

MEDIEVALIA Player Reference Card



Cibo



Energia



Forza Lavoro



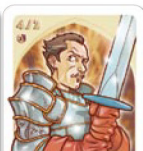
Denaro



PRETE



ARCIERE



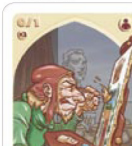
CAVALLERIA



FANTERIA



MERCANTE



ARTISTA



BUROCRATE



Prete. Quando viene ruotato riduce di 1 punto i danni inflitti ad 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 ad un personaggio avversario presente nello stesso Feudo o nel Feudo adiacente. Il danno può essere inflitto solo ad un personaggio, non ad un territorio o ad un edificio. Il bersaglio dell'arciere, anche fosse posto in un'armata, viene scelto sempre dal giocatore attaccante. Gli edifici militari e la città proteggono i personaggi a presidio dagli attacchi a distanza degli arcieri.



Cavalleria. Può muoversi di 2 Movimenti Esterni per turno. Per utilizzare questo potere la carta non viene ruotata. La Cavalleria con il suo potere di muoversi di 2 Movimenti può raggiungere il Feudo avversario in un'unica mossa ed attaccare immediatamente, ma se il Feudo intermedio è occupato da truppe ostili la Cavalleria dovrà fermarsi e combattere.



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



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



Artista. Quando viene ruotato raddoppia le risorse prodotte da una singola carta o di un gruppo di due-tre carte che agiscono insieme (ad esempio un territorio con un edificio sopra, o un territorio con un contadino). Se il gruppo di carte è costituito da più di tre 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.



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.



Cibo



Energia



Forza Lavoro



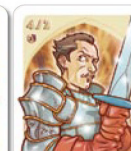
Denaro



PRETE



ARCIERE



CAVALLERIA



FANTERIA



MERCANTE



ARTISTA



BUROCRATE



Prete. Quando viene ruotato riduce di 1 punto i danni inflitti ad 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 ad un personaggio avversario presente nello stesso Feudo o nel Feudo adiacente. Il danno può essere inflitto solo ad un personaggio, non ad un territorio o ad un edificio. Il bersaglio dell'arciere, anche fosse posto in un'armata, viene scelto sempre dal giocatore attaccante. Gli edifici militari e la città proteggono i personaggi a presidio dagli attacchi a distanza degli arcieri.



Cavalleria. Può muoversi di 2 Movimenti Esterni per turno. Per utilizzare questo potere la carta non viene ruotata. La Cavalleria con il suo potere di muoversi di 2 Movimenti può raggiungere il Feudo avversario in un'unica mossa ed attaccare immediatamente, ma se il Feudo intermedio è occupato da truppe ostili la Cavalleria dovrà fermarsi e combattere.



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



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



Artista. Quando viene ruotato raddoppia le risorse prodotte da una singola carta o di un gruppo di due-tre carte che agiscono insieme (ad esempio un territorio con un edificio sopra, o un territorio con un contadino). Se il gruppo di carte è costituito da più di tre 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.



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.