi **adesivo Cronaca sbloccato** deve essere attaccato;
- qualsiasi **Busta sbloccata (normale o Speciale)** deve essere aperta e **organizzata correttamente** (leggendo la sua carta Storia e mescolando le altre carte nel mazzo Dilemma);
- qualsiasi **Evento** attivato da quella carta deve essere risolto;

prima di passare alla procedura di Fine Partita.



1. Calcolare i Punteggi

A. CARTE OBIETTIVO SEGRETO



MODERATO

"Uno stato giusto e bilanciato può essere raggiunto solo attraverso l'equilibrio"

3 RISORSE

	
1	6
2	7
3	10
4	13
5	14

4 CLASSIFICA

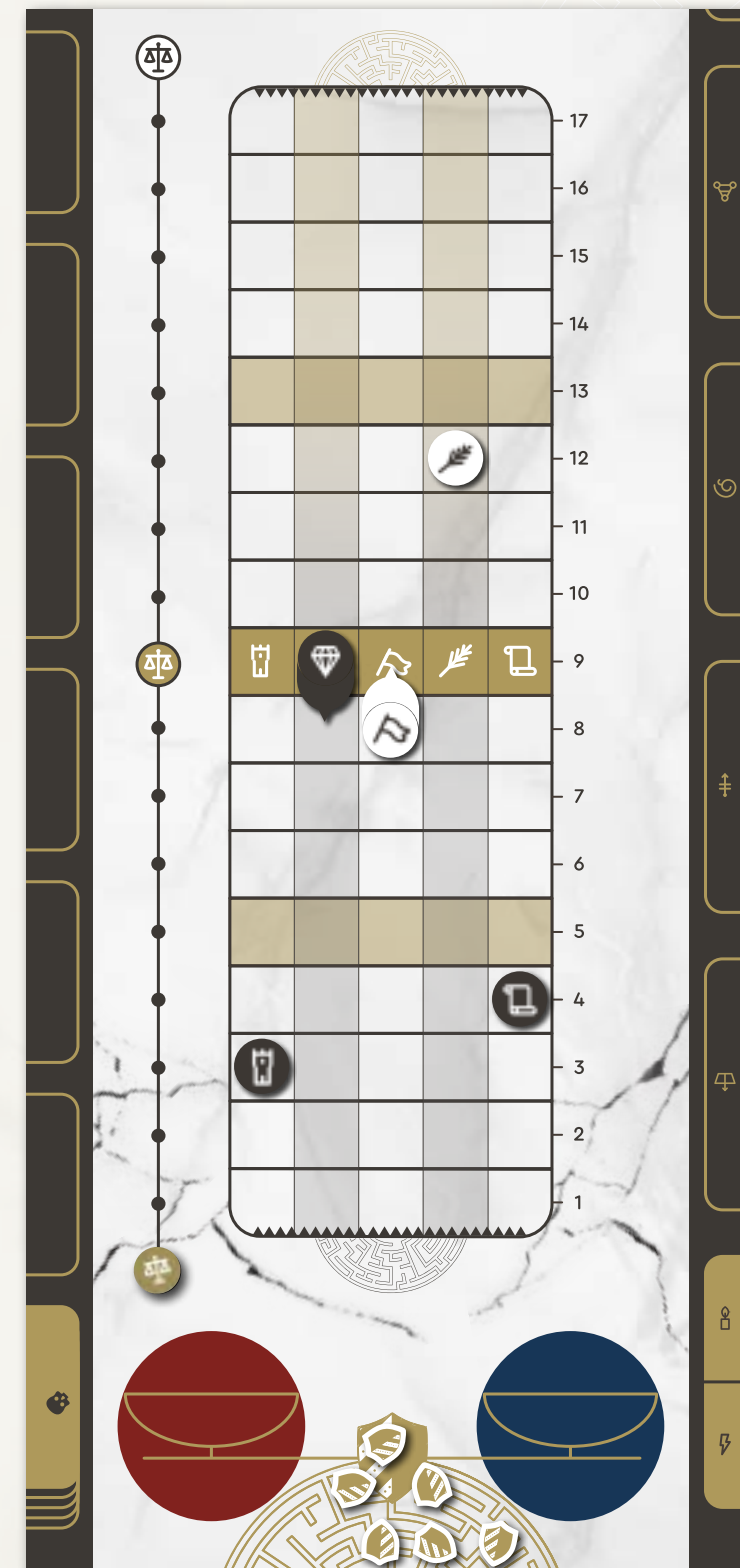
	
I	5
II	3
III	1



L'Obiettivo Risorsa vi premia per mantenere un certo numero di indicatori Risorsa in **aree specifiche del Tracciato Risorsa**. L'interazione tra i diversi interessi generati da questi obiettivi vi incoraggeranno a **sostenere** o a **competere** con gli altri giocatori per mantenere gli indicatori Risorsa nella posizione che **desiderate**. Un giocatore specifico potrebbe essere **vostro alleato** durante la Fase Votazione corrente, ma **opporsi fortemente a voi** durante la prossima, a seconda dei suoi interessi personali in quello specifico momento. Provate a **leggere le intenzioni** degli altri giocatori e a **dedurre** il loro Obiettivo Segreto per ottenere un vantaggio durante ogni Fase Votazione.

OBIETTIVO CLASSIFICA ECONOMICA

In fondo a ogni carta Obiettivo Segreto c'è anche l'elenco del numero di Punti Obiettivo 🌾 che guadagnate se siete **il primo, il secondo o il terzo giocatore** con il **maggior numero di Monete** 💰 alla fine della partita. I diversi Obiettivi Segreti hanno **punteggi diversi** legati alle monete; per esempio, **Avido** guadagna molti 🌾 per l'Obiettivo Classifica Economica, quindi un giocatore con questo Obiettivo Segreto sarà più incline ad **accettare monete** dagli altri giocatori durante le trattative. Viceversa, un giocatore **Ribelle**, come Obiettivo Segreto, fa pochi 🌾 con l'Obiettivo Classifica Economica, quindi sarà forse più incline a **spendere Monete** 💰 per "comprare" gli altri giocatori e "oleare la macchina" a suo favore. In caso di pareggio, **tutti i giocatori in parità** condividono la stessa posizione (e ottengono il punteggio corrispondente descritto sulla loro carta Obiettivo Segreto).



Valentina

Questa partita a 3 giocatori è finita perché il Re ha abdicato (Δ ha raggiunto l'estremità inferiore del Tracciato Stabilità).

Valentina stava giocando come Moderata. L'area indicata nella sua carta Obiettivo Segreto contiene 3 indicatori Risorsa, quindi ottiene 10 🌱. Con 4 Monete 🪙 dietro al suo schermo, è solamente terza per numero di Monete 🪙, quindi segna 1 🌱 aggiuntivo, per un totale di 11 🌱.

10 🌿🌿

1 🏆

MODERATO

L'unico stato giusto e bilanciato
può essere raggiunto solo
attraverso l'equilibrio

RISORSE	
1	6
2	7
3	10
4	13
5	14

CLASSIFICA

CLASSIFICA	
I	5
II	3
III	1

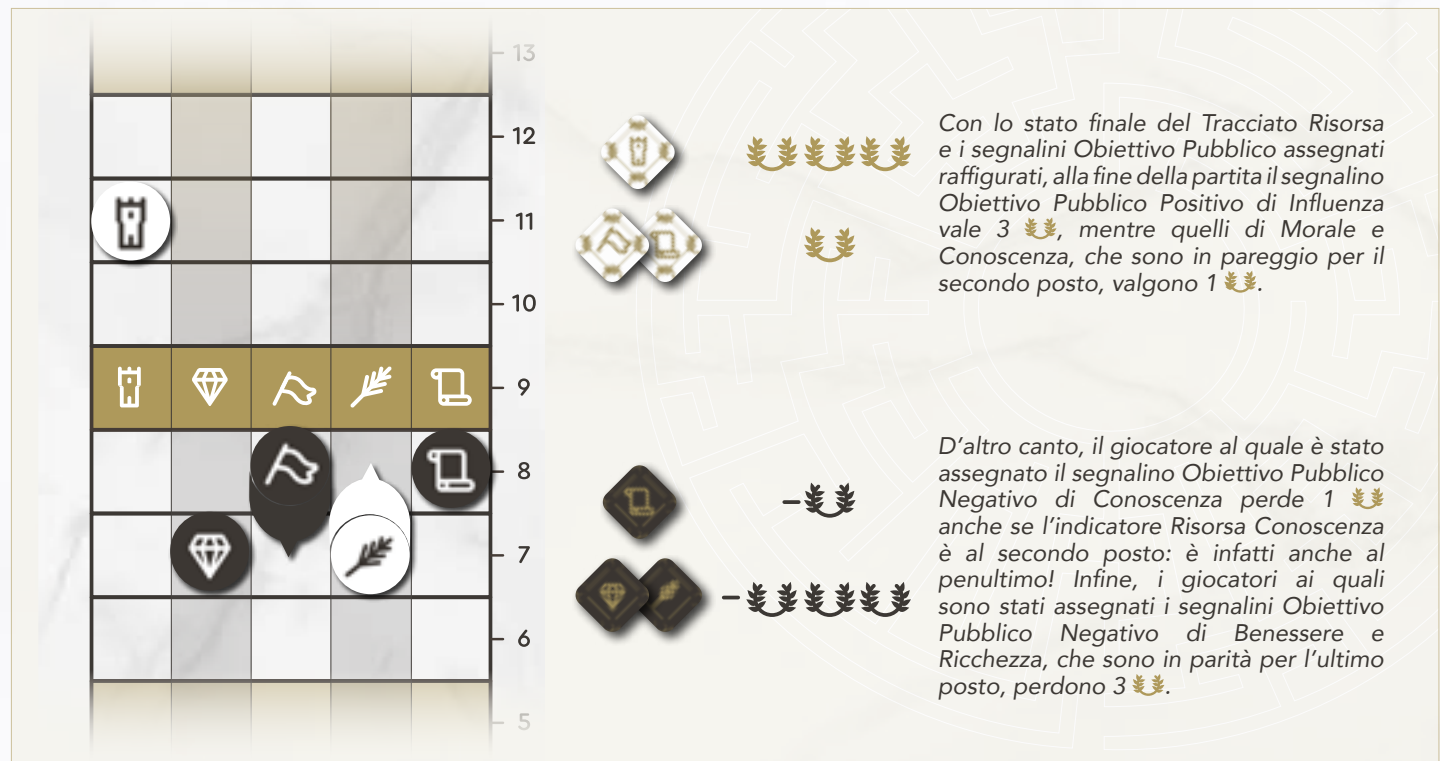
Può succedere che sia stata pescata dal mazzo una **carta Dilemma** che **non coinvolge** le Risorse che vi interessa muovere e **non possiate cambiare** la situazione a vostro favore. Se questo accade, ricordate che **meno** 🌿 state acquisendo, più è probabile che gli altri giocatori siano disposti a **prendere le vostre parti**. In situazioni disperate, se siete sicuri di non segnare molti 🌿, potete sempre provare a fare in modo che il **Re Abdichi** al fine di **diminuire il divario di punteggio Prestigio** 👑 e **Brama** 🍷 tra i giocatori alla fine della partita (vedi la tabella a pagina 33).

Infine, ricordate che quello che conta come obiettivo dell'intera campagna non è la quantità di 🍷 ottenuti durante una singola partita, ma la **somma** del **Prestigio** 👑 e della **Brama** 🍷 che otterrete nel corso delle **diverse partite**. Pensate sempre a **lungo termine**.



Ogni segnalino Obiettivo Pubblico è associato a una **Risorsa** specifica (Benessere, Morale, Influenza, Conoscenza o Ricchezza) e può essere **Positivo** o **Negativo**.

- Per ogni **Obiettivo Pubblico Positivo** che avete a fine partita, **guadagnate** 🌾 se il corrispondente indicatore Risorsa è il **più alto (3 punti)** o il **secondo più alto (1 punto)** sul Tracciato Risorsa della plancia Reame. In caso di **pareggio**, tutte le Risorse in parità danno lo **stesso bonus**.
- Per ogni **Obiettivo Pubblico Negativo** che avete a fine partita, **perdete** 🌾 se il corrispondente indicatore Risorsa è il **più basso (-3 punti)** o il **secondo più basso (-1 punto)** sul Tracciato Risorsa della plancia Reame. In caso di **pareggio**, tutte le Risorse in parità danno lo **stesso malus**.



Il/i giocatore/i con il **maggior numero di Potere** 🛡️ rimasto dietro al proprio schermo guadagna **2 Punti Obiettivo aggiuntivi**. Il/i giocatore/i con il **secondo maggior numero di Potere** 🛡️ rimasto dietro al proprio schermo guadagna **1 punto Obiettivo aggiuntivo**. In caso di **pareggio**, entrambi i giocatori ottengono il bonus per la **posizione in parità**.



Usando la prima tabella di punteggio inutilizzata disponibile nella **sezione Cronache del Reame** di questo regolamento (vedi pagina 44), annotate tutti i Punti Obiettivo 🌾 che avete raccolto durante questa partita, poi sommateli. Il giocatore con **più** 🌾 è il **vincitore di questa partita!** L'Erede della sua Casata avrà l'onore di sposare l'erede del Re e il prossimo Re condividerà il loro sangue. In caso di pareggio, la vittoria è condivisa e il Moderatore sceglie chi dei giocatori in pareggio avrà il privilegio di entrare, con un matrimonio, nella linea di successione reale.

Re Harald V				Data 08/04		
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.
4°	Valentina	+5	-1	+1	+2	7
1°	Martina	+7	+1	+3	0	11
4°	Armin	+3	+3	0	+1	7
3°	Carlo	+12	-3	0	0	9
2°	Teo	+7	+1	+1	+1	10

Classific 

Oltre che a determinare il vincitore della partita attuale, questa classifica viene usata anche per determinare la quantità di Punti Prestigio  e Brama  che ogni giocatore deve registrare sul proprio schermo Casata.

Anche se i punti Brama sono segnati dai giocatori che si classificano per ultimi alla fine di una partita, non sono "punti negativi". Sia il Prestigio che la Brama saranno conteggiati per arrivare alla vittoria finale al termine della campagna.

Il Prestigio  rappresenta le cose che avete fatto per aumentare il prestigio e il benessere del regno e la gloria che la vostra Casata ha ottenuto di conseguenza. La Brama , d'altro canto, rappresenta la "brama di potere" della vostra Casata. È legata ad atti egoistici che avete eseguito nel nome della vostra Casata e il vostro desiderio di vendetta dopo aver dimostrato di essere meno influente rispetto alle altre Casate nel corso della vostra decennale lotta per il potere.

A seconda delle vostre scelte durante il gioco, alla fine della campagna avranno valori diversi ed entrambi potranno aiutarvi a raggiungere la vittoria finale!

Tutti i giocatori che hanno partecipato a questa partita devono **registrare i loro punteggi** **campagna** sul retro del loro schermo Casata, seguendo la tabella seguente:

	Il Re Muore		Il Re Abdica			
			♔ all'estremità superiore del Tracciato		♚ all'estremità inferiore del Tracciato	
Classifica durante questa partita	Punti Prestigio	Punti Brama	Punti Prestigio	Punti Brama	Punti Prestigio	Punti Brama
1°		-		-	-	
2°		-		-	-	
3° (solo con 4-5 giocatori)				-	-	
4° (solo con 5 giocatori)				-	-	
Ultimo	-		-			-

In caso di pareggio di 🌾, tutti i giocatori in parità ricevono gli **stessi punti** 👑 e/o **punti** 🏰. Inoltre, c'è sempre un giocatore all'“ultimo posto”, a prescindere dal numero di giocatori. Per esempio, in una partita a 5 giocatori, se due giocatori sono in parità al quarto posto (e nessun giocatore è dietro loro), sono **entrambi considerati “ultimi”** (in questo caso, ognuno di loro guadagna 2 🏰 per essere arrivati ultimi, invece del punteggio per il 4° posto). Questi punteggi, registrati alla fine di ogni partita, determineranno il **vincitore assoluto** quando raggiungerete il finale ultimo della storia al **termine della campagna**! A seconda delle vostre scelte durante il gioco, i punteggi **Prestigio** 👑 e **Brama** 🏰 ottenuti durante la campagna avranno **valori diversi** (vedi riquadro sopra).

Infine, il vincitore di questa partita può **scegliere il nome** del Re che regnerà **durante la partita successiva**. Scrivi questo nome nello **spazio**  del tabella del punteggio che utilizzerete per la partita successiva (per esempio, "Re Andrea Primo, della Casata Liga". Di nuovo, sentitevi liberi di usare il vostro **vero nome** o uno di **fantasia**, ma usate sempre il **nome della Casata** che avete scritto sul vostro **schermo Casata**).

3. Verificare i Traguardi di Casata

Controllate se avete soddisfatto le condizioni di uno dei **traguardi** elencati nel vostro schermo Casata e, in tal caso, **segnate 1 casella** per ciascuno di questi traguardi (vedi pagina 13). Molti traguardi si riferiscono alla **posizione delle Risorse** alla fine della partita: in caso di pareggio, tutte le risorse in parità **condividono la stessa posizione**. Se viene sbloccata un’abilità speciale, potrebbe dover essere applicata immediatamente (vedi pagina 14).

4. Aggiornare gli Allineamenti della Casata

Segnate 1 casella per il traguardo corrispondente all’Obiettivo Segreto usato in questa partita nella **Sezione Allineamento Casata** del vostro schermo Casata. Se il traguardo era già sbloccato, **non segnate alcuna casella**.

Estremista

Opulento

Moderato

Ribelle

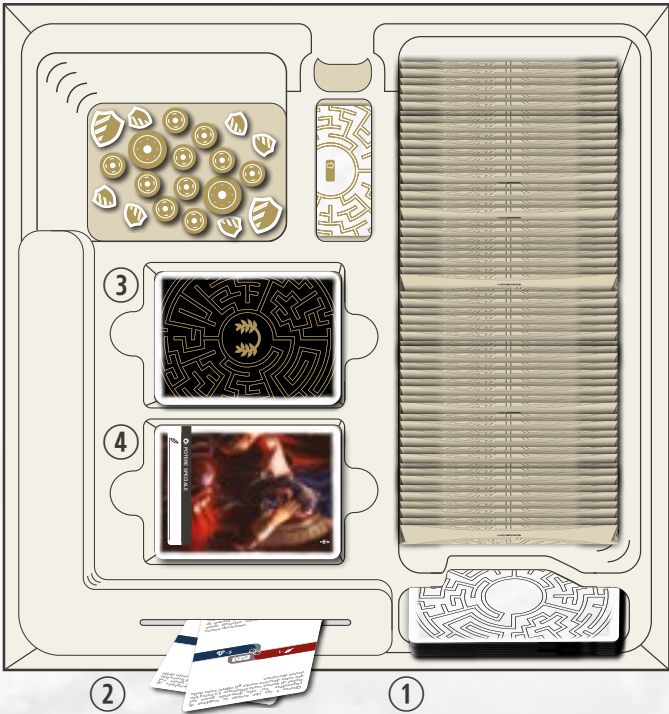
Opportunista

Avido

Caterina ha giocato come Opulenta. Ha segnato l’ultima casella del traguardo corrispondente, sbloccando 2 che deve immediatamente segnare sul suo schermo Casata. Notate che dal momento che ha già sbloccato il traguardo per Avida, non potrà segnare altre caselle se giocherà un’altra partita con quell’Obiettivo Segreto.

5. Ripristino Finale: salvate la Vostra Partita!

Ci sono alcuni passaggi da seguire alla **fine di ogni partita** di The King’s Dilemma, per ripristinare il gioco e **salvare il suo stato**, in modo da poter **riprendere la vostra storia** nello stesso punto esatto in cui l’avete lasciata. Seguite questa procedura prima di rimettere il gioco nella scatola:



- prendete le **carte Attivazione** che sono state posizionate nell’area Evento durante questa partita (se presenti) e **mescolatele** di nuovo nel mazzo Dilemma. Poi, mettete l’intero **mazzo Dilemma** e la tessera Copertura nello **slot Salvataggio Dilemma** della scatola del gioco, per “salvare la vostra partita” fino alla prossima volta che giocherete;
- prendete dal Contatore del Tempo tutte le **carte Dilemma** che avete risolto durante la partita e scartatele, inserendole **nello slot Cestino** all’interno della scatola del gioco. Questi Dilemmi sono già “accaduti” nel passato del vostro Reame, e non saranno mai più usati;
- mettete tutte le carte **Obiettivo Segreto** e le **carte Votazione** nello **slot Setup**;
- mettete tutte le carte Storia sbloccate e tutte le **carte Evento** in corso nello **slot Salvataggio Storia**.

INNESCARE LA FINE DELLA CAMPAGNA

A volte, una carta del mazzo Dilemma vi chiederà di attaccare un **adesivo Mistero**. Gli adesivi Mistero sono contenuti in “dossier” e nascosti dietro le porte contrassegnate con lettere **dalla A alla L**. Quando vi viene data istruzione di attaccare un adesivo Mistero, aprite e strappate la porta del dossier corrispondente alla lettera mostrata sulla carta, usando **l’angolo pretagliato**, quindi attaccate **l’adesivo nascosto** dietro sullo spazio con il simbolo Trama corrispondente nella sezione Adesivi Mistero di questo regolamento, a partire da pagina 42. Attaccherete esattamente 6 adesivi Mistero durante la vostra campagna.

Quando attaccate il sesto adesivo Mistero, dopo aver completato la **risoluzione della carta Dilemma** che vi ha fatto attaccare quell’adesivo, dovete immediatamente aprire la Busta 70, che contiene gli eventi del **Gran Finale** di The King’s Dilemma. Alla fine di questo evento, determinerete a quale Casata appartiene il vincitore assoluto della vostra campagna. I punteggi **Prestigio** e **Brama** segnati sul vostro schermo Casata durante le varie partite saranno cruciali; anche i valori di **Coesione** e **Dissenso** che sono stati rivelati nelle carte Finale come conseguenza delle vostre decisioni influenzeranno il risultato finale della campagna.

Per evitare “spoiler” alla storia della campagna, il significato esatto di tutti questi “punti finali” sarà rivelato solamente durante il Gran Finale del gioco!





IL MONDO DI THE KING'S DILEMMA

Il Consiglio

Voi siete membri del **Consiglio**, un organo di governo che regna in nome del Re a **Libra**, la capitale del **Regno di Ankist**. Voi rappresentate una delle **dodici famiglie nobili** che controlla i **Ducati** e i **Marchesati** nei quali è suddiviso il regno. Il vostro principale interesse comune è **far prosperare Ankist**, ovviamente..., tuttavia, voi state anche cercando di aumentare il **potere** e il **prestigio** della **vostra famiglia** rispetto alle altre. La campagna del gioco si sviluppa per **decenni** e **generazioni**, sicché a ogni partita ricoprirete il ruolo di **un diverso rappresentante** della vostra Casata (non sarete mai la stessa persona nel corso delle varie partite).

Il Regno di Ankist

Ankist è uno dei più grandi stati di Lywik, ma non è l'unico. Ankist stessa è frutto dell'unione di molti **regni una volta indipendenti**, conquistati con la guerra o uniti grazie alla diplomazia, che furono incorporati nei secoli come **Ducati** o **Marchesati**. I **confini** a nord e a sud di Ankist sono **incerti**: le zone di confine che non sono ancora state rivendicate sono piene di predoni, tagliagole e pericolose tribù nomadi.

La struttura del Regno è di tipo **feudale**. I Ducati e i Marchesati sono amministrati dalle loro **Casate** regnanti, rappresentati dai giocatori; tutte queste famiglie sono leali al **Re di Ankist**, ma a loro volta hanno anche **conti** e **baroni** che sono a loro fedeli. Le Casate hanno la responsabilità di radunare l'esercito, riscuotere le tasse e **amministrare** in generale i **propri territori** in nome del Re. Il Re stesso è assistito personalmente dal **Ciambellano**, che tratterà con il Consiglio su varie questioni generali. Il Consiglio può anche fare affidamento sul **Tesoriere Reale**, incaricato di monitorare le **finanze** e di gestire l'**economia** del Regno.

Ankist ha una società complessa e vivace divisa in cinque classi sociali principali:

I **Mercanti**: sono imprenditori nel settore del commercio e della finanza. Fanno generalmente affidamento su grandi entrate o capitali. Per raggiungere i loro interessi commerciali, i mercanti di Ankist si uniscono in **gilde locali**. Anche se non sono una fazione unita, a causa degli interessi divergenti tra le varie gilde, essi periodicamente eleggono il **Signore o la Signora delle Gilde**, figura considerata da tutte le gilde neutrale e che parla al Consiglio a nome di tutte loro;



IL CIAMBELLANO



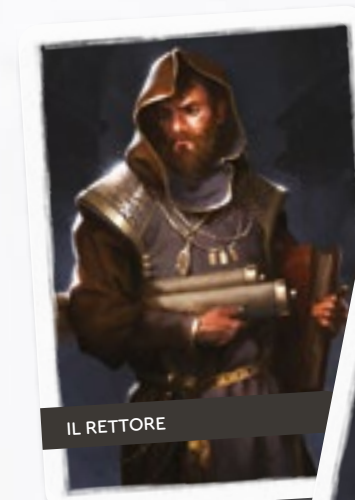
IL TESORIERE REALE



LA SIGNORA DELLE GILDE



Gli Studiosi: le più brillanti menti del Regno sono tradizionalmente incoraggiate a frequentare l'**università**, dove possono trascorrere la vita accrescendo la conoscenza e discutendo le teorie più importanti. Non hanno una vera e propria **gerarchia**, se non quella data dalla loro **reputazione** e dai **fondi** che riescono a raccogliere dai ricchi e dai nobili per **proseguire i loro studi**. Tuttavia, riconoscono una sorta di guida nella figura del **Rettore**, una carica onorifica a vita attribuita, tramite elezione, allo **studioso più eminente** del tempo. Questi ha il compito di portare all'attenzione del Consiglio questioni di carattere culturale. Il Rettore ha anche il compito di nominare la **Cancelliera Bibliotecaria**, che aiuta il Consiglio a prendere decisioni sulle questioni accademiche e agisce anche come "medico di corte".



IL RETTORE



LA CANCELLIERA BIBLIOTECARIA



L'ALTO COMANDANTE



LA PRIMA GUARDIA

L'Esercito: arruolato dai Duchi e dai Marchesi, ma agli ordini diretti del Consiglio, l'Esercito mantiene la **pace** e l'**ordine** nel Regno. Due generali eseguono gli ordini strategici del Consiglio: l'**Alto Comandante** che riferisce direttamente al Consiglio in materia di **minacce esterne** e comanda l'esercito in caso di guerra, e la **Prima Guardia**, che guida le **Guardie del Re** e interviene in caso di **rivolte** o altri **disordini interni**. Solo una minoranza dei soldati è regolare: la maggior parte di loro è composta di **coscritti**, uomini e donne chiamati a servire in tempi di necessità e che rientrano alle loro case in tempi di pace;

La Gente Comune: per numero e resilienza, sono la spina dorsale le Regno. Hanno prevalentemente lavori umili: sono agricoltori, tagliatori di legno, sarti e minatori. Non hanno particolari **ricchezze** e i frutti del loro lavoro sono appena sufficienti per **andare avanti**. La **Portavoce** difende i loro interessi; viene eletta per un mandato di dieci anni e riporta i problemi della gente comune al Consiglio;

Il Culto: le Alte Sacerdotesse più influenti del Culto della Madre siedono nel Circolo dei Consacrati. Tra di esse, la **Madre Piora** è scelta con un rituale specifico: si dice che sia la dea Madre stessa a guidare la decisione. Pur non essendo considerata ella stessa di natura divina, la Madre Piora è considerata la **voce della Madre** nel mondo e si occupa di **questioni dottrinali**. Altra figura estremamente importante del Circolo dei Consacrati è la **Santa Attendente** che si occupa di **problematiche concrete** del Culto e siede spesso nel Consiglio per riferire di questioni inerenti il Culto.

GIUSTIZIA

Con la convinzione che a **ciascun torto** debba seguire una **reazione uguale e contraria** per **ristabilire l'equilibrio**, la giustizia nel Regno di Ankist si basa sulla **legge del taglione**: più grave è il reato, più aspra è la punizione. I **giudici locali** si occupano dei crimini più comuni, anche se ci si può rivolgere ai Duchi, ai Marchesi o addirittura al Re per chiedere la **grazia**. I casi più ambigui, invece, sono sottoposti al **Giudice Supremo**, un uomo di legge saggio ed esperto a capo della Corte di Giustizia di Libra. Egli studia queste questioni e le sottopone al giudizio del Consiglio.



LA PORTAVOCE



LA SANTA ATTENDENTE



LA MADRE PRIORA



IL GIUDICE SUPREMO



Il Resto del Mondo Conosciuto

Ankist è uno dei regni più influenti e potenti del mondo, ma non è l'unico. La popolazione di Ankist conosce due continenti: il **continente di Lywik a nord**, dove si trova il Regno di Ankist e il **continente a sud** per lo più **sconosciuto**, famoso per il suo selvaggio **Deserto d'Avorio** e i **racconti** e le **leggende** riportati dai pochi viaggiatori stranieri che si sono avventurati fino alle nostre terre.

IL REGNO DI MHIUR

Ankist confina a nordovest con il **Mhuir**. Decenni addietro, i due Regni avevano un'estensione di territorio simile, ma nell'anno 143 il Mhuir ha perso una guerra contro Ankist e ora è **molto più piccolo**. Tuttavia, è **culturalmente** e **tecnologicamente** più **avanzato**.

IL REGNO DI CIDLADA

Il piccolo e povero Regno di **Cidlada**, a sud di Ankist, non ha davvero molto da offrire. Nonostante sia un regno totalmente **innocuo**, non è mai stato ancora conquistato da nessuno dei paesi confinanti, solo perché sarebbe più oneroso e difficile **amministrare** le sue **terre avere** che **conquistarle**.

LA REPUBBLICA DI KAUPPIAS

Il territorio freddo e roccioso della **Repubblica di Kauppias**, a nordest del Regno di Ankist, non ha impedito al suo popolo di sviluppare abilità commerciali oltre ogni immaginazione che ben compensano l'asprezza delle sue terre. Il loro leader, il **Doge** viene eletto ogni cinque anni tra i **mercanti** più talentuosi e, nonostante i suoi **poteri limitati**, è a capo dell'esercito di **mercenari** e, cosa più importante, può porre il veto alle decisioni della **Banca di Carte**, una delle banche più influenti al mondo.

L'IMPERO KASUK

Al di là del Mar Cheile, i territori dell'**Impero Kasuk** si estendono per chilometri e chilometri nel **lontano est**. La maggior parte dei suoi territori sono **steppe brulle** e ghiacciate in inverno, impossibili da coltivare. Per questo motivo la maggior parte della sua popolazione vive lungo le **coste** del Mar Cheile, in particolare nel **Golfo delle Placide Acque**. L'**Imperatore**, sempre accompagnato dalla sua guardia personale composta dai migliori combattenti del nord, vive in **opulenza** e **lussuria** proprio come i suoi burocrati e nobili, mentre i suoi **sudditi** restano in uno stato di **miseria** e sono continuamente **schiacciati**.

IL CONTINENTE DEL SUD

A parte le città-stato costiere, il continente a sud è stato a **malapena esplorato**. L'entroterra sembra quasi totalmente occupato da un vasto deserto chiamato **Deserto d'Avorio**, dove nessuno può vivere, mentre un'alta catena montuosa chiamata **Montagne della Nebulosa** l'attraversa da nord a sud, dividendolo a metà.



Il Culto della Madre

Il Culto della Madre è la sola religione del Regno di Ankist e della maggior parte delle terre conosciute. La Madre è considerata la **sola vera dea** ed è venerata come **figura benevola** insieme alle sue otto **Sante Figlie**. Tuttavia, specialmente in zone remote, il paganesimo è ancora presente, ma il Culto lo considera alla stregua di **superstizione**, affermando che gli dei pagani sono un **errata interpretazione** delle Sante Figlie.

DOGMA

La religione del Culto si fonda sul principio che tutto è **creato e rigenerato** dalla **Madre**. Quando muori, ritorni nell’**utero della Madre** per essere **rigenerato** prima di **rinascere ancora**. Nascita e morte sono **importanti allo stesso modo**: in nessun modo si può prevenire la nascita e i corpi devono essere seppelliti al fine di ritornare alla Madre. Secondo il Culto, la Madre, pur **non essendo umana**, tempo addietro era entrata in questo mondo **in forma umana** per elevare l’umanità al di sopra delle bestie.

Nel passato, questa verità dogmatica è stata messa in dubbio da diverse teorie eretiche. Una di queste, tra le più famose, teorizzava l’esistenza di una “**Nona Figlia**” e affermava che la Madre non fosse una dea immortale bensì una reggente appartenente a una dinastia matrilineare di un’antica civiltà in cui la nona figlia avrebbe ereditato il comando. Un’altra eresia affermava che le Sante Figlie fossero **divine come la Madre**, che fossero di fatto le sue sorelle e che la Madre stessa fosse la nona figlia. Secondo un’ulteriore eresia, le Sante Figlie erano gli antichi **dei pagani** che erano stati sconfitti dalla Madre e sottomessi alla sua volontà. Tutte queste eresie sono **negate risolutamente** dal Culto.

LE OTTO SANTE FIGLIE DELLA MADRE

Il culto venera la **Madre** e le sue **Sante Figlie** come un’**unità**, ma la gente comune può domandare favori a una Figlia specifica a seconda delle sue necessità. Le Sante Figlie hanno una **duplice natura**: rappresentano ciascuna una **virtù** che hanno donato al mondo e l’**astensione dal vizio** che potrebbe essere nutrito dall’**eccesso** della virtù stessa. In questo senso le Sante Figlie rappresentano **armonia** ed **equilibrio**. Coloro che ricercano coraggio senza avventatezza pregheranno **Tilde**. Coloro che ricercano forza e vigore senza violenza pregano **Orsal**. Coloro che pregano **Aegna** riceveranno saggezza ed eviteranno pazzia. Coloro che ricercano creatività, le arti e il gioco pregheranno **Lyria**, che dirà loro quando la loro giocosità deve terminare. **Aire** è patrona dell’amore, ma è consapevole di evitare la gelosia. Coloro che vogliono che i loro affari prosperino domanderanno a **Raela** di intercedere per loro e il benessere sarà loro garantito fino a che saranno generosi con esso. **Caerthas** porta giustizia, ma sempre con la pietà. Coloro che ricercano riposo o pensano di meritarsi di festeggiare dopo un grande sforzo pregano **Myhir**, senza finire per essere pigri.

L'ORGANIZZAZIONE DEL CULTO

Solo le **donne** possono far parte del ceto del Culto della Madre. Le sacerdotesse del Culto tra di loro si chiamano informalmente “**Sorelle**” e vivono in **monasteri**. Le Sacerdotesse possono intrattenere **relazioni romantiche** e avere **figli**, ma normalmente **non si sposano**, anche se di fatto non è proibito. Possono far crescere le loro **figlie** nei monasteri fino alla **pubertà**, ma poi le ragazze devono scegliere se diventare sacerdotesse a loro volta o andare via. In caso di figli **maschi**, essi dovranno essere cresciuti dal **padre** fuori dal monastero.



I **monasteri** hanno forme e dimensioni diverse, ma tutti, da quello più piccolo composto da sole due stanze a quello più grande che può ospitare centinaia di sacerdotesse, deve avere uno **spazio pubblico** in cui tutti i credenti possano radunarsi e assistere ai riti, e uno **spazio privato**, dove le sacerdotesse vivono e compiono i loro rituali speciali. L’accesso a questo spazio è riservato solamente alle sacerdotesse, anche se occasionalmente è permesso alle donne laiche di entrare come ospiti; l’accesso agli **uomini**, tuttavia, è sempre vietato. I monasteri più grandi sono diretti da una figura eletta chiamata l’**Alta Sacerdotessa**.

Storia del Mondo

Al tempo presente, Ankist è uno dei regni **più forti** e **più grandi** nel mondo e ha goduto di alcuni **decenni di pace**, ma meno di due secoli fa esso era diviso in molti **piccoli regni** e **tribù di predoni**. Poco si conosce di cosa era successo prima di questa **età di frammentazione**, ma ciò che è noto di sicuro è che le terre dell’attuale Regno di Ankist, così come la maggior parte delle altre **terre conosciute**, furono dominate da alcune **civiltà perdute** attraverso i secoli. Le **vestigia monumentali** che esse lasciarono sono presenti nella **maggior parte delle città** del Regno.

L'UNIONE DI SALAAN (CIRCA 800 ANNI FA)

Tutto ciò che rimane di questa grande civiltà sono alcuni resti lungo le **coste** sia dell’Oceano di Siar che del Mare di Cheile, come i **giganteschi fari** in rovina o gli **arsenali** riadattati nel corso dei secoli e ancora in uso in alcune città del Regno. Alcuni sostengono che nei tempi antichi il suo dominio si estendeva **sul mondo intero**.

LA LEGA SABBIIAN (CIRCA 1100 ANNI FA)

Rovine ancor più antiche sono presenti in tutto il **sud di Ankist**. Molte **piazze del mercato** nelle città più a sud sono costruite attorno a queste strutture e alcuni obelischi fatti di **arenaria scolpita** sono sopravvissuti a sfidare il tempo. Le **scene in bassorilievo** rappresentate su questi obelischi raffigurano per lo più scene di **commercio**, suggerendo che questo fosse la principale forza di questa civiltà.

IL PRIMO RE (CIRCA 1400 ANNI FA)

Gli storici concordano sul fatto che tutti i monasteri più antichi e logorati dal tempo del nostro Regno (e oltre) sono stati eretti da **Ommad**, il leggendario **Primo Re**, una figura storica ma avvolta da un alone di leggenda. Il suo dominio presumibilmente si estendeva sul **mondo intero**, e anche se finì **centinaia di anni prima** che il nostro Regno nascesse, la nostra Famiglia Reale afferma di esserne una **diretta discendente**. Al tempo presente, egli è ricordato più per **aver portato il Culto della Madre** nel nostro continente e per **aver convertito** le tribù pagane del nord che per i suoi considerevoli successi militari. Egli era talmente **celebre** che ogni stato afferma di essere **il suo luogo natale**.

STORIA MITOLOGICA

Alcuni storici sospettano che ci fu un altro **Impero dimenticato** che potrebbe essere stato **la culla della nostra civiltà**. Questa credenza si origina dalle molte copie apocrife di un leggendario reperto che è stato considerato perso per secoli, chiamato la **Mappa Dorata**. Il nostro regno l’ha cercata in lungo e in largo per **decenni**, senza risultati.

ADESIVI MISTERO

Quando attaccate un adesivo nell’**ultimo spazio vuoto** di queste pagine, dopo che avete completato la **risoluzione della carta Dilemma** che vi ha fatto attaccare l’adesivo stesso, dovete immediatamente aprire la **Busta 70**, che contiene gli eventi del **Gran Finale** di The Kings’ Dilemma. È quasi ora di determinare a quale Casata appartiene il **vincitore assoluto** della vostra campagna!



CRONACHE DEL REAME

Usate le Cronache del Regno di Ankist per registrare i risultati di tutte le partite della vostra campagna. Iniziate con la tabella a destra.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.

Re Harald V					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico		Potere	Tot.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.



Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico		Potere	Tot.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.

Re					Data	
#	Casata	Obiettivo Segreto	Obiettivo Pubblico	Classifica Economica	Potere	Tot.

INDICE

Abilità Speciali, Carte Storia.....	14	Esito, Effetti	23	Primo Re	41
Abilità Speciali, Schermi Casata	13	Esito, Simboli.....	16	Punteggio.....	30
Adesivi, Cronaca.....	10	Fine della Campagna, Innescare	35	Regno di Ankist	36
Adesivi, Cronaca, Attaccare	25	Fine della Partita, Innescare	29	Regno di Cidlada	39
Adesivi, Cronaca, Invecchiamento	10	Fine della Partita, Passaggi	30	Regno di Mhuir.....	39
Adesivi, Mistero	42	Fine del Round	28	Repubblica di Kauppias.....	39
Bonus, Firmato Maggioranza	27	Firmare	6	Ripristino, Finale	34
Busta, Aprire	26	Giustizia	38	Ripristino, Votazione.....	21
Busta, Speciale	27	Impero Kasuk	39	Risorse, Effetti Legacy	11
Carte, Attivazione.....	4	Lega Sabbijan	41	Risorse, Momentum	24
Carte, Dilemma	4	Mitologica Storia	41	Risorse, Movimento.....	24
Carte, Dilemma Risoluzione	23	Momentum.....	24	Round, Fasi	15
Carte, Evento.....	4	Mondo di The King's Dilemma.....	36	Round, Fine	28
Carte, Finale	27	Obiettivi Pubblici, Assegnare	12	Salvare la Partita	34
Carte, Obiettivo Segreto, Punteggi	30	Obiettivi Pubblici, Punteggio	32	Salvataggio, Slot.....	9
Carte, Obiettivo Segreto, Setup.....	8	Pareggi, Adesivi Cronaca, Attaccare	25	Sante Figlie.....	40
Carte, Pescare dal Mazzo	15	Pareggi, Bonus, Firmato Maggioranza	27	Setup, Legacy	10
Carte, Storia	4	Pareggi, Classifica Economica.....	30	Setup, Normale	7
Casata, Allineamento	8	Pareggi, Obiettivi Pubblici, Assegnare.....	12	Setup, Storia e Carte Evento	10
Casata, Allineamento, Aggiornamento	34	Pareggi, Obiettivi Pubblici, Punteggio.....	32	Stabilità, Movimento	24
Casata Schermo, Scegliere	6	Pareggi, Potere.....	32	Storia del Mondo.....	41
Coesione	27, 35	Pareggi, Prestigio	6	Storia, Effetti Legacy.....	14
Componenti	2	Pareggi, Punteggio.....	33	Tempo, Contatore del	28
Consiglio	36	Pareggi, Traguardi, Posizione Risorsa.....	34	Traguardi, Casata.....	13
Continente del Sud	39	Pareggi, Votazione	20	Traguardi, Narrativi	27
Contrattazione	18	Passare e Diventare Moderatore	17	Traguardi, Verifica.....	34
Cronache del Reame.....	44	Passare e Raccogliere Potere	17	Unione di Salaan	41
Culto della Madre.....	40	Potere, Effetti Legacy	11	Votare Sì / No	16
Dissenso	27, 35	Potere, Maggioranza	32	Votazione.....	16
Esito, Lettura	23	Prestigio, Spareggi	6	Voto, Ripristino	21
Esito, Posizionare Segnalini.....	16	Prestigio e Brama, Punti	33	Voto, Risoluzione	20



SOS THE KING'S DILEMMA

Mancano carte al tuo mazzo Dilemma? Se non sai come andare avanti, potresti aver saltato alcune istruzioni descritte sulle carte che hai già giocato, ma non ti preoccupare, abbiamo una soluzione per te!

Leggi il codice QR per accedere al nostro strumento di SOS, rimetteremo la tua partita in carreggiata in un attimo!



RICONOSCIMENTI

Autori del gioco: Lorenzo Silva e Hjalmar Hach

Illustrazioni: Giorgio Baroni

Illustrazioni aggiuntive: Giulia Ghigini

Direzione artistica: Lorenzo Silva

Grafica: Noa Vassalli, Rita Ottolini

Storia: Carlo Burelli, Lorenzo Silva, Hjalmar Hach

Creazione del mondo: Giuseppe Lapadula, Carlo Burelli, Lorenzo Silva e Hjalmar Hach

Testi delle carte: Carlo Burelli

Testi delle carte aggiuntivi: Alessandro Pra'

Regolamento: Alessandro Pra'

Editing: Alessandro Pra', Flavio Mortarino, Laura Severino

Traduzione e revisione: Fabio Massaro, William Sattin, Alfredo Genovese, Anna Scovenna e Need Games

Project Manager: Hjalmar Hach e Lorenzo Silva

Production Manager: Flavio Mortarino e Alessandro Pra'

Playtester: Valentina Salimbeni, Pietro Righi Riva, Paolo Tajé, Renato Sasdelli, Eric Lang, Andrea Chiarvesio, Federico Corbetta, Nicola Bocchetta, Alessio Lana, Fabio Leva, Karim Khadiri, Alessio "Valhalla" Vallese, Mauro Marinetti, Michele Marotta, Dunwich Buyers Club e molti altri ancora!

Ringraziamenti speciali: Valentina Adduci, Armin Silva, Francesca Cerutti, Teodor Francesco Maria Hach, Martina Marinoni, Giulio Panfilo Vassalli, Alexandra Zanasi, Heiko Eller, Charlie Cleveland, David Preti, Andrea Marinetti, Lucaricci, Franchino Barone, Giuliano Acquati, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliari, Laura Cardinale del Salotto di Giano e molti altri ancora!



Se riscontri qualche problema con questo prodotto, contatta: horribleguild.com/cc

HORRIBLEGUILD.COM