



## SCHEDA AZIONI DI GIOCO



*Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori.*

*La presente scheda è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana, realizzata senza fini di lucro da yota77 de La Tana dei Goblin (<http://www.goblins.net>). L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nella presente traduzione.*

## Azioni

Simultaneamente, ogni giocatore decide come distribuire le sue 10 azioni tra le sue province.

Ogni giocatore seleziona una sua carta provincia e la posiziona coperta su una delle 10 azioni sulla propria scheda.

Se un giocatore non vuole effettuare un'azione, posiziona una carta oro, coperta, sull'azione che non vuole che si verifichi.

## Ordine di gioco

I giocatori, segretamente puntano una carta oro, per la scelta dell'ordine di gioco e per le carte privilegio speciale.

Per effettuare la puntata, il giocatore posiziona coperta una delle sua carte oro non usate, o una delle carte provincia non usate sul riquadro della propria scheda.

Chi ha puntato di più, paga quanto riportato sulla carta, e sceglie per primo e si prosegue in ordine decrescente di puntata (in caso di parità si sceglie casualmente). Le carte provincia costano 0 e sono considerate più alte delle carte oro con valore 0.



In una provincia non si possono costruire due edifici dello stesso tipo; per poter costruire ci devono essere spazi sufficienti nella provincia			Quando scegli queste azioni, posiziona un segnalino rivolta e controlla se avviene una rivolta dei contadini.	
<b>CASTELLO</b>	<b>TEMPIO</b>	<b>TEATRO</b>	<b>CONFISCARE RISO</b>	<b>RISCUOTERE TASSE</b>
Pagare 3 ori	Pagare 2 ori	Pagare 1 oro	Ottieni il riso pari al valore sulla carta provincia.	Ottieni oro pari al valore sulla carta provincia.



Posizionare qui la carta per la puntata, per determinare l'ordine di gioco.

Pagare oro per aggiungere armate, nella provincia scelta; la terza casella ti permette, in più, di spostare quante armate vuoi da quella provincia ad un'altra adiacente di tuo possesso.

Muovi armate da una provincia ad una adiacente; battaglia solo se ti sposti su una provincia neutra o di un avversario.