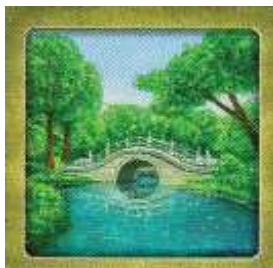


## EVENTI



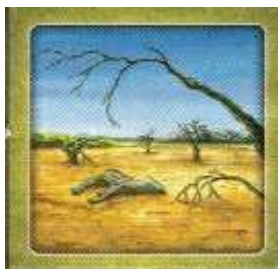
### **Pace**

Non accade nulla.



### **Invasione Mongola**

Ogni giocatore realizza PV quanti sono i suoi elmetti.  
Il giocatore con meno elmetti deve liberare una persona.



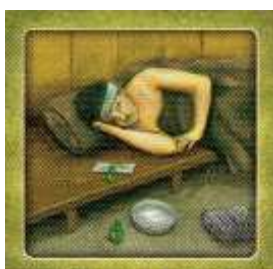
### **Siccità**

Ogni giocatore deve pagare una tessera Riso per ogni palazzo abitato. Libera una persona da ogni palazzo non rifornito.



### **Tributo Imperiale**

Ogni giocatore paga 4 yuan.  
Per ogni yuan in meno, libera una persona.



### **Epidemia**

Ogni giocatore deve liberare 3 persone  
(Una in meno per ogni mortaio sui Guaritori).



### **Festival del Dragone**

I giocatori ricevono 6 o 3 PV se sono primi o secondi per numero di fuochi d'artificio.  
I giocatori vittoriosi scartano metà delle loro tessere.

\*\*\*\*\*

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

**Fase 1 - Azione.** Secondo l'ordine del Percorso Persona, i giocatori scelgono un gruppo di carte ed eseguono una delle azioni di questo gruppo oppure non effettuano azioni e ripristinano 3 yuan.

**Fase 2 - Persona.** Secondo l'ordine del Percorso Persona, ogni giocatore gioca una Carta Persona dalla sua mano, prende la relativa Tessera, la piazza in uno dei suoi palazzi e muove avanti il Segnalino Persona.

**Fase 3 - Evento.** Si applicano gli effetti dell'Evento. Dopo ogni Evento, tutti i Palazzi non abitati perdono un piano.

**Fase 4 - Punteggio.** Ogni giocatore riceve 1 PV per Palazzi (1 pt. ognuno), Cortigiane (1 pt. ognuno) e Privilegi (1 pt. per ogni Dragone).

## AZIONI



### **Tasse**

Prendi dalla scorta un yuan per ogni simbolo moneta (sulla carta e sugli esattori delle tasse).



### **Gara di fuochi d'artificio**

Prendi un fuoco d'artificio per ogni razzo (sulla carta e sui pirotecnici).



### **Costruire**

Prendi un piano di palazzo per ogni martello (sulla carta e sugli artigiani), quindi costruisci i nuovi piani/palazzi.



### **Parata militare**

Muovi di uno spazio sul Percorso Persona per ogni elmetto (sulla carta e sui guerrieri).



### **Raccolto**

Prendi una Tessera Riso per ogni sacco di riso (sulla carta e sui contadini).



### **Ricerca**

Muovi di uno spazio sul Percorso Punteggio per ogni libro (sulla carta e sugli studiosi).



### **Privilegio**

Paga 2 o 6 yuan per prendere un Privilegio piccolo o grande.

\*\*\*\*\*

## PUNTEGGIO DI FINE PARTITA

Alla fine del 12° turno, ogni giocatore prende PV aggiuntivi per:

- **Tessere Persona** nei propri palazzi (2 PV ognuna);
- **Monaci** (nr. di Buddah x nr. di piani del Palazzo in cui ogni Monaco abita);
- **Monete** (3 yuan = 1 PV). *Prima di questo calcolo, il giocatore vende le proprie Tessere Riso e Fuochi a 2 yuan ognuna.*