

# ROYALS

Un gioco pieno di intrighi per 2-5 giocatori, dai 10 anni in su.

## MATERIALI

1 Plancia

99 Carte Nazione

(31x **France**, 26x **German States**, 22x **Britain**, 20x **Spain**)

24 Carte Intrigo

(je 4x **France/German States**, **France/Britain**, **France/Spain**, **German States/Britain**, **German States/Spain**, **Britain/Spain**)

16 Segnalini esagonali Bonus della città

(5x **France**, 4x **German States**, 3x **Britain**, 4x **Spain**)

8 Segnalini a forma di scudo Bonus della nazione

(je 2x **France**, **German States**, **Britain**, **Spain**)

3 Segnalini rotondi Bonus della Casata nobiliare

24 Segnalini quadrati per i conteggi di Periodo

(je 6x **France**, **German States**, **Britain**, **Spain**)

7 Segnapunti Titolo composte da due pezzi di puzzle



Marshal Baron Countess Duke Cardinal Princess King

200 Cubetti in 5 colori

(46x **Schwarz**, 46x **Weiß**, 36x **Grau**, 36x **Lila**, 36x **Orange**)

questo regolamento

## DESCRIZIONE DEL GIOCO

I giocatori rivestono il ruolo di nobili casate del XVII secolo, combattendo per la supremazia nell'Europa di quel tempo. Con l'aiuto delle giuste carte Nazione, essi occupano posizioni influenti e ottengono bonus sotto forma di punti vittoria. Più alto è il rango del titolo associato alla posizione, più carte Nazione necessita. Posizioni già occupate possono essere contestate utilizzando le carte Intrigo. Il gioco si svolge su 3 Periodi, con una fase di conteggio punti alla fine di ognuno. Durante il conteggio, il giocatore con la maggiore influenza in ciascuna nazione ottiene punti vittoria. Dopo il terzo conteggio il gioco termina con un'ulteriore fase di conteggio dei titoli personali. Il giocatore con più punti vittoria vince la partita.

## PREPARAZIONE

- Ogni giocatore sceglie un colore e mette davanti a se tutti i cubetti di quel colore. Giocando in due giocatori si devono utilizzare i cubetti bianchi e neri, che sono in numero maggiore.
- Mettere la plancia in centro al tavolo, facilmente accessibile da tutti i giocatori.

## Segnalini

Tutti i segnalini rappresentano i punti vittoria sotto forma di sigilli di cera. Gli spazi sulla plancia, in cui i marcatori vengono posizionati prima dell'inizio del gioco, indicano il numero di punti vittoria del segnalino applicabile e hanno la forma corrispondente.

- Metti i segnalini esagonali Bonus della città vicino alla città corrispondente.



- Metti i segnalini a forma di scudo Bonus della nazione ai lati dello stemma della nazione corrispondente.



- Metti i segnalini rotondi Bonus della Casata nobiliare negli spazi sul bordo sinistro della plancia. Giocando in due giocatori non utilizzare i segnalini da 12 e 16 punti, rimettili nella scatola.



- Metti i segnalini quadrati per i conteggi di Periodo negli spazi nell'angolo in basso a destra della plancia. Essi sono divisi in 3 gruppi, relativi ai 3 Periodi consecutivi (1648, 1680 e 1714).



- Unisci le due parti del puzzle di ciascuna tessera segnapunti Titolo e mettile vicino al bordo sinistro della plancia. La posizione del titolo è indicato dal valore crescente dei punti vittoria, dal basso verso l'alto: Marshal (Maresciallo), Baron (Barone), Countess (Contessa), Duke (Duca), Cardinal (Cardinale), Princess (Principessa), King (Re)



## Carte

- Rimuovere le seguenti carte Nazione in base al numero di giocatori:

	Francia	Germania	Gran Bretagna	Spagna
2 giocatori	11	9	8	6
3 giocatori	9	8	7	6
4 giocatori	6	5	5	4
5 giocatori	0	0	0	0

Mescolare le rimanenti carte Nazione e metterle in un mazzo coperto vicino alla plancia. Rivelare le prime 3 carte e metterle scoperte in una fila accanto al mazzo.

- Mescolare le carte Intrigo e metterle in un altro mazzo coperto vicino alla plancia.
- Il giocatore più giovane inizia la partita.

## SVOLGIMENTO

Il gioco procede in senso orario. Durante il tuo turno devi svolgere le azioni nell'ordine indicato.

### 1. PESCARRE CARTE

obbligatorio)

#### Il primo turno

Per questa azione, il primo turno di gioco, devi pescare il seguente numero di carte Nazione e metterle nella tua mano:

	Spielerreihenfolge im Uhrzeigersinn				
	giocatore iniziale	2. giocatori	3. giocatori	4. giocatori	5. giocatori
2 giocatori	2	3			
3 giocatori	1	2	3		
4 giocatori	1	1	2	3	
5 giocatori	1	1	2	2	3

Puoi, nell'ordine che preferisci, pescare carte dal mazzo o tra quelle scoperte.

**Attenzione:** le carte scoperte vengono ripristinate solo dopo la fine del turno del giocatore.

#### Dal secondo turno

I giocatori devono scegliere una tra le seguenti due azioni:

##### a) Pescare 3 carte Nazione

##### b) Pescare 1 carta Nazione e una carta Intrigo

Se il mazzo di carte Intrigo si esaurisce mescola il mazzo degli scarti e ripristinalo.

#### Handkartenlimit

Limite alle carte in mano. Alla fine del tuo turno non puoi avere più di 12 carte Nazione 4 carte Intrigo in mano. Hai il permesso di superare questo limite quando peschi all'inizio del tuo turno, scartando però quelle eccedenti alla fine dello stesso.

### 2. GIOCARE CARTE

opzionale

Se decidi di giocare carte puoi usare le seguenti azioni nell'ordine e nella frequenza che desideri:

#### a) Occupare una posizione vacante

Devi sempre piazzare 2 cubetti, uno sulla plancia e uno sulla tessera Titolo corrispondente. Ci sono 1 o 2 posizioni di influenza disponibili in ogni città. Ogni posizione è abbinata ad un titolo e quindi a un ritratto. Il numero sulla sinistra del ritratto quante carte Nazione devono essere spese per occupare quella posizione. Il numero è sempre uguale per posizioni dello stesso titolo. Il numero nella pergamena alla destra del ritratto indica i punti influenza che ottenete per le nazioni applicabili, durante il conteggio di fine Periodo.

Ci può essere un solo cubetto per ogni posizione sulla plancia, ma più cubetti anche di differenti giocatori per ogni tessera Titolo.

Potete utilizzare 3 carte Nazione qualsiasi in sostituzione di 1 carta Nazione a vostra scelta.

#### b) Rilevare una posizione occupata

Potete rilevare una posizione già occupata da un cubetto spendendo 1 carta Intrigo della nazione corretta. In più dovete spendere il numero di carte Nazione indicato per posizionare il vostro cubetto. Se non siete in grado di farlo non potete scegliere questa azione.

Non potete rilevare una posizione già da voi controllata.

Potete spendere una carta Intrigo per una delle due nazioni indicate dai due stemmi.

Per influenzare il Re è necessario spendere 3 carte Intrigo.

Il cubetto dell'avversario viene bandito nello spazio esagonale della città marcato con una croce. Il proprietario del cubetto perde la sua posizione. Ci può essere un numero qualsiasi di cubetti di un qualsiasi numero di giocatori in un singolo spazio esagonale delle città.

**I cubetti spostati negli spazi città esagonali non sono utili nel conteggio dei punti**

**influenza a fine Periodo, ma concorrono all'ottenimento dei Bonus per Nazione.**

**Dopo aver spostato il cubetto avversario il giocatore deve occupare la posizione ora libera come da azione a) Occupare una posizione vacante.** übernehmen, werden 2 Intrigenkarten des entsprechenden Landes benötigt.

Danach wird der gegnerische Holzwürfel auf das sechseckige Stadtfeld mit dem Kreuzsymbol links neben der jeweiligen Stadt verdrängt. Der Besitzer des Holzwürfels verliert dadurch seine Position. Auf Stadtfeld können beliebig viele Holzwürfel von beliebig vielen Spielern liegen.



I cubetti spostati negli spazi città esagonali non sono utili nel conteggio dei punti influenza a fine Periodo, ma concorrono all'ottenimento dei Bonus per Nazione.

Dopo aver spostato il cubetto avversario il giocatore deve occupare la posizione ora libera come da azione a) Occupare una posizione vacante.

**POTETE UTILIZZARE 2 CARTE INTRIGO QUALSIASI IN SOSTITUZIONE DI 1 CARTA INTRIGO A VOSTRA SCELTA.**

**CARTE NAZIONE E INTRIGO SPESE VANNO A CREARE DUE MAZZI DEGLI SCARTI SEPARATI.**



### FINE DEL TURNOS

Quando avete svolto le vostre azioni il turno termina. Controllate se avete superato il limite di carte in mano ed eventualmente scartate quelle in eccesso. Ripristinate le 3 carte Nazione scoperte se necessario. Il turno passa al giocatore alla vostra sinistra..



### BONUS

Se soddisfatte i requisiti per un bonus, prendete immediatamente il segnalino corrispondente, che terrete fino alla fine della partita. Posizionate questi segnalini coperti davanti a voi fino al termine della partita, per tenere segreti i vostri punti vittoria.

### Bonus città

Il primo giocatore il cui cubetto finisce in uno spazio città esagonale ottiene questo segnalino.

### Bonus nazione

Se avete almeno un cubetto in ogni città di una nazione (sopra un ritratto o nello spazio esagonale) prendete il segnalino bonus di valore più alto. Ogni giocatore può ottenere un solo segnalino di questo tipo per ogni nazione.



### Bonus casata nobiliare

Se avete almeno un cubetto in ogni tessera Titolo, prendete il segnalino bonus della casata nobiliare di valore più alto. Ogni giocatore può avere un solo segnalino bonus di questo tipo.

### FINE DEL PERIODO

Un Periodo termina immediatamente quando non è possibile ripristinare le 3 carte Nazione scoperte alla fine del turno di un giocatore. Mescola il mazzo degli scarti Nazione e ripristina le 3 carte scoperte. Prima dell'inizio del turno del giocatore successivo il gioco viene interrotto per il conteggio di questo Periodo.

Alla fine del terzo Periodo, ogni giocatore deve avere giocato lo stesso numero di turni. Dopo aver ripristinato il mazzo delle carte Nazione il gioco continua fino al giocatore alla destra del giocatore iniziale.

### Conteggio del Periodo

Alla fine di ogni Periodo, i punti vittoria vengono conteggiati per ognuna delle quattro nazioni. Per ogni nazione, ogni giocatore somma i punti influenza (indicati nella pergamena alla destra di ogni ritratto). Il giocatore con più punti influenza riceve il segnalino quadrato di conteggio di Periodo con il valore più alto del Periodo corrente.

In caso di parità il segnalino va al giocatore che occupa la posizione con il personaggio di rango più elevato. Se la parità persiste il segnalino va al giocatore il cui personaggio si trova nella città di maggior valore (indicato nella casella esagonale).

Se un solo giocatore ha influenza in una nazione, il secondo segnalino viene rimosso e messo nella scatola.

Dopo il conteggio il gioco riprende dal giocatore che avrebbe dovuto giocare il turno successivo.



## FINE DELLA PARTITA

Dopo la fine del terzo Periodo vengono conteggiate le tessere Titolo, quindi la partita termina.

### Conteggio Titoli

Partendo dal rango di valore minore, conteggiate il numero di cubetti sopra la tessera. Il giocatore con più cubetti ottiene la tessera e i punti vittoria indicati.

Se esattamente 2 giocatori hanno lo stesso numero di cubetti, dividete la tessera nelle due parti che compongono il puzzle, voltatele e assegnatele ai giocatori. Il retro della tessera indica quanti punti vittoria essa vale. Se più giocatori sono in parità la tessera non viene assegnata ma rimossa dal gioco.

### Il vincitore

Scoprite tutti i segnalini e sommate i punti vittoria indicati nei sigilli. Il giocatore che ha più punti vince. In caso di parità tra più giocatori, quello con la tessera Titolo più alta è il vincitore.



Se la parità persiste la vittoria è condivisa.

### Autore:

Peter Hawes

### Illustrazione:

Michael Menzel

Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.

© 2014 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG,

Frankfurter Str. 121,

D-63303 Dreieich

## KURZREGEL

### 1. KARTEN ZIEHEN (verpflichtend)

#### Erster Zug

#### Vorgegebene Anzahl Länderkarten ziehen

Spielerreihenfolge im Uhrzeigersinn

	giocatore iniziale	2. giocatori	3. giocatori	4. giocatori	5. giocatori
2 giocatori	2	3			
3 giocatori	1	2	3		
4 giocatori	1	1	2	3	
5 giocatori	1	1	2	2	3

#### Ab dem zweiten Zug

#### a) 3 Länderkarten ziehen

#### oder

#### b) 1 Länderkarte und 1 Intrigenkarte ziehen

### 2. KARTEN AUSSPIELEN (optional)

#### In beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit

#### a) Eine freie Position besetzen

- Die angegebene Anzahl Länderkarten ausspielen
- Jokerregel: 3 beliebige Länderkarten → 1 beliebige Länderkarte
- 1 Holzwürfel auf die Position setzen
- 1 Holzwürfel auf den Titelwertungsmarker setzen

#### b) Eine besetzte Position übernehmen

- 1 Intrigenkarte ausspielen (2 Intrigenkarten für einen „King“)
- Jokerregel: 2 beliebige Intrigenkarten → 1 beliebige Intrigenkarte
- Den gegnerischen Holzwürfel verschieben
- Die frei gewordene Position wie unter a) beschrieben besetzen

### ENDE EINES ZUGES

#### Handkartenlimit überprüfen

- Maximal 12 Länderkarten und 4 Intrigenkarten

#### Offene Auslage auffüllen

### ÜBERSICHT BONI

#### Stadtbonus

- Bedingung: Als Erster eine Position in der Stadt besetzen

#### Landbonus

- Bedingung: Mindestens 1 eigener Holzwürfel in jeder Stadt des Landes (Holzwürfel auf Stadtfeldern werden berücksichtigt)

#### Adelshausbonus

- Bedingung: Mindestens 1 eigener Holzwürfel auf jedem Titelwertungsmarker

### ÜBERSICHT WERTUNGEN

#### Epochenwertung

- Erfolgt wenn die offene Auslage nicht mehr aufgefüllt werden kann
- Die Spieler mit den meisten und zweitmeisten Einflusspunkten in einem Land erhalten jeweils 1 Epochenwertungsmarker

#### Titelwertung

- Erfolgt nach der 3. Epochenwertung
- Der Spieler mit den meisten Holzwürfeln auf dem Titelwertungsmarker erhält den Marker
- Bei Gleichstand von 2 Spielern teilen diese den Marker und jeder erhält 1 Hälfte
- Bei Gleichstand von mehr als 2 Spielern kommt der Marker aus dem Spiel

