

Brawling Barons da 2 a 3 giocatori.

Le carte: da sinistra: Costo e Salute della carta.

Nome (durante il gioco si possono reclutare solo Cittadini o Scudieri).

Bonus o Forza (+ Risorse, + Carte o Forza per i combattimenti)

Tipo, Civili, Militari, Edifici.

Upgrade (costo per girare la carta) o Effetto della carta upgradata.

Setup 5 carte per giocatore, il 1° a caso, 3 carte nel Market. Se esce una carta Aiuto Reale verde, rimischiarla nel mazzo.

Il gioco finisce immediatamente appena pescata l'ultima carta.

Vince chi ha più PV, se pari, vince quello dopo il giocatore che ha pescato l'ultima carta. Chi chiude la partita non vince mai i pareggi.

PV: ogni edificio 1 PV, ogni Unità Militare nell'Armata del Re 2 PV.

Il gioco, 1 azione ognuno a giro tra le seguenti:

a) Raccogliere Risorse, pesca 1 carta coperta più i bonus in gioco, questi sono i soldi.

b) Pescare, 1 carta più i bonus in gioco.

c) Market, prendi 1 carta e refill.

d) Reclutamento, Scudieri e Paesani entrano in gioco pagando il loro costo.

e) Upgrade, paga per girare quante Unità vuoi.

f) Muovere, le Unità Militari possono muovere di 1 passo.

g) Attaccare, con le tue Unità, le carte avversarie.

h) Gioca un Evento rosso.

Si DEVE fare un'azione che porti a qualcosa. Obbligare un avversario a pescare l'ultima carta è un buon modo per vincere un pareggio.

La mappa, spazio per la Città le Mura e l'Armata del Re (al Re). A senso unico, le Unità Militari, potranno muovere sulle Mura e da lì al Re, dove daranno 2 PV a fine partita.

In Città all'inizio troveranno posto 2 Civili, 2 Militari ed Edifici illimitati, gli upgrade aumenteranno questo N°. Se ci sono Unità sulle Mura, quelle in Città non possono essere attaccate. Questo non vale per le carte azione rosse.

Attacco, scegli Unità tra Città e Mura, attaccano uno o più bersagli, ora si può usare l'ascia +2.

Quelle uccise si degradano, Paesani e Scudieri muoiono, se il danno è il doppio della difesa muoiono comunque. Gli attaccanti sono degradati e gli Scudieri scartati. Gli Edifici non si degradano, ci vogliono doppi danni per distruggerli.

Carte Aiuto Reale verdi. Appena pescate si assegnano al giocatore più debole in una categoria.

Pescare un'altra carta. Gli Aiuti si possono tenere davanti a se per un uso futuro o giocati subito. Se 2 giocatori sono pari in quella debolezza, scartare l'Aiuto.

Chi ha meno: Edifici, upgrada un Paesano gratis.

Produzione di carte o meno carte in mano, pesca 2.

Civili, prendi 1 carta dal Market.to

Militari, vale come scudo 3.

Produzione Risorse o nella riserva, +3 Risorse.

Carte Evento, le rosse costano 1 azione, le gialle no.

Bomba, paga 6 e distruggi una qualsiasi carta ovunque.

Upgrada o degrada, gratis ma niente Edifici o al Re.

Azione Militare, un'Unità, muove, upgrada gratis o attacca (no asce +2)

Prigione, paga 5 e scarta 1 Militare, non al Re.

Effetti delle Unità

Horseman, muove 1 senza spendere azioni.

Sceriffo, se attacca un'Unità, scartala, non è prevenibile.

Courthouse, paga 3 e 1 azione per degradare 1 Militare, non al Re.

Torre, riduce i danni agli Edifici di 3.

Market, paga 1 azione e 2 Risorse per 3 carte oppure paga 1 azione e 1 carta per 4 Risorse.