

TURNO DEL GIOCATORE:

Si esegue UNA tra le seguenti mosse:

- **Posizionare 2 Muri Singoli in differenti Province Cinesi**
- **Posizionare 2 Carte Azione in differenti Province Cinesi**
- **Posizionare 1 Muro Singolo ed 1 Carta azione nella Provincia Cinese**
- **Posizionare il Muro Doppio**
- **Posizionare la Torre**

Si verifica un eventuale completamento della Provincia

Si verifica il totale dei Segnalini Imperatore, aggiungendo una nuova mappa se necessario.

CARTE AZIONE

- 1- Guerriero:** Rimuove, a scelta del giocatore, una carta azione presente nella stessa provincia
- 2- Traditore:** Un muro singolo della provincia viene distrutto / Un segnalino Minaccia presente su un territorio Mongolo adiacente alla provincia viene rimosso
- 3- Inondazione:** La provincia vale 2 Punti Prestigio aggiuntivi / La provincia vale 2 Punti Prestigio in meno
- 4- Costruttore:** La provincia vale 2 Punti Prestigio aggiuntivi / Questa carta conta come un Muro Singolo aggiuntivo quando si calcola la maggioranza
- 5- Architetto:** Questa carta conta come 2 Muri Singoli aggiuntivi quando si calcola la maggioranza
- 6- Funzionario:** Si può scambiare un qualunque Muro Singolo presente nella provincia con un qualunque altro Muro Singolo presente in gioco. I muri spostati **NON** influenzano la maggioranza, se questa cambia in seguito al cambio di posizione. Non si possono spostare Muri Doppi, Torri, o muri distrutti

Muro doppio: non può essere distrutto

Torre: non può essere distrutta, uno spazio accanto ad essa è riservato al giocatore che l'ha posizionata, protegge il giocatore da qualsiasi entità del segnalino Minaccia nel Territorio Mongolo in cui è presente

A cura di BirdFederico (federico.peluz@hotmail.it)

