



Guardate il video delle regole!

Per la Corona

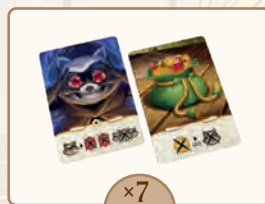
Le vostre famiglie, in guerra da tempo immemorabile, hanno deciso che è arrivato il momento di formare un unico regno. Ma chi indosserà la prima corona? La competizione sarà dura, siete pronti a fare tutto ciò che serve per conquistare il trono?

Nel corso di quattro round, reclutate Mercenari, mandate Banditi Mascherati dai vostri rivali, aumentate la vostra influenza o fate qualche magia per far perdere Rubini ai vostri avversari... e assicuratevi di essere incoronati alla fine di questa battaglia reale!

CONTENUTO



Carte Mercenario



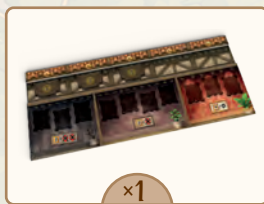
Carte Evento



Bustine protettive*



Forzieri



Tabellone



Tessere Costo di Reclutamento



Pedine Ritratto



Tessere Cimelio di Famiglia



Segnalini Rubino



Segnalini Moneta



Segnalini Bandito Mascherato



Dado Magico

*Abbiamo aggiunto qualche copia in più di ogni bustina protettiva in caso si danneggino.




Per renderli adatti a ogni genere di daltonismo, i componenti di gioco di ogni giocatore hanno uno stemma di famiglia corrispondente.



PREPARAZIONE

PER OGNI GIOCATTORE

- 1 Scegliete una **famiglia** , prendete il **forziere** e le **5 bustine protettive** corrispondenti e collocateli di fronte a voi.
- 2 Prendete il vostro **Cimelio di Famiglia** e **10 Rubini** e collocateli all'interno del vostro forziere. Durante la partita tenete segreto il contenuto del vostro forziere.

PER TUTTI I GIOCATTORE (AL CENTRO DEL TAVOLO)

- 3 Collocate il contenitore dei segnalini che ospita la **riserva** di Banditi Mascherati, Monete e Rubini.
- 4 Collocate il **tabellone** e fate scorrere le **tessere Costo di Reclutamento 1, 3 e 5** nel tracciato. Mettete nelle vicinanze le **tessere Costo di Reclutamento 0**.
- 5 Formate la **Piazza Reale** al di sopra del tabellone:
 - ◆ Dividete le **carte Mercenario** in 5 mazzi in base al loro livello (**1**, **2**, **3**, **4** e **5**).
 - ◆ **Livello 1**: Dividete le carte in base ai loro effetti e formate 3 pile a faccia in su al di sopra dell'icona .
 - ◆ **Livelli 2, 3, 4 e 5**: Mescolate ogni mazzo separatamente, poi collocateli a faccia in giù rispettivamente al di sopra delle icone , ,  e . Poi, per ogni mazzo rivelate 2 carte e collocatelo al di sotto di esso, facendo scorrere il mazzo verso l'alto.
- 6 Prendete le **2 carte Evento di Partenza**  e formate un **mazzo condiviso** a faccia in giù.
- 7 Mescolate le altre **carte Evento** e formate una **pila** a faccia in giù.

Durante la prima partita, collocate le 7 carte Evento in bustine protettive neutre (senza uno stemma di famiglia sul davanti) e tenetele così nelle partite successive.





- 8 Prendete tutte le **pedine Ritratto** delle famiglie in gioco e collocatele casualmente nella **Galleria**. Iniziate dalla casella ★, poi collocate le altre sulle caselle direttamente alla sua sinistra.



INFLUENZA

La Galleria rappresenta l'influenza di ogni giocatore. Il Ritratto che si trova più a destra è quello del giocatore più influente; mentre il Ritratto che si trova più a sinistra è quello del giocatore meno influente.

- 9 Consultate la tabella di seguito: A seconda della vostra influenza, prendete le relative **Monete** dalla riserva e mettetele nel vostro forziere.

Più influente	Meno influente	Tutti gli altri
3 ×	5 ×	4 ×

- 10 Infine, collocate il **dado magico** accanto alla riserva.

Esempio:

Voi siete la Contessa Coniglio. Il vostro Ritratto è quello più a destra della Galleria, quindi siete il giocatore più influente e iniziate la partita con 3 Monete.

PANORAMICA DEL GIOCO

La partita si svolge in **4 round**, ciascuno con **3 fasi: Reclutare, Rivelare e Fine del Round**.

Dopo 4 round, il giocatore con **il maggior numero di Rubini** nel proprio forziere vince la partita.

1. Reclutare

In ordine di influenza, ovvero dal giocatore più influente al giocatore meno influente, reclutate un Mercenario dalla Piazza Reale seguendo questi passaggi:

- 1 Scegliete un Mercenario **in una colonna con un costo di reclutamento**. Potete prendere una carta a faccia in su oppure la carta in cima al mazzo a faccia in giù.
- 2 Pagate il costo di reclutamento del Mercenario scelto **in Monete** (e/o Rubini) prendendole dal vostro forziere e mettendole nella riserva. Potete sempre pagare **1 Rubino al posto di 1 Moneta**.
- 3 Poi, collocate il Mercenario che avete appena reclutato in una delle vostre bustine protettive, ora porterà il vostro stemma di famiglia. Collocatelo a faccia in giù sopra il mazzo condiviso. Se scegliete una carta in cima a un mazzo, guardatela di nascosto prima di metterla in una delle vostre bustine protettive e di collocarla sopra il mazzo condiviso.

Quando **tutti i giocatori** hanno reclutato un Mercenario, rifornite la Piazza Reale. Se non ci sono carte in un mazzo e non ci sono abbastanza carte per rifornire una colonna, lasciate vuoti quegli spazi.

IMPORTANTE: COMPLETATE QUESTA FASE DUE VOLTE DURANTE IL PRIMO ROUND!

Esempio:

- 1 *Durante il primo round, scegliete di reclutare un Mercenario che costa 5 Monete.*



- 2 *Dato che non avete 5 Monete, per questo Mercenario pagate 3 Monete e 2 Rubini, che rimettete nella riserva.*



- 3 *Mettete la carta del Mercenario reclutato in una delle vostre bustine protettive, poi collocatela a faccia in giù sopra il mazzo condiviso.*





2. Rivelare


Mescolate il mazzo condiviso, poi rivelate la carta in cima al mazzo e applicate immediatamente il suo effetto. Rivelate le carte successive, una alla volta, applicando ogni effetto finché non rimangono più carte nel mazzo condiviso.


- ◆ **Quando un Mercenario viene rivelato**, il giocatore che l'ha reclutato deve applicare il suo effetto.
- ◆ **Quando un Evento viene rivelato**, tutti i giocatori influenzati dall'Evento devono applicare il suo effetto.


Effetti dei Mercenari e del Dado Magico


 **Ottenete 1 Rubino** dalla riserva e collocatelo nel vostro forziere.

 Scegliete un altro giocatore. Quel giocatore **prende 1 Bandito Mascherato** dalla riserva e lo colloca davanti a sé.

 Scegliete un altro giocatore. Quel giocatore **perde 1 Rubino** dal proprio forziere e lo rimette nella riserva.

 Tirate il **dado magico** e applicate l'effetto mostrato.

 **Ottenete 1 Moneta** dalla riserva e collocatela nel vostro forziere.

 **Spostate un Ritratto qualsiasi** nella casella libera successiva, in qualsiasi direzione (vedere l'esempio di seguito).

Le carte di Livello 1 hanno due effetti separati da "/". Questo vi permette di scegliere quale effetto applicare in ogni round.

Esempio:

① *Il vostro Mercenario viene rivelato. Vi permette di spostare 2 Ritratti qualsiasi (o lo stesso Ritratto 2 volte) nella Galleria.*

② *Per la vostra prima mossa, spostate il Ritratto del Visconte Pinguino a sinistra.*

③ *Per la vostra seconda mossa, spostate il vostro Ritratto a destra, diventando più influenti.*



Effetti degli Eventi

Furto



Il giocatore (o i giocatori) con il maggior numero di Banditi Mascherati davanti a sé perde **2 Rubini** e li rimette nella riserva. Poi, rimette tutti i propri Banditi Mascherati nella riserva.

Corruzione



In ordine di influenza, ogni giocatore può pagare **un ammontare di Monete** (e/o Rubini) pari al numero di Banditi Mascherati davanti a sé che vuole rimettere nella riserva.

Aluto Magico



Il giocatore meno influente tira il dado magico e applica l'effetto mostrato.

Maghi Mercenari



In ordine di influenza, ogni giocatore può pagare **1 Moneta** (o 1 Rubino) per tirare il dado magico e applicare immediatamente l'effetto mostrato.

Scandalo



A seconda della posizione del proprio Ritratto nella Galleria, ogni giocatore perde **2, 1 oppure 0 Rubini** che vengono rimessi nella riserva (vedere l'esempio di seguito).

Potete sempre pagare 1 Rubino al posto di 1 Moneta, ma attenzione: non potete fare il contrario!



Esempio:

1 L'Evento Scandalo viene rivelato.

2 Il Barone Scimmia e il Duca Fenicottero sono nella zona sinistra della Galleria: ognuno di loro perde 2 Rubini.

3 Il Visconte Pinguino è nella zona centrale della Galleria: perde 1 Rubino.

4 Il Marchese Coccodrillo e voi siete nella zona destra della Galleria: non perdetevi nulla!



Numero di Rubini che perdetevi

Cimelio di Famiglia

Se non avete più Rubini nel vostro forziere e dovete rimetterne uno o più nella riserva, si possono verificare due situazioni:

AVETE ANCORA IL VOSTRO CIMELIO DI FAMIGLIA

Annunciate ai vostri avversari che **state vendendo il vostro Cimelio di Famiglia** e collocatelo davanti a voi come promemoria (non potrete più riprenderlo).

Prendete 10 Rubini dalla riserva e metteteli nel vostro forziere. Continuate a giocare normalmente e pagate i Rubini richiesti.



AVETE GIÀ VENDUTO IL VOSTRO CIMELIO DI FAMIGLIA

Siete fuori dal gioco per il resto della partita.

Annunciatelo ai vostri avversari, rimuovete il vostro Ritratto dalla Galleria e rimettete nella riserva tutti i Banditi Mascherati che avete davanti a voi.

I vostri avversari finiscono di giocare il round attuale, poi la partita termina. Se vengono rivelate carte della vostra famiglia, ignoratele.

Esempio:

① Dovete pagare 1 Rubino, ma non ne avete nel vostro forziere.



② Annunciate quindi che state vendendo il vostro Cimelio di Famiglia e mettete 10 Rubini nel vostro forziere.



③ Pagate il Rubino richiesto e proseguite la partita con 9 Rubini nel vostro forziere.



3. Fine del Round

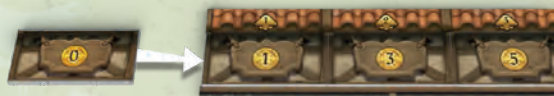
Per preparare il round successivo, seguite questi 3 passi:

- ◆ Iniziate un nuovo mazzo condiviso girando a faccia in giù tutte le carte giocate durante il round.
- ◆ Pescate una **nuova carta Evento** e collocatela, senza rivelarla, in cima al nuovo mazzo condiviso.
- ◆ Fate scorrere una **tessera Costo di Reclutamento 0** nel tracciato sul tabellone inserendola dal lato sinistro per spostare verso destra le altre tessere, così che i costi di reclutamento cambino e siano disponibili nuovi Mercenari.

Alla fine del 4° round, ignorate questa fase e proseguite direttamente fino alla fine della partita.

Esempio:

- ① Alla fine del 1° round, fate scorrere una tessera Costo di Reclutamento 0 nel tracciato.



- ② Ora avete cambiato i costi di reclutamento per il 2° round.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo il 4° round, o prima se un giocatore esce dal gioco.

Applicate i guadagni e le perdite finali nell'ordine seguente:

- ◆ Il giocatore **più influente** ottiene 1 Rubino.
- ◆ Il giocatore (o i giocatori) con il **maggior numero di Monete** ottiene 1 Rubino.
- ◆ Il giocatore (o i giocatori) con il **maggior numero di Banditi Mascherati** davanti a sé perde 1 Rubino.

Infine, rivelate il numero di Rubini rimasti nel vostro forziere. Il Cimelio di Famiglia vale 10 Rubini.

Il giocatore con il **maggior numero di Rubini** vince la partita e indossa la prima corona del regno.

In caso di parità, il giocatore più influente tra quelli in parità vince la partita.



Design: **Maxime Rambourg**
Illustrazioni: **Paul Mafayon**

Riconoscimenti e ringraziamenti speciali: www.rprod.com/en/for-a-crown/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgio • www.rprod.com

Questo prodotto può essere usato solo per intrattenimento privato.

