

Feudo

Regolamento per 2 giocatori

Qui di seguito sono riportate le modifiche per giocare a **Feudo** in due, tenendo ognuno due eserciti.

ogni giocatore ha 2 eserciti, con 19 pezzi e 19 carte, escludendo così una Milady;

ogni pezzo entra sulla mappa dal suo Castello;

ogni giocatore parte con 8 carte commercio: 1 da 4 scellini, 2 da 2 e 5 da 0;

ogni turno i giocatori scelgono 6 carte esercito e 2 carte commercio;

si giocano 12 turni (per cui 3 blocchi da 4 di gestione carte commercio);

nella fase dei movimenti si mostrano e si muovono 3 carte alla volta, anziché 1. Questo dà un piccolo vantaggio al primo, che con i primi 3 pezzi può bloccare pezzi nemici;

se una Milady blocca un Barone si possono muovere i pezzi del Barone non bloccato;

uno stacking aggiuntivo consentito è i due Baroni insieme;

se si conquista una città con pezzi di entrambi gli eserciti si tiene conto della distanza minore per il computo dei punti vittoria;

con il Re in gioco ed il suo aiuto economico, 2 scellini significa 3 e 4 scellini significa 6;

i codardi si conteggiano alla metà del loro valore (per difetto) es.: $3+3+3+2=5$;

i Castelli si piazzano solo nei bordi, anche negli angoli. In ogni quarto di mappa ci può essere un solo Castello. Nel buco si mette il Convento e il buco è un territorio aggiuntivo, in cui entrano solo gli appestati;

i territori adiacenti al buco, ai fini della peste, sono considerati "cross".

E ora può scorrere tranquillamente il sangue.

Regolamento by Mario Papini

