



Servi	3 x Gebirge (Montagna)	3 x Wald (Foresta)	2 x Grasland (Prateria)
--------------	---------------------------	-----------------------	----------------------------

Magia	1	2	3	4	5
--------------	---	---	---	---	---

Beni	0	1	2	3	4	5	6	7
	8	9	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23

TURNO DI GIOCO

- 1. Fine Incantesimo precedente**
 - rimuovere il proprio segnalino di incantesimo se presente in mappa
- 2. Un'azione per amuleto, anche ripetuta:**
 - aggiungere un proprio servo (nella torre)
 - muovere un terreno (in acqua adiacente)
 - aggiungere un servo neutrale (sua torre)
 - muovere un servo neutrale (terra adiac.)
- 3. Movimento dei propri servi**
 - ogni servo può muovere di una tessera
 - non in diagonale e non in acqua
- 4. Acquisto degli Amuleti**
 - da servi avversari o neutrali produttivi
 - solo di un tipo non ancora posseduto
 - Costo= # di amuleti posseduti +1
- 5. Produzione dei Beni**
 - 1 bene per servo produttivo
 - nessun bene in tessere sovrappopolate
 - nessun bene x servi che portano amuleti
- 6. Lanciare un incantesimo (facoltativo)**
 - piazzare il proprio segnalino di incantesimo su terra o acqua
 - terre con segnalino: non spostabili
 - acqua con segnalino: non usabile





Servi

3 x Wüste
(Deserto)

3 x Gebirge
(Montagna)

2 x Moor
(Brughiera)

Magia

1

2

3

4

5

Beni

0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23

TURNO DI GIOCO

- Fine Incantesimo precedente**
 - rimuovere il proprio segnalino di incantesimo se presente in mappa
- Un'azione per amuleto, anche ripetuta:**
 - aggiungere un proprio servo (nella torre)
 - muovere un terreno (in acqua adiacente)
 - aggiungere un servo neutrale (sua torre)
 - muovere un servo neutrale (terra adiac.)
- Movimento dei propri servi**
 - ogni servo può muovere di una tessera
 - non in diagonale e non in acqua
- Acquisto degli Amuleti**
 - da servi avversari o neutrali produttivi
 - solo di un tipo non ancora posseduto
 - Costo= # di amuleti posseduti +1
- Produzione dei Beni**
 - 1 bene per servo produttivo
 - nessun bene in tessere sovrappopolate
 - nessun bene x servi che portano amuleti
- Lanciare un incantesimo (facoltativo)**
 - piazzare il proprio segnalino di incantesimo su terra o acqua
 - terre con segnalino: non spostabili
 - acqua con segnalino: non usabile





Servi

3 x Grasland
(Prateria)

3 x Wüste
(Deserto)

2 x Wald
(Foresta)

Magia

1

2

3

4

5

Beni

0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23

TURNO DI GIOCO

- 1. Fine Incantesimo precedente**
 - rimuovere il proprio segnalino di incantesimo se presente in mappa
- 2. Un'azione per amuleto, anche ripetuta:**
 - aggiungere un proprio servo (nella torre)
 - muovere un terreno (in acqua adiacente)
 - aggiungere un servo neutrale (sua torre)
 - muovere un servo neutrale (terra adiac.)
- 3. Movimento dei propri servi**
 - ogni servo può muovere di una tessera
 - non in diagonale e non in acqua
- 4. Acquisto degli Amuleti**
 - da servi avversari o neutrali produttivi
 - solo di un tipo non ancora posseduto
 - Costo= # di amuleti posseduti +1
- 5. Produzione dei Beni**
 - 1 bene per servo produttivo
 - nessun bene in tessere sovrappolate
 - nessun bene x servi che portano amuleti
- 6. Lanciare un incantesimo (facoltativo)**
 - piazzare il proprio segnalino di incantesimo su terra o acqua
 - terre con segnalino: non spostabili
 - acqua con segnalino: non usabile





Servi

3 x Moor
(Brughiera)

3 x Wald
(Foresta)

2 x Gebirge
(Montagna)

Magia

1

2

3

4

5

Beni

0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23

TURNO DI GIOCO

- Fine Incantesimo precedente**
 - rimuovere il proprio segnalino di incantesimo se presente in mappa
- Un'azione per amuleto, anche ripetuta:**
 - aggiungere un proprio servo (nella torre)
 - muovere un terreno (in acqua adiacente)
 - aggiungere un servo neutrale (sua torre)
 - muovere un servo neutrale (terra adiac.)
- Movimento dei propri servi**
 - ogni servo può muovere di una tessera
 - non in diagonale e non in acqua
- Acquisto degli Amuleti**
 - da servi avversari o neutrali produttivi
 - solo di un tipo non ancora posseduto
 - Costo= # di amuleti posseduti +1
- Produzione dei Beni**
 - 1 bene per servo produttivo
 - nessun bene in tessere sovrappolte
 - nessun bene x servi che portano amuleti
- Lanciare un incantesimo (facoltativo)**
 - piazzare il proprio segnalino di incantesimo su terra o acqua
 - terre con segnalino: non spostabili
 - acqua con segnalino: non usabile





Servi

3 x Grasland
(Prateria)

3 x Moor
(Brughiera)

2 x Wüste
(Deserto)

Magia

1

2

3

4

5

Beni

0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23

TURNO DI GIOCO

- 1. Fine Incantesimo precedente**
 - rimuovere il proprio segnalino di incantesimo se presente in mappa
- 2. Un'azione per amuleto, anche ripetuta:**
 - aggiungere un proprio servo (nella torre)
 - muovere un terreno (in acqua adiacente)
 - aggiungere un servo neutrale (sua torre)
 - muovere un servo neutrale (terra adiac.)
- 3. Movimento dei propri servi**
 - ogni servo può muovere di una tessera
 - non in diagonale e non in acqua
- 4. Acquisto degli Amuleti**
 - da servi avversari o neutrali produttivi
 - solo di un tipo non ancora posseduto
 - Costo= # di amuleti posseduti +1
- 5. Produzione dei Beni**
 - 1 bene per servo produttivo
 - nessun bene in tessere sovrappopolate
 - nessun bene x servi che portano amuleti
- 6. Lanciare un incantesimo (facoltativo)**
 - piazzare il proprio segnalino di incantesimo su terra o acqua
 - terre con segnalino: non spostabili
 - acqua con segnalino: non usabile

