

## ANNO DOMINI - TURNO DI GIOCO

**FASE AMMINISTRATIVA.** Tutti i giocatori tassano i propri territori:  
(n. di cattedrali) x (n. castelli) x 10.

**FASE MILITARE.** Iniziando da chi è seduto a sinistra del "Papa" può eseguire le seguenti azioni in qualunque ordine e numero di volte:

- Consultare la tabella degli eventi casuali (max. 1 volta per turno).
- Costruire nuovi castelli (100 fiorini – max. 6 per territorio).
- Attaccare territori nemici adiacenti (max. 3 attacchi x turno):

- a. ogni castello vale un dado (sia per chi attacca, sia per chi difende);
- b. si sommano i vari bonus ai tiri effettuati (max. +4). Una cattedrale vale +1 in difesa. Ogni risultato di 6 o più, elimina un castello all'avversario. L'ultimo castello dell'attaccante sopravvive sempre.
- c. Non si può attaccare da un territorio con un solo castello.
- d. Un territorio conquistato è occupato con un castello dalla riserva.
- e. Se conquisti almeno un territorio, pesca una carta.

**Vince il primo giocatore che controlla 8 cattedrali.**

## ANNO DOMINI - CARTE PERSONAGGIO

	<b>Il Papa (1).</b> Questa carta non può mai essere eliminata dal gioco. <b>Da conservare.</b>		<b>L'Archibugiare (2).</b> Vale 1 punto attacco e 1 punto difesa. <b>Da conservare.</b>		<b>Il Sicario (6).</b> Elimina subito una carta "Impero" (ad esclusione del "Papa") di un avversario. <b>Da scartare dopo l'uso assieme alla</b>
	<b>L'Eroina (1).</b> Vale 1 attacco extra per ogni cattedrale che possedete. <b>Da conservare.</b>		<b>L'Architetto (2).</b> Costruite subito e gratuitamente un castello su ogni territorio in vostro possesso, ma senza superare il limite di 6. <b>Si scarta dopo l'uso.</b>		<b>Il Mercante (6).</b> Ricevete 50 fiorini extra ad ogni turno, durante la fase amministrativa. <b>Da conservare.</b>
	<b>Il Genio (1).</b> Le sue incredibili macchine da guerra vi garantiscono 2 punti attacco e 2 punti difesa. <b>Da conservare.</b>		<b>Il Gabelliere (4).</b> Incassate, durante la fase amministrativa, 10 fiorini per ogni territorio in vostro possesso. <b>Da conservare.</b>		<b>L'Ambasciatore (7).</b> Rubate subito una carta ad un avversario aggiungendola a quelle in vostro possesso. <b>Si scarta dopo l'uso.</b>
	<b>Il Mecenate (2).</b> Riceve subito dal banco 500 fiorini. <b>Si scarta dopo l'uso.</b>		<b>La Reliquia (4).</b> Vale 1 punto difesa se il territorio attaccato contiene una cattedrale. <b>Da conservare.</b>		<b>Il Mercenario (8).</b> Vale 1 punto attacco. <b>Da conservare.</b>
	<b>Il Templare (2).</b> Vale 2 punti attacco, ma solo contro territori occupati da una cattedrale. <b>Da conservare.</b>		<b>Il Vescovo (6).</b> Prendete una cattedrale da un territorio avversario, che non sia del "Papa", e ponetela su un vostro territorio che non ne possieda già una. <b>Si scarta dopo l'uso.</b>		<b>Il Condottiero (8).</b> Guadagnate un attacco extra ad ogni turno. <b>Da conservare.</b>

Scheda realizzata dallo staff di [www.terreselvage.com](http://www.terreselvage.com)

## ANNO DOMINI - TURNO DI GIOCO

**FASE AMMINISTRATIVA.** Tutti i giocatori tassano i propri territori:  
(n. di cattedrali) x (n. castelli) x 10.

**FASE MILITARE.** Iniziando da chi è seduto a sinistra del "Papa" può eseguire le seguenti azioni in qualunque ordine e numero di volte:

- Consultare la tabella degli eventi casuali (max. 1 volta per turno).
- Costruire nuovi castelli (100 fiorini – max. 6 per territorio).
- Attaccare territori nemici adiacenti (max. 3 attacchi x turno):

- a. ogni castello vale un dado (sia per chi attacca, sia per chi difende);
- b. si sommano i vari bonus ai tiri effettuati (max. +4). Una cattedrale vale +1 in difesa. Ogni risultato di 6 o più, elimina un castello all'avversario. L'ultimo castello dell'attaccante sopravvive sempre.
- c. Non si può attaccare da un territorio con un solo castello.
- d. Un territorio conquistato è occupato con un castello dalla riserva.
- e. Se conquisti almeno un territorio, pesca una carta.

**Vince il primo giocatore che controlla 8 cattedrali.**

## ANNO DOMINI - CARTE PERSONAGGIO

	<b>Il Papa (1).</b> Questa carta non può mai essere eliminata dal gioco. <b>Da conservare.</b>		<b>L'Archibugiare (2).</b> Vale 1 punto attacco e 1 punto difesa. <b>Da conservare.</b>		<b>Il Sicario (6).</b> Elimina subito una carta "Impero" (ad esclusione del "Papa") di un avversario. <b>Da scartare dopo l'uso assieme alla</b>
	<b>L'Eroina (1).</b> Vale 1 attacco extra per ogni cattedrale che possedete. <b>Da conservare.</b>		<b>L'Architetto (2).</b> Costruite subito e gratuitamente un castello su ogni territorio in vostro possesso, ma senza superare il limite di 6. <b>Si scarta dopo l'uso.</b>		<b>Il Mercante (6).</b> Ricevete 50 fiorini extra ad ogni turno, durante la fase amministrativa. <b>Da conservare.</b>
	<b>Il Genio (1).</b> Le sue incredibili macchine da guerra vi garantiscono 2 punti attacco e 2 punti difesa. <b>Da conservare.</b>		<b>Il Gabelliere (4).</b> Incassate, durante la fase amministrativa, 10 fiorini per ogni territorio in vostro possesso. <b>Da conservare.</b>		<b>L'Ambasciatore (7).</b> Rubate subito una carta ad un avversario aggiungendola a quelle in vostro possesso. <b>Si scarta dopo l'uso.</b>
	<b>Il Mecenate (2).</b> Riceve subito dal banco 500 fiorini. <b>Si scarta dopo l'uso.</b>		<b>La Reliquia (4).</b> Vale 1 punto difesa se il territorio attaccato contiene una cattedrale. <b>Da conservare.</b>		<b>Il Mercenario (8).</b> Vale 1 punto attacco. <b>Da conservare.</b>
	<b>Il Templare (2).</b> Vale 2 punti attacco, ma solo contro territori occupati da una cattedrale. <b>Da conservare.</b>		<b>Il Vescovo (6).</b> Prendete una cattedrale da un territorio avversario, che non sia del "Papa", e ponetela su un vostro territorio che non ne possieda già una. <b>Si scarta dopo l'uso.</b>		<b>Il Condottiero (8).</b> Guadagnate un attacco extra ad ogni turno. <b>Da conservare.</b>

Scheda realizzata dallo staff di [www.terreselvage.com](http://www.terreselvage.com)