

## FIEF: ENGLAND

### Lotta per la supremazia nell'Inghilterra medievale



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 09/03/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

## Introduzione

Il Medio Evo è stato un periodo buio della storia europea, con le grandi “famiglie” padrone di tutto e la popolazione spesso in grande indigenza: Philippe Mouchebeuf (noto nel nostro Paese, soprattutto da chi, come me, ha ormai i capelli bianchi e praticava i wargames) è l'autore del gioco **Fief England** che stiamo per recensire, ma aveva già provato ad esplorare questo periodo tanti anni fa con il suo **Fief** (pubblicato dalla casa editrice italiana International Team nel lontano 1981). Si trattava di un gioco piuttosto lungo (oltre 6 ore) che però conteneva già tutti gli elementi che ritroviamo oggi nella sua ultima “fatica”, dove tutto è stato semplificato per partite molto più rapide.

Quando International Team chiuse i battenti il gioco fu ripubblicato in Francia nel 1989 (con il nome di **Fief 2**) per i colori della casa editrice Eurogames. Riapparve di nuovo nel 2011, sempre in Francia, in una edizione curata da Asyncron, con grafica e regolamento completamente rivisti e corretti, seguito nel 2015 da **Fief: France 1429** (che portava il gioco su un piano più “storico”) e nel 2021 da una nuova edizione chiamata **Fief France**, sempre con lo stesso editore.

Poi l'autore ha deciso di creare una sua casa editrice (e l'ha chiamata, guarda caso, International Team Games) e con essa ha pubblicato **Fief England**.

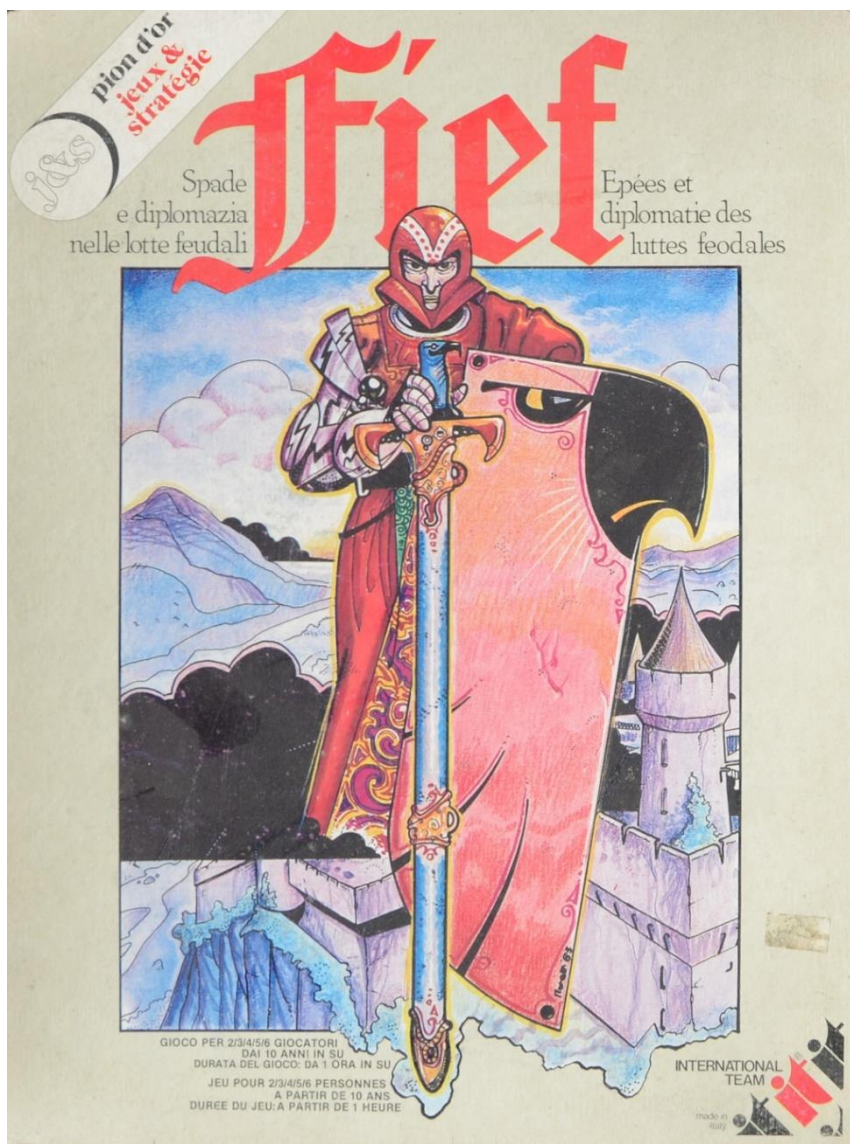


Foto 1 – La scatola originale di Fief, uscito nel 1981.

[Fief England](#) è uscito nel 2025 ed è distribuito in Italia da [giochix.it](#) che ne ha curato anche la traduzione nella nostra lingua: è praticabile da 2 o 4 giocatori (da 14 anni in su) per una durata che inizialmente non sarà inferiore ai 150-180 minuti ma che in seguito, se tutti conoscono le regole, potrà scendere a 90-150.

L'abbiamo provato in tavoli diversi e con diversi giocatori (da “abbastanza” a “molto” esperti) e tutti alla fine si sono dichiarati disponibili a riprovarlo appena possibile.

Anche il nostro giudizio è più che positivo, ma ci teniamo a sottolineare subito che, nonostante l'argomento sia la lotta per il potere nell'Inghilterra del Medioevo, non si tratta di un wargame, ma di un interessante gioco di strategia (o Eurogame, se preferite) che crea anche una buona interattività fra i partecipanti.

Una delle cose più singolari (e interessanti) del gioco è la possibilità di stringere alleanze facendo sposare un figlio con la figlia di un altro “Nobile”, creando così la possibilità di interagire (fra i due giocatori interessati) in maniera ancora più stretta.

Ma andiamo con ordine.

# Unboxing



Foto 2 – I componenti di Fief England.

La cosa che ci ha colpiti di più all'apertura della scatola di **Fief England**, dopo aver estratto il tabellone (che raffigura l'Inghilterra Medievale divisa in 6 Feudi) e le plance individuali (da aprire a libro), è la serie di scatoline di cartone con apertura a "cassetto" (7 grandi e 6 piccole) posizionate sul fondo fra due listelli di sostegno.

Esse servono a contenere i 7 tipi di carte del gioco e tutti gli elementi di cartone che dovremo staccare da 4 fustelle.



Foto 3 – Il fondo della scatola con tutti i contenitori di cartone.

Completano la dotazione quattro schermi (per nascondere il denaro accumulato) una sessantina di monete (da 1-2-5 scudi), una miniatura di plastica che raffigura un cavaliere e servirà come marcaturno e 5 dadi D6 (3 bianchi e 2 neri).

I materiali sono tutti di buona fattura e la grafica, ispirata agli arazzi del periodo, aiuta molto a entrare nell'ambientazione. L'unica nota un po' storta è quella delle plance individuali: il cartone è un po' leggerino e tende ad imbarcarsi, per lo meno quello della nostra copia.

## Preparazione (Set-Up)



Foto 4 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

La preparazione del tavolo di **Fief England** richiede un po' di tempo perché bisogna distribuire ad ogni partecipante un buon numero di pedine per il loro esercito (Sergenti, Cavalieri, Arcieri, Trabucchi, Bombarde, ecc.) e per la parte "Diplomatica".

Tutti ricevono anche una carta Nobile (maschio) e una gentile Dama, prese a caso dai due appositi mazzetti. Tutte le altre carte vengono divise in vari mazzi e posizionate sul tabellone nelle apposite caselle:

- 31 Personaggi;
- 23 Servitori;
- 16 Titoli;
- 25 Eventi/Calamità.

Tutti posizionano i Signori ricevuti (Nobile e Dama) sulla loro plancia e pescano a caso una carta Servitore da assegnare a uno dei due.



Foto 5 – Alcune carte “Personaggio”: in basso a destra vedete il dorso di queste carte realizzato con una grafica davvero medievaleggiante.

Sul tabellone si posizionano a caso 4 tessere “Reliquia” (coperte) e 1 tessera “Excalibur” (sul lato... spada nella roccia!)

Ognuno nasconde dietro lo schermo del suo colore il denaro iniziale (5 scudi) e la partita può iniziare.

## Il Gioco

La sequenza di gioco di **Fief England** è la seguente:

- Fase 1 - Udite Udite (applicabile dal secondo turno in poi). È possibile organizzare matrimoni (dal terzo turno in poi) oppure eleggere il Re o convocare il Parlamento;

- Fase 2 – Carte. Si possono scartare una o più carte per poi pescarne due scegliendole dai diversi mazzi sul tabellone. Se è il caso si risolvono anche eventuali calamità, poi si possono giocare una o più carte dalla propria mano.



Foto 6 – Esempio di carte “Servitore”: i disegni delle carte, come si vede, sono tutti di ottima qualità.

- Fase 3 – Incassi. Tutti ricevono un certo numero di Scudi in base ai titoli acquisiti, alle proprietà, agli edifici speciali controllati, ecc.;
- Fase 4 – Acquisto. I giocatori possono acquistare titoli (dall’apposito mazzo) e pedine militari (dalla loro riserva);
- Fase 5 - Movimenti. I Signori si possono spostare di 1-2 Zone o sfruttare le navi;
- Fase 6 – Invasioni Vichinghe da combattere;
- Fase 7 – Risoluzione delle Battaglie;

- Fase 8 – Fine turno.



Foto 7 – La plancia personale durante una partita: il giocatore è riuscito ad aggiungere un terzo Signore alla sua Fazione e tutti e tre hanno un Servitore. Inoltre il Signore di sinistra ha ottenuto il “titolo” di Vescovo.

La parte più interessante di **Fief England** è ovviamente quella della programmazione della propria mossa in base agli Scudi posseduti e alla situazione sul campo.

La cosa più importante, all’inizio, è raggiungere il più in fretta possibile il controllo di uno dei 6 Feudi, normalmente quello di partenza: tutti infatti partono con due Signori, una Torre e qualche soldato in una delle città sulla mappa, scelta durante il setup.

Se avete fatto una scelta ben ponderata riuscirete a spostare i vostri Signori e qualche soldato per ottenere abbastanza facilmente il controllo di tutte le città del vostro feudo (due di essi ne hanno 4, altri due ne hanno 3 e gli ultimi solo 2): per diventare “feudatari” dovrete inoltre pagare un tributo al Re di 2 scudi per città, dopodiché potrete finalmente ricevere il Titolo, prendendo la carta relativa a quella Regione (South West, Midlands, North, ecc.).

Per fare tutto ciò però dovrete innanzitutto rafforzare la vostra Fazione “politicamente” (pescando carte Signore e/o Servitore supplementari) e “militarmente”, acquistando qualche truppa da lasciare come guarnigione nelle città controllate o come forza d’attacco per nuove conquiste.



Foto 8 – Esempio di carte “Titolo”: nella riga in alto ci sono i Feudi e in quella di sotto i titoli, ovvero delle carte da sovrapporre a quelle dei Signori in modo che nei due slot appaiano il viso e il nome originali.

I soldi (Scudi) sono una merce abbastanza rara a **Fief England**, soprattutto all’inizio della partita, quindi sarà necessario pensare a come incrementare le vostre entrate al di là del valore minimo (1 scudo per città controllata) e fra tutti i metodi possibili due si distinguono: i Mulini e le Abbazie.

Ogni mulino vicino a una città fornisce infatti 2 Scudi a chi la controlla, mentre le Abbazie fanno molto di più: ce ne sono solo tre e per ottenerle bisogna innanzitutto trovare la relativa carta, poi è necessario avere una Signora libera nella propria plancia (per nominarla Badessa) e infine posare la relativa tessera nella città in cui si trova la badessa. Da quel momento il giocatore otterrà 2 Scudi extra per l’Abbazia, 2 Scudi per ogni Nobile “Titolato” in quella città, 1 Scudo per ogni mulino adiacente, ecc.

Trovare un’abbazia è quindi molto importante, specialmente se si ha la fortuna di pescare una di quelle tre carte nelle prime fasi del gioco.

Con un buon tesoretto in cassaforte è possibile costruire nuove Torri difensive (5 Scudi), qualche Mulino (3 Scudi), Soldati (1-3 Scudi), Bombarde (3 Scudi) e Trabucchi (5 Scudi).



Foto 9 – Torri, Castelli e Abbazie da acquistare e posizionare su una città controllata.

Le prime fasi di ogni partita a **Fief England** difficilmente vedranno nascere degli scontri per conquiste territoriali: anche in quattro infatti c'è spazio per espandersi, prendere il controllo delle città di un feudo e poi migliorarlo per aumentare le proprie entrate, ma a partire dal terzo turno le cose si complicano perché qualche "frizione" fra vicini genererà delle battaglie o quando un forte esercito verrà mandato ad assediare una città nemica da conquistare.

Le battaglie campali si risolvono molto facilmente:

- (1) – per prima cosa si devono schierare tutte le unità presenti nella stessa località, dividendo quelle dei tiratori da quelle della fanteria;
- (2) – poi si eseguono i tiri da lontano (trabucchi, bombarde e arcieri) lanciando i dadi per vedere se e quanto "danni" vengono inflitti al nemico (ed eliminando le unità indicate);
- (3) – infine si arriva al corpo a corpo: le due fazioni sommano i Punti Forza (PF) delle loro unità e tirano 1-2-3 dadi D6 in base al totale ottenuto. Anche qui si verifica il numero dei "danni" (0-1-2-3 "asce" che appaiono sulla faccia di ogni dado) e si procede di nuovo con l'eliminazione delle unità.



Foto 10 - Esempio di Battaglia campale: Il giocatore azzurro ha ottenuto 5 danni e quello giallo soltanto 3.

Dopo un round completo la battaglia può continuare (ricominciando da capo con la stessa procedura, e cioè ripartendo dai tiri, ecc.) oppure terminare perché il nemico è stato completamente eliminato oppure perché si è arreso, con la conseguente cattura del Signore al comando.

Più complessa è invece la procedura per conquistare una città difesa da Torri o Castelli (un Castello può essere costruito al posto di una Torre quando si ottiene un Feudo): in questo caso infatti le cose si complicano per l'attaccante perché l'assedio richiede un buon numero di soldati (in modo da poter attaccare con tre dadi) e molta pazienza: le Torri riducono di uno i dadi in attacco e i castelli ne tolgono addirittura due, quindi le perdite del difensore saranno sempre abbastanza ridotte.

Qui Trabucchi, Bombardi e Arcieri diventano indispensabili perché la fase dei tiri solitamente causa più danni dell'assalto:

- i trabucchi infatti tirano 2 dadi e assegnano subito eventuali perdite;
- ogni bombarda in campo permette di tirare 1 un dado;
- per arcieri e balestrieri si usa un solo dado (indipendentemente dal loro numero) ma con una perdita extra se ci sono almeno tre unità.

Questo significa che l'attacco a Castelli e Torri deve esser programmato con largo anticipo e cercando di non mettere troppo presto in allarme il nemico.



Foto 11 – Esempio di Assedio: con soli 6 PF il difensore rischia molto.

Un castello conquistato diventa di proprietà del vincitore e se era il simbolo del Feudo la carta relativa deve essere passata a chi lo ha conquistato. Ogni Feudo vale 1 Punto Vittoria (PV) e serve per cercare di vincere la partita.

Una delle cose più interessanti di **Fief England**, come abbiamo anticipato, è la possibilità di far sposare i rampolli della Nobiltà per creare delle Alleanze più forti: i due Signori alleati possono scambiarsi scudi e carte liberamente e anche concertare attacchi combinati agli avversari. Attenzione però, se un Nobile sposato diventa Vescovo, o se una Nobile Dama diventa Badessa il matrimonio salta e gli anelli vengono restituiti.

Queste alleanze non sono scritte nella pietra ed è possibile quindi il tradimento, soprattutto quando un giocatore comincia ad essere troppo potente e gli altri vogliono ridimensionare un po' le sue ambizioni.

Le condizioni di vittoria permettono a due Alleati di vincere congiuntamente se ottengono 4 PV. Questi ultimi vengono così assegnati:

- 1 PV per ogni Feudo posseduto;
- 1 PV al giocatore che per primo consegna una Reliquia al Re.

In ogni altro caso un giocatore vince la partita se raggiunge 3 PV da solo.

## Qualche considerazione e suggerimento



Foto 12 – La dotazione iniziale di ogni giocatore.

Abbiamo finora evitato di descrivere troppi dettagli, ma è venuto il momento di aggiungere qualche nota di “colore”: chi non è interessato può passare direttamente al commento finale, mentre per gli altri proveremo a dare qualche indicazione extra.

Nella Foto 12 qui sopra, per esempio, vedete tre “piccioni viaggiatori” in basso a destra: se un giocatore vuole parlare “in privato” con un altro può mandargli uno dei suoi piccioni e i due possono appartarsi e discutere segretamente (i gettoni utilizzati però si scartano definitivamente). In alto vedete anche una “fede nuziale”: se due giocatori decidono di far sposare i loro personaggi si scambiano le fedi (le due tessere vanno messe sulle carte degli sposi).

Avevamo detto all’inizio che ci sono anche 4 gettoni Reliquia che vengono messi a caso su altrettante città ad inizio partita: se un Vescovo o un Arcivescovo (cioè un Signore a cui è stata assegnata una carta vescovado) entra in una città che ospita una Reliquia se ne impossessa e il primo che riesce a raggiungere la città in cui si trova il Re per consegnargli una Reliquia fa ottenere 1 PV extra alla sua fazione.

Già... il Re!

Il sovrano d’Inghilterra può essere eletto solo convocando il Parlamento: a quel punto ogni Fazione può presentare un suo candidato alla Corona (o una candidata, per farla diventare Regina Sovrana). Per votare si usano le due tessere che vedete nella riga in basso della foto 12: il pallino bianco indica un voto positivo, quello nero un voto contrario.

Ogni fazione può dare un solo voto ma si conteggiano poi tutti i suoi Nobili titolati (con gli Arcivescovi che valgono doppio) e se un candidato ottiene la maggioranza allora tutti si trasferiscono nella cattedrale di Westminster per posargli la corona sulla testa (nel gioco ci limiteremo a prendere la carta “Titolo” con il Re e a metterla sopra al Signore eletto).



Foto 13 – Il tabellone al termine di una partita a tre.

All’inizio di ogni partita a **Fief England** la scelta della città da cui partire è davvero importante: la tentazione di andare subito in un feudo da 4 città è forte, ma il tempo per controllarle tutte diventa più lungo e non è detto che i rivali ci lascino effettuare questa conquista così facilmente, per questo la scelta più oculata solitamente è scegliere un feudo da 3 città (o addirittura da 2, facilmente difendibile). Questa scelta viene fatta in ordine inverso di turno, quindi prendetevi il tempo

necessario per avere una prima scelta (la nostra favorita, per chi fosse interessato, è il “North”, seguita da “South West”) ed anche una di riserva se chi vi precede vi ha rubato le vostre preferite.

Cercate di allearvi il prima possibile (tramite matrimonio) con un giocatore che non possa minacciarvi direttamente o per tradimento: avere un Feudo cuscinetto fra voi due sarebbe la scelta più giusta, e tanto peggio se proprio in quella zona c'è un avversario da ... stritolare.

Non lasciate mai i vostri castelli Incustoditi: prima di allontanarvi con i vostri Signori per conquistare altre città costruite un adeguato numero di unità militari e lasciate almeno 3-4 Fanti e 1-2 Cavalieri a difesa del vostro maniero.



Foto 14 – La scatola di Fief England.

Per motivi opposti presentatevi davanti ad un castello nemico, pronti ad assediare, con un adeguato numero di macchine d'assedio (1-2 trabucchi) e da tiro (1-2 Bombarde e un minimo di 4 arcieri(/balestrieri) accompagnate da almeno 15 PF di fanteria e cavalleria: sarà necessario ridurre le forze nemiche in fretta (con i tiri) per non subire troppi danni dalle loro forze difensive.

Evitate le battaglie campali se non avete un esercito con forze superiori: perdere troppe unità in una battaglia significa infatti sguarnire il proprio feudo e trovarsi in difficoltà serie.

Infine due parole sugli eventi: alcuni sono ormai classici (peste, siccità, bel tempo, raccolto favorevole, ecc.) ma la novità sono gli sbarchi dei Vichinghi, una vera iattura se arrivano in uno dei vostri feudi perché non ci penseranno due volte ad attaccare le vostre unità e le vostre città se hanno un valore in PF superiore al vostro: ecco un'altra valida ragione per tenere una buona riserva di unità da guerra a presidiare i propri territori.

## Commento finale

**Fief England** è un ottimo gioco di strategia, soprattutto se vi piace complottare un po' contro gli avversari, oppure se non disdegnate arrivare ad usare la forza per conquistare altri territori. I giocatori un po' impulsivi però non avranno vita facile: attaccare un avversario troppo presto, per esempio, potrebbe causargli qualche danno minore, ma voi da quel momento avrete un nemico giurato!

Meglio restare amici con lui e... colpirlo verso la fine quando meno se lo aspetta e magari non ha neppure la possibilità di radunare in fretta forze sufficienti a reagire

Nel corso dei 44 anni passati dalla prima edizione di Fief per arrivare a questa "ambientata" nella Gran Bretagna medievale, Philippe Mouchebeuf ha saputo affinare e semplificare il suo sistema di gioco e **Fief England** è, fra tutti quelli pubblicati, di gran lunga il più semplice e il più veloce, ma anche quello dove lo sforzo per vincere ci impegnerà maggiormente, con quelle condizioni di vittoria.

Lo studio delle regole è abbastanza semplice, anche se alcuni capitoli sono stati spostati verso al fine del libretto perché non si utilizzano nel primo turno: alcuni punti però sono risultati poco chiari ed abbiamo potuto risolverli con certezza grazie alla gentilezza dell'autore, il quale non solo ha risposto alle nostre richieste, ma ci ha anche allegato una tabella comparativa fra i due ultimi giochi pubblicati: France e England.

Trovate risposte e tabella qui sotto.

Inoltre se andate su sito BGG (<https://boardgamegeek.com/boardgame/379409/fief-england>) troverete due sommari in italiano davvero molto ben fatti che potrete stampare ed utilizzare per le vostre partite con gli amici.

-----  
*"Si ringraziano la ditta [Giochix.it](http://giochix.it) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione" e Philippe Mouchebeuf per l'aiuto ed il supporto.*

## CHIARIMENTI PER “FIEF: ENGLAND”

(Risposte dell'autore del gioco: Philippe Mouchebeuf)

### **Domanda 1 : Nobile Titolato**

Quando si parla di un Nobile “Titolato” si intende un Personaggio con una carta aggiunta (Re, Vescovo, Feudatario, ecc.) oppure semplicemente un Nobile ricevuto dal mazzo di 31 carte?

**Risposta 1 - Un “Seigneur Titré” deve avere un “Titolo” : Re, Duca, Conte, Visconte, Vescovo o Arcivescovo. Non può essere un semplice Personaggio pescato dal mazzo.**

### **Domanda 2 : Vescovi e Arcivescovi**

Se abbiamo capito bene per diventare Arcivescovo un Personaggio deve avere prima il titolo di Vescovo e poi attendere di trovare la giusta carta per avanzare di grado? Qual è la procedura corretta?

**Risposta 2 - No, la cosa è più semplice: si diventa Vescovi o Arcivescovi semplicemente utilizzando la carta corrispondente: Non è necessario essere già Vescovo per diventare Arcivescovo, ma un Vescovo può diventare in seguito Arcivescovo rimpiazzando la carta vecchia con la nuova (vedere 12.2).**

### **Domanda 3 : Carte scartate.**

Quando si scarta una carta dalla nostra mano o dalla nostra plancia personale (all'inizio della Fase 2) è persa per sempre o bisogna rimetterla sotto il mazzo corrispondente?

**Risposta 3 - Una carta Signore è persa per sempre (vedere 14.1). Le altre carte Personaggio invece sono rimesse sotto il mazzo relativo (ad esempio: Vescovo, Arcivescovo, Abbazia, mercenari, ecc. - vedere 5.1)**

### **Domanda 4 : Matrimonio**

Quando due famiglie hanno definito un'alleanza e l'hanno sancita con un matrimonio cosa succede? Le due fazioni combattere fra loro? Questo è un punto importante, soprattutto se si gioca in tre, perché due giocatori possono allearsi fra loro a danno del terzo che può fare ben poco per salvarsi, salvo se riesce a convincere uno dei due avversari a tradire l'altro.

**Risposta 4 – SI, due famiglie alleate grazie a un matrimonio possono combattersi. Niente lo impedisce nelle regole come niente l'ha impedito storicamente.**

### **Domanda 5 : Carte Imboscata**

La traduzione in italiano non è chiara perché dice "Può essere giocata quando si vuole per arrestare un Signore presente nella stessa città di uno dei propri Signori" ma più avanti dice anche "Non può essere giocata su un Signore presente nel tuo castello o città". Per il Castello è tutto chiaro, ma per la città?

**Risposta 5 - In questo caso la parola "città" significa "Capitale" di un Feudo. L'Imboscata dunque non è possibile contro un Signore all'interno di una fortificazione o Castello.**

### **Domanda 6 : Battaglie (10.6)**

Se in un combattimento l'attaccante tira 3 D6 e ottiene un "colpo a segno" ma il difensore ha soltanto un cavaliere e un leader cosa succede? Elimino il Cavaliere anche se ho ottenuto un solo colpo, visto che il leader può essere eliminato solo come ultimo pezzo? Oppure devo accumulare le perdite ed arrivare a tre prima di eliminare il cavaliere?

**Risposta 6 – Un solo "colpo a segno" non elimina il cavaliere perché ne servono almeno 3, e neppure si possono accumulare le perdite in rounds successivi. Nell'esempio citato il cavaliere è stato solo "ferito" e continua a combattere regolarmente e senza malus. Forse non è molto realistico ma è semplice da calcolare.**

### **Domanda 7 : Battaglie contro Torri o Castelli (10.5)**

Durante un attacco al castello (o a una torre) arcieri e balestrieri si aggiungono al totale delle Forze di Combattimento? Se, per esempio, ho un gruppo con 15 PC ho diritto a 3 dadi, ma se attacco un castello ne posso usare solo uno. Se il gruppo contiene anche 4 arcieri il loro bonus "+1" si applica solo nella fase dei tiri o anche in combattimento?

**Risposta 7 – Il bonus "+1" si applica agli arcieri (se sono almeno tre) solo nella fase dei tiri e non durante il Corpo a Corpo.**

## **TABELLA COMPARATIVA FRA FIEF FRANCE E FIEF ENGLAND**

(Fornita dall'autore Philippe Mouchebeuf e tradotta in italiano dallo scrivente)

|  | <b>Fief England</b>  | <b>Fief France 1429</b>   |
|--|--|---|
| 1 Numero dei giocatori   | 4  | 6   |
| 2 Numero dei Feudi   | 6  | 8   |
| 3 Numero dei vescovi   | 2 vescovi e 2 arcivescovi  | 5 vescovi   |
| 4 Turni di gioco   | Da 5 a 7 (al massimo)  | Spesso più di 7   |
| 5 Inizio partita   | 2 Signori presi a caso dal mazzo: un maschio e una femmina                               | 1 solo Signore, preso a caso.   |
| 6 Punti Vittoria   | 1 per Feudo controllato e 1 per la prima reliquia consegnata al Re o alla Regina Sovrana | 1 per Feudo controllato e 1 se si ha un Re o un Papa della propria famiglia |
| 7 Nuove carte  | Abbazie (3), Mercenari (2), Borghesia (2), Servitori (14), Vichinghi (3)                 |   |
| 8 Carte con slot da posare sui Signori per indicare il loro titolo | Re, Regina consorte, Regina Sovrana, Badesse (3), Vescovi (4).                           |   |

|    |  |   |  |
|----|--|---|--|
| 9  | Numero dei Signori per giocatore               | 3 al massimo  | 4 al massimo   |
| 10 | Signori  | 20: 10 maschi e 10 femmine, tutti nuovi e con nomi anglo-normandi   | 18: 12 maschi e 6 femmine                              |
| 11 | Ruolo delle donne                              | Possono essere elette Regina Sovrana o diventare Badesse  | Non possono essere elette Regina e non ci sono Badesse |
| 12 | Plancia personale                              | Casella per "Borghesia e Mercenari" al posto del quarto Signore. Casella per i « Servitori » accanto ad ogni Signore. |  |
| 13 | Novità   | La spada « Excalibur » che, se estratta dalla roccia, può far diventare Re un servitore laico.                        |  |
| 14 | Mulini   | 1 per città (al massimo)  | 2 per città (al massimo)                               |
| 15 | 4° tipo di calamità                            | I Vichinghi   |  |
| 16 | Reliquie                                       | 4 nuovi gettoni « Reliquia »  | Nessuna reliquia                                       |
| 17 | Movimenti navali                               | Da porto a porto  | Da un porto alla zona di mare                          |
| 18 | Principe                                       | Principe di Galles  | Principe Ereditario                                    |
| 19 | Soldi  | Vengono nascosti dietro uno schermo   | A vista  |
| 20 | Il Parlamento                                  | L'imposta reale deve essere votata dal Parlamento   |  |
| 21 | Trabucco                                       | Possono essere usati in difesa e costruiti in un castello o una città   | Servono solamente durante un assedio.                  |
| 22 | Combattimenti                                  | Hanno 2 fasi: tiri o lanci in ordine di turno e corpo a corpo contemporanei   | 1 sola fase  |
| 23 | Titolo di Vescovo o Arcivescovo                | Sono carte del mazzo dei Personaggi, da prendere a sorte.   | Vengono eletti nella fase "Oyez oyez"                  |
| 24 | Titolo di Arcivescovo                          | Dà due voti quando si deve eleggere il Re (o la Regina Sovrana)   | Non esiste   |
| 25 | Negoziati segreti con scambio di carte e soldi | Piccione viaggiatore  | Gettone Ambasciata                                     |
| 26 | Potere dei Religiosi                           | Possibilità di convertire i Vichinghi, che allora abbandonano il Reame  |  |