



1 ORA



10+



2-4

► Un gioco di Michele Quondam

Progetto grafico: Paula Simonetti. **Illustrazioni:** Andrea Cuneo, Alberto Bontempi, Guido Favaro ed Eva Villa. **Playtesting e Ringraziamenti:** Luca Balestreri, Daniele Ragazzoni, Massimo De Santis, Alessandro Lanzuisi, tutti gli amici della Ludoteca La Civetta sul Comò e il mio gruppo di D&D.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di sconfiggere i propri avversari con una vittoria di prestigio (per Punti Vittoria) o militare (distruggendo le città avversarie).

CONTENUTO DELLA SCATOLA

- 4 CARTE CITTÀ
- 17 CARTE EDIFICIO
2 banca, 2 scuole, 2 chiese, 2 stalle,
2 fabbri, 2 falegnami, 2 botteghe,
1 torre, 1 fortezza e 1 castello.
- 38 CARTE TERRITORIO
Sono di 4 tipi: 7 foreste, 12 campi,
12 allevamenti, 7 miniere.
- 20 CARTE MILITARI
8 soldati, 3 preti, 3 arcieri,
3 cavallerie, 3 fanterie.
- 29 CARTE PERSONAGGIO
20 contadini, 3 mercanti,
3 artisti, 3 burocrati.
- REGOLAMENTO MULTILINGUA
- 2 CARTE MEMO

COME SONO FATTE LE CARTE

attacco/difesa

Forza militare

Valore numerico espresso da attacco e difesa.

**Costo**

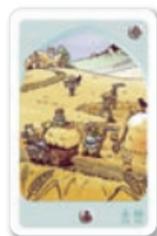
Le risorse necessarie a giocare la carta.



CARTA PERSONAGGIO

**Produzione**

La risorsa prodotta dalla carta (cibo, energia, oro o forza lavoro).



CARTA TERRITORIO



CARTA MILITARE



CARTA EDIFICIO

Potere Speciale

Indica l'abilità speciale della Carta

**Memo Edificio**

Rappresenta il simbolo dell'edificio



PREPARAZIONE DELLA PARTITA

❶ Le carte da gioco si separano in **3 mazzi**: mazzo territori, mazzo militari, mazzo personaggi. La **prima carta** di ciascuno dei 3 mazzi si mette scoperta sotto il mazzo corrispondente, come promemoria.

❷ Ogni giocatore prende **1 carta Città** e la pone dinanzi a sé.

❸ Le **Carte Edificio** si dividono casualmente in 3 mazzetti.

SCUOLA

BOTTEGA

BANCA

Sopra si mettono scoperte le 3 carte **Scuola, Bottega e Banca**.

❹ Il primo giocatore **pesca 8 carte** scegliendole come preferisce, una per volta, dai 3 diversi mazzi di gioco. Può guardare le carte man mano che le pesca. Gli altri giocatori fanno lo stesso.

SEQUENZA DI GIOCO

Ogni giocatore esegue al suo turno le seguenti fasi di gioco:

- ❶ Inizio turno e pesca della Carta
- ❷ Riattivazione
- ❸ Azioni
- ❹ Movimento esterno e Guerra
- ❺ Fine turno

❶ INIZIO TURNO E PESCA DELLA CARTA

Il giocatore inizia il turno pescando 1 carta coperta dal mazzo che preferisce.

❷ RIATTIVAZIONE

Il giocatore di turno riattiva tutte le carte utilizzate nel turno precedente, ovvero si le pone nuovamente dritte (per utilizzare 1 carta la si ruota di 90°).

❸ AZIONI

Il giocatore di turno può giocare e utilizzare carte (territori, edifici, militari e personaggi), ed eseguire movimenti interni al proprio feudo.

Come si giocano e si utilizzano le Carte. Per giocare una carta dalla propria mano bisogna pagarne il **costo**. Il costo è indicato in basso al centro su ogni carta. Per pagare il costo delle carte si utilizza una combinazione di 1 o più carte che si hanno sul tavolo. Quando una carta del tavolo viene utilizzata produce la risorsa indicata dal simbolo **produzione** posto su di essa e per differenziarla da quelle ancora non usate la si ruota di 90 gradi.

Per calare un campo si deve pagare il costo di **1 forza lavoro**.

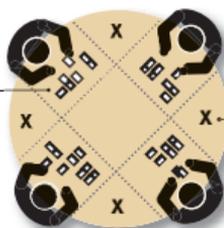


Girando la carta Città, presente sul tavolo, si produce **1 forza lavoro**, come indicato dal simbolo di produzione.

Si possono usare tutte le carte disponibili, anche le carte appena calate in gioco, ma solo 1 volta per turno di gioco. La carta giocata va piazzata sulla propria area di gioco, chiamata **Feudo**.

Feudo del giocatore

E' composto da città, territori e edifici.



Feudo intermedio

Rappresenta uno spazio di transito.

Il **Feudo** di ogni giocatore è composto dalla Città, i Territori, gli Edifici e i Personaggi presenti sul tavolo da gioco di fronte al giocatore. Tra i Feudi di due giocatori esiste un terzo Feudo Intermedio non sfruttabile economicamente. Questo significa che il Feudo Intermedio non è produttivo. Le Carte Personaggio che si trovano nel Feudo Intermedio non possono produrre risorse (così come quando si trovano nel Feudo Avversario).

I territori. I territori costano 1 forza lavoro e producono le risorse necessarie a giocare le altre carte. Esistono **4 tipi di carte territorio**: i campi (producono cibo), i boschi (energia), gli allevamenti (cibo), e le miniere (oro).



GRANO
Cibo



FULMINE
Energia



UOMO
Forza Lavoro



ORO
Denaro

Per aumentare la produzione di un Territorio è possibile associare a una carta territorio una o più carte che producono 1 forza lavoro.

Esempio: 1 campo di grano da solo produce 1 risorsa cibo, mentre con un contadino associato produce 2 risorse cibo e con 2 contadini ne produce 3.



Questa possibilità esiste per tutti i Territori ed è indicata dal piccolo simbolo posto in basso a destra (vedi figura). Valgono poi le seguenti regole:

- Le carte associate producono sempre le risorse del Territorio e non quella delle singole carte.
- Quando una Carta Territorio produce una risorsa viene ruotata e se vi sono delle carte associate si ruotano anch'esse.
- I personaggi associati a un Territorio si possono spostare dal Territorio stesso durante il turno del giocatore, a patto che le carte non siano ruotate.
- Un Territorio con uno o più personaggi associati si dice presidiato.

Limiti: ogni feudo contiene la Città del giocatore e fino a 4 territori. Se il giocatore vuole può, al proprio turno di gioco, rimuovere alcuni di questi territori: per scartare 1 carta territorio è necessario spendere 1 forza lavoro per ogni carta territorio che si vuole scartare.



Con la Città, 2 campi di grano, 1 miniera, e 1 bosco (totale 5 carte), non si può calare un'altra carta territorio senza prima eliminarne una.

Gli Edifici. In questa fase il giocatore di turno può comprare e giocare le Carte Edifici. Il giocatore di turno compra la Carta Edificio selezionandola da uno dei tre mazzetti scoperti posti al centro del tavolo, pagandone il relativo costo indicato in basso al centro della carta. Piazerà poi la Carta Edificio nel proprio Feudo. Un giocatore può comprare più edifici nello stesso turno di gioco, se ha risorse sufficienti per farlo. Gli edifici possono essere di tipo militare o civile.

Attenzione: gli edifici **non possono essere giocati da soli**, vanno piazzati sempre sotto un territorio (o Città) non ancora utilizzato! Di conseguenza, un giocatore che ha utilizzato/ruotato tutti i propri territori e la Città non può comprare un edificio, dal momento che non ha un posto dove piazzarlo.

Limiti: è possibile piazzare sotto un territorio/Città **al massimo 2 edifici**. Una volta giocato un edificio sulla Città o su un territorio non lo si può più spostare.

Come si comprano gli Edifici

1 Si acquistano da uno dei 3 mazzi posti al centro del tavolo, pagandone il costo in risorse.

2 Gli edifici acquistati vanno collocati subito sotto un territorio (o Città) non ancora girato. Non si possono più spostare.

3 Una volta comprato un edificio diventa disponibile l'edificio sottostante che si gira.



• Edifici militari

Gli edifici militari vengono utilizzati per difendere i territori del Feudo. Hanno un valore militare di 1/4, 1/5, o 2/6, rispettivamente per la Torre, la Fortezza e il Castello. L'Edificio Militare si considera come un personaggio posto a presidio di un Territorio, ma non si può più spostare una volta che è stato posizionato.



TORRE

FORTEZZA

CASTELLO

• Edifici Civili

Gli Edifici Civili producono 1 risorsa extra e permettono di giocare le Carte Militari e le Carte Personaggi (ad esempio, posso giocare la carta Prete se non si ha una Chiesa nel proprio Feudo).

Se il giocatore vuole ugualmente mettere in gioco un personaggio speciale, ma non ha acquisito l'edificio corrispondente, può farlo **pagando 2 risorse oro in più** rispetto al normale costo.

Nota che non è mai necessario ruotare la Carta Edificio per giocare il personaggio correlato: è sufficiente che sia presente nel Feudo.



CHIESA
Prete

FALEGNAME
Arciere

STALLA
Cavalleria

FABBRIO
Fanteria

BANCA
Mercante

BOTTEGA
Artista

SCUOLA
Burocrate





Memo Edificio

Rappresenta il simbolo dell'edificio



CHIESA

Prete

- C'è un Edificio Militare posizionato nel Territorio dove c'è l'Edificio Civile (+0/1 va all'Edificio Militare).

Nel caso siano presenti più possibilità, sarà il giocatore a decidere di volta in volta a chi dare il bonus difensivo.

Le Carte Militari e le Carte Personaggi. In questa fase il giocatore di turno può giocare le Carte Militari e le Carte Personaggi. Ambedue le tipologie di carte si giocano nel proprio Feudo pagandone il relativo costo. Possono rimanere nel Feudo del giocatore (libere al suo interno o associate a un Territorio/Città), oppure muoversi all'esterno di esso.

Forza militare

Valore numerico espresso da attacco e difesa

1/2

Memo Edificio



Entrambe le tipologie di carte hanno una **Forza militare** espressa come valore di attacco e difesa e possono essere utilizzate in guerra.

La maggior parte delle carte Militari e delle Carte Personaggi sono dotate di un **potere speciale**. Per la descrizione dei poteri vi rimandiamo alla fine del regolamento.

Movimenti Interni. Tutte le Carte Militari e Personaggi che non siano state già usate possono essere spostate liberamente, durante questa fase e nel proprio turno di gioco, all'interno del proprio Feudo; è possibile quindi sia spostare un personaggio in modo tale che possa formare un gruppo con un Territorio/Città, sia togliere un personaggio da un gruppo non ancora utilizzato/ruotato e lasciarlo libero nel Feudo. Questo spostamento di per sé non provoca l'utilizzo/rotazione della carta. Quando un personaggio viene associato a un Territorio (campo, allevamento, foresta, miniera, o Città) questo si dice presidiato.

4 MOVIMENTO ESTERNO E GUERRA

Durante questa fase e 1 volta nel proprio turno di gioco, i giocatori possono muovere le Carte Militari e Personaggi esternamente al proprio Feudo: dal Feudo di un giocatore al Feudo Intermedio adiacente e/o viceversa. Questo spostamento non provoca l'utilizzo e la rotazione della carta.

La guerra. Dopo i movimenti esterni, il giocatore di turno può dichiarare guerra se ha degli armigeri posti in un Feudo dove sono presenti carte di un avversario (questo può accadere nel proprio Feudo, nel Feudo Intermedio, o nel Feudo di un avversario) o semplicemente utilizzando un Arciere in un attacco a distanza (in questo caso si procede direttamente al computo dei danni speciali). Si intende per **armigero** una qualsiasi carta dotata di valore di attacco e di difesa in grado di muoversi. Alcune considerazioni:

- Quando ci sono armigeri di due opposte fazioni nella medesima zona **può** avvenire un combattimento. La decisione di attaccare non è un obbligo, ma una scelta.
- Lo scontro può avvenire in un Feudo Intermedio o in un Feudo. In entrambi i casi, il combattimento avviene confrontando il valore offensivo con quello difensivo delle carte che si fronteggiano: se quello offensivo supera o eguaglia quello difensivo, la carta bersaglio viene distrutta. L'attaccante e il difensore si scontrano **contemporaneamente e simultaneamente**: può avvenire quindi che entrambe le carte vadano distrutte.
- Anche le Città e gli Edifici Militari possono combattere come le altre carte, ma agiscono solo in difesa quando vengono attaccati direttamente: non possono quindi iniziare una Guerra.

Sequenza di Combattimento in un Feudo di un giocatore

① Il giocatore di turno, denominato **"Attaccante"**, prepara il suo schieramento suddividendo a piacimento i propri armigeri. Più armigeri possono essere raggruppati formando un'Armata, la quale permette di sommare i valori di attacco/difesa delle carte in essa presenti. Ogni Armata può attaccare un singolo bersaglio. L'attaccante non può utilizzare armigeri girati o a presidio di un territorio.

② Il giocatore che subisce l'attacco, denominato **"Difensore"**, suddivide a sua volta i propri armigeri e li schiera a piacimento contro quelli dell'Attaccante. Come l'attaccante, anche il difensore non può utilizzare armigeri girati o messi a presidio di un territorio.

L'attaccante e difensore, quando non si trovano nel proprio Feudo, devono utilizzare tutti i propri armigeri nella battaglia.

③ Se alcuni degli Armigeri dell'attaccante **sono privi di un bersaglio diretto**, possono attaccare un obiettivo a loro piacimento, il quale può essere: un Territorio, una Città, o un armigero difensore (non importa se coinvolto o no nella battaglia, né se girato oppure no). Se l'obiettivo è dotato di difesa si considera il

normale combattimento tra le carte coinvolte.

4 **Danni:** si calcolano gli effetti del combattimento confrontando i valori dell'attaccante con quelli del difensore. Se c'è un'Armata, è il giocatore che la possiede a decidere a quale carta assegnare i danni per prima; se la carta va distrutta e restano danni ancora da assegnare, questi vanno attribuiti ad una carta successiva, e così via fino ad esaurirne l'ammontare.

5 **Cure e Danni speciali:** gli Arcieri e i Preti agiscono in questo momento con i loro poteri speciali (vedi fine regolamento). I danni in eccesso vanno sempre curati: se un soldato 2/2 subisce 3 danni va a -1 e potrà essere salvato solo da 2 preti.

6 **Fine combattimento:** si contano i danni subiti e si scartano le carte distrutte. La guerra ha termine per il turno in corso. Tutti i danni parziali subiti dalle carte si azzerano al termine del combattimento. Un giocatore può anche fare più di una battaglia per turno di gioco, se attacca su fronti diversi e con truppe diverse.

- Quando un Territorio è presidiato da uno o più armigeri, è necessario distruggerli ed avere almeno 1 danno aggiuntivo per poter distruggere anche il Territorio.
- Se su di un Territorio è presente un Edificio Militare, questo partecipa alla battaglia come un armigero, utilizzando i valori di attacco/difesa riportati sulla carta.
- Un Territorio non presidiato, con o senza edifici civili, viene distrutto da qualsiasi armigero con almeno 1 di valore di attacco.
- Se ci sono armigeri nemici nel proprio Feudo, si può comunque muovere al proprio turno i propri armigeri al di fuori di esso evitando l'ingaggio in battaglia: non si è quindi bloccati dalle truppe nemiche presenti nel Feudo.

Combattimento in un Feudo Intermedio. Quando si combatte nel Feudo Intermedio tutti gli armigeri presenti, siano attaccanti o difensori, sono coinvolti nella battaglia, anche se sono stati già usati.

Il procedimento è molto semplice: i giocatori dovranno confrontare i valori messi in campo come se le carte coinvolte formassero due grandi armate. Devono perciò contare tutte le carte, sia quelle già utilizzate che le altre.

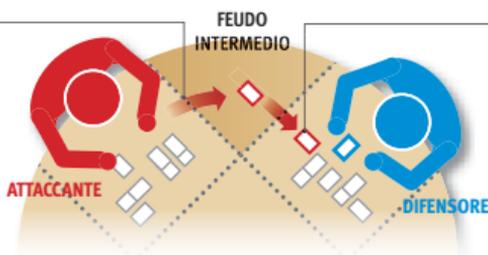
- Non si può mai attraversare un Feudo Intermedio quando è occupato da truppe ostili non utilizzate/girate.
- Al proprio turno di gioco, ci si può sempre allontanare da un Feudo Intermedio occupato da truppe ostili, a condizione che si raggiunga il proprio Feudo di appartenenza o un Feudo alleato (vedi Gioco in Alleanza).

5 FINE TURNO

Il gioco procede con il turno del giocatore successivo in senso orario.

ESEMPIO 1: UN SINGOLO ARMIGERO ATTACCA UN FEUDO

1 Un giocatore sposta un soldato nel feudo intermedio.



2 Al turno successivo sposta il soldato nel feudo dell'altro giocatore.

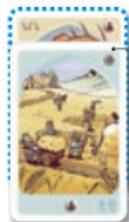
ATTACCANTE

DIFENSORE



Un contadino e un prete sono girati, un altro contadino è disponibile.

Un contadino è posto a presidio.



3 Il difensore deve decidere il proprio schieramento: può usare il contadino in difesa o lasciare all'attaccante il compito di scegliersi 1 bersaglio all'interno del Feudo. Nel 1° caso abbiamo:



IL SOLDATO SOPRAVVIVE

Subisce 1 danno con 2 punti in difesa, quindi sopravvive.

IL CONTADINO MUORE

Subisce 2 danni e ha solo 1 punto in difesa, quindi muore.

ESEMPIO 2: UN'ARMATA ATTACCA UN FEUDO

ATTACCANTE

Arrivano 2 armigeri nel feudo.



Attaccano formando un'armata

DIFENSORE

Ci sono 5 armigeri nel feudo, la situazione è la seguente:



Un contadino e un prete sono girati.

Un soldato e un contadino sono disponibili.

Un contadino è posto a presidio.

Il difensore deve decidere come schierare i suoi 2 armigeri: può usarli entrambi, o usarne 1 solo, o non usarli e lasciare all'attaccante il compito di scegliersi 1 bersaglio all'interno del Feudo. Nel 1° caso abbiamo 2 armate che si confrontano:

BATTAGLIA TRA ARMATE

I valori si sommano e si confrontano:

	ARMATA 1	ARMATA 2	
			
			
	UNO MUORE Una delle due carte prende 3 danni, ne assorbe 2, e va distrutta; il rimanente danno va sull'altra carta che sopravvive.	MUOIONO DUE Il soldato e il contadino hanno insieme 3 punti in difesa. Quindi con 6 danni vanno entrambi distrutti.	
			

ESEMPIO 3: ARMIGERI SEPARATI ATTACCANO UN FEUDO

ATTACCANTE

Arrivano 3 armigeri nel feudo.



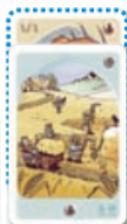
Attaccano separatamente

DIFENSORE

Il difensore sceglie di usare i suoi 2 armigeri separatamente.



2 difensori disponibili.



Ci sono **3 attaccanti** e **2 difensori**.

Un attaccante è libero e può scegliersi un bersaglio: per esempio, la foresta e l'edificio posto su di essa.



BATTAGLIA TRA CARTE SEPARATE

I valori si confrontano carta per carta:

	CARTA 1			CARTA 2		
	2 punti in attacco	2 punti in difesa	↔	2 punti in attacco	2 punti in difesa	
	SOLDATO MUORE			SOLDATO MUORE		
	2 punti in attacco	2 punti in difesa	↔	1 punti in attacco	1 punto in difesa	
	SOLDATO SOPRAVVIVE			CONTADINO MUORE		
	4 punti in attacco	2 punti in difesa	↔	0 punti in attacco	0 punti in difesa	
	CAVALLERIA SOPRAVVIVE			EDIFICIO E FORESTA DISTRUTTI		

* +0/1 indicato sul edificio è un bonus che si applica solo a un personaggio, un edificio militare o la Città.

REGOLE GENERALI SULLE RISORSE

- È possibile scambiare 3 risorse uguali con un'altra risorsa. Si può fare questa operazione in qualsiasi momento, anche al di fuori del proprio turno di gioco, e ripeterla se si vuole.
- È sempre possibile scartare dalla propria mano 1 carta e ottenere 1 risorsa di qualsiasi tipo in cambio. Si può fare questa operazione in qualsiasi momento, anche al di fuori del proprio turno di gioco, e ripeterla se si vuole.
- È possibile durante il proprio turno di gioco produrre 4 risorse qualsiasi e pescare in cambio 1 carta. Questa azione si può ripetere quante volte si vuole.
- Se in un dato momento un giocatore produce più risorse del necessario, non può conservarle e usarle per giocare/comprare un'altra carta. **1 produzione = 1 carta.**



FINE DELLA PARTITA

La partita finisce per una Vittoria di Prestigio, o per una Vittoria Miliare o quando si esauriscono le carte.

VITTORIA DI PRESTIGIO

Ogni edificio costruito nel proprio Feudo vale 1 Punto Vittoria (PV), con l'eccezione del Castello che vale 2 PV (una coppia di edifici uguali vale però solo a 1 PV: il doppione vale 0 PV). Il giocatore che raggiunge per primo 7 PV, e lo dichiara, vince la partita. In alleanza sono necessari 11 PV.

TIPOLOGIA	PUNTI VITTORIA (PV)
Ogni edificio singolo	1 PV
Edificio doppione	0 PV
Il castello	2 PV
Vittoria da soli	7 PV
Vittoria in alleanza	11 PV

VITTORIA MILITARE (0 PER ASSEDIO)

Se un giocatore o un'alleanza di giocatori distrugge le Città degli avversari vince militarmente. Questo si può ottenere attaccando direttamente la Città e distruggendola in una normale battaglia o durante un Assedio.

Assedio. Un giocatore è sotto Assedio quando all'inizio del suo turno di gioco si ci sono entrambe queste condizioni attive: ❶ ci sono armigeri ostili nel suo Feudo e non ha armigeri propri in esso; ❷ tutti i suoi territori sono stati distrutti o nessuno dei suoi territori è presidiato.

Se le condizioni dell'Assedio sono rispettate per tre turni consecutivi, il giocatore sarà dichiarato sconfitto all'inizio del suo terzo turno, senza avere diritto a svolgerlo. Nelle partite in Alleanza la presenza nel Feudo di armigeri del giocatore alleato rompe un eventuale assedio.

ESAURIMENTO DELLE CARTE

La partita termina immediatamente quando viene comprato l'ultimo edificio o quando si esauriscono almeno due dei tre mazzi di gioco. In questo caso il giocatore o l'alleanza con più PV vince.

In caso di parità, si contano le risorse oro producibili da ciascun giocatore (senza considerare i bonus derivanti dai Poteri Speciali). In caso di ulteriore parità, vince il giocatore o l'alleanza che ha il maggior numero di carte in mano.

GIOCO IN ALLEANZA

Quando si gioca con un' alleanza valgono queste regole aggiuntive:

- Gli alleati giocano uno di fronte all'altro,
- Gli edifici non sono in comune, né si possono scambiare carte.
- Se un giocatore viene sconfitto, tutte le sue carte vanno tolte dal gioco.
- Quando gli alleati attaccano contemporaneamente lo stesso avversario effettuano sempre battaglie indipendenti e separate.
- Non è possibile fare Movimenti di carte al di fuori del proprio turno di gioco.
- E' possibile produrre delle risorse al di fuori del proprio turno di gioco a vantaggio del proprio alleato. Per farlo è necessario pagare 1 risorsa qualsiasi come penale per ogni turno di gioco in cui si vogliono trasferire risorse al proprio alleato.
- I poteri speciali non possono essere utilizzati al di fuori del proprio turno di gioco a vantaggio dell'alleato, ad eccezione dei soli poteri del prete e dell'arciere, se già non utilizzati in precedenza.

POTERI DELLE CARTE MILITARI E DELLE CARTE PERSONAGGI



PRETE



ARCIERE



CAVALLERIA



FANTERIA



MERCANTE



ARTISTA



BUROCRATE



Prete: Quando viene ruotato, riduce di 1 punto i danni inflitti a un personaggio presente nello stesso Feudo o nel Feudo adiacente. I preti non possono curare se stessi per evitare di essere uccisi.



Arciere: quando viene ruotato, produce 1 danno a un personaggio avversario presente nello stesso Feudo o nel Feudo adiacente. Il danno può essere inflitto solo a un personaggio, non a un territorio o a un edificio. Il bersaglio dell'arciere, anche se presente all'interno di un'Armata, viene scelto sempre dal giocatore. Gli Edifici Militari e la Città proteggono i personaggi a presidio dagli attacchi a distanza degli arcieri.



Fanteria: un personaggio a scelta dell'armata che include la fanteria, diverso dalla fanteria stessa, ottiene un bonus +0/1. Per utilizzare questo potere la carta non viene ruotata.



Cavalleria: può spostarsi usufruendo di 2 Movimenti Esterni per turno. Per utilizzare questo potere la carta non viene ruotata. La Cavalleria, può quindi raggiungere il Feudo avversario in un'unica mossa e attaccare immediatamente; se il Feudo intermedio è occupato da truppe ostili la Cavalleria dovrà fermarsi là e combattere.



Mercante: quando viene ruotato può trasformare 1 risorsa qualsiasi appena prodotta in un altro tipo di risorsa. Per esempio, può trasformare 1 grano in 1 forza lavoro, 1 energia in 1 oro. Se la risorsa da trasformare è un oro, la trasformazione produce 2 risorse qualsiasi anziché una.



Burocrate: quando viene ruotato, riduce il costo di un Edificio di 2 risorse qualsiasi scelte dal giocatore. Due burocrati riducono il costo di 4 risorse, tre di 6.



Artista: quando viene ruotato, raddoppia le risorse prodotte da una singola carta o da un gruppo di 2-3 carte associate (per esempio, un Territorio con un Edificio sopra o un Territorio con un contadino). Se il gruppo di carte è costituito da più di 3 carte è il giocatore a scegliere quali carte raddoppiare. Più artisti aumentano il loro potere esponenzialmente: un artista raddoppia 1 risorsa in 2 risorse, due artisti raddoppiano 1 risorsa in 4 risorse, tre artisti 1 risorsa in 8 risorse.

Attenzione

l'uso del potere speciale di una Carta Personaggio comporta l'utilizzo della carta e la sua rotazione! (Fanno eccezione solo la Cavalleria e la Fanteria).

Da ciò ne consegue che:

- Le Carte Personaggio che hanno una capacità di produzione e un potere speciale (Prete, Mercante, Burocrate, Artista) possono utilizzare, nello stesso turno, o solo la capacità di produzione o solo il potere speciale, mai ambedue le funzioni.
- Il potere speciale di una carta si può utilizzare anche quando la carta in questione è posta a presidio della Città o di un Territorio. In questo caso si utilizzano e si ruotano anche tutte le carte collegate al personaggio.
- Si può usare il potere speciale di una Carta Personaggio anche quando questo fa parte di un'Armata. Cavalleria e Fanteria lo fanno senza restrizioni. Le altre carte speciali possono farlo utilizzando/ruotando tutta l'armata insieme al personaggio, a meno che l'Armata in questione non sia coinvolta direttamente in un combattimento.

- I poteri speciali dell'Artista, del Burocrate e del Mercante non possono essere utilizzati quando le carte si trovano nel Feudo Intermedio o nel Feudo di un avversario.
- I soli poteri speciali che si possono utilizzare quando non è il proprio turno di gioco sono quelli del Prete e dell'Arciere. Questo è possibile quando si viene attaccati (o quando lo è il nostro alleato) o quando il nostro alleato attacca.

Limiti ai Personaggi

- I giocatori devono mantenere i personaggi presenti sul tavolo da gioco. La capacità di mantenimento dipende dal numero di risorse grano che ogni giocatore ha sul tavolo da gioco: ogni risorsa di grano che si possiede permette di mantenere 2 personaggi.
- Non è possibile usare l'Artista per raddoppiare la produzione di grano con lo scopo di mantenere più personaggi.
- Per mantenere i propri personaggi non bisogna girare/utilizzare le carte grano.
- Non è importante se i personaggi si trovano nel Feudo del giocatore, in quello intermedio o in uno di un avversario: vanno sempre tutti mantenuti.
- In qualsiasi momento durante il proprio turno di gioco, un giocatore può scartare dei personaggi che ha già sul tavolo di gioco, a meno che non siano stati già utilizzati/girati.
- Il mantenimento è valido in ogni momento del proprio turno di gioco e va sempre tenuto presente. Se un giocatore durante il proprio turno di gioco verifica che non può mantenere alcuni personaggi deve immediatamente scartare quelli che ha in eccesso.



Ci sono **3 risorse grano** in tavola (1 da un edificio, 2 da due campi).



Ci possono essere al massimo **6 personaggi** in gioco (2 per ogni grano).



ALTRE INFORMAZIONI

Visita il nostro sito www.giochix.it per leggere le FAQ al regolamento, vedere i Tutorial sul sistema di gioco in formato in Flash e per scrivere sul nostro Forum dedicato a Medievaleia.