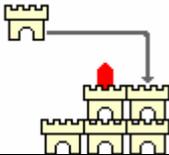
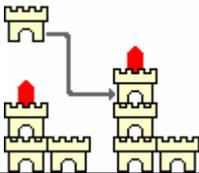
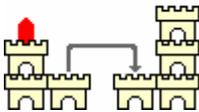
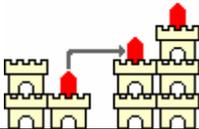
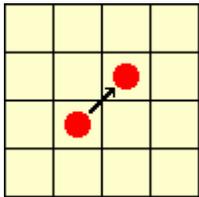
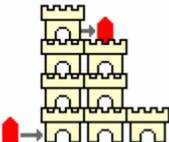
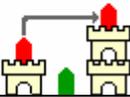
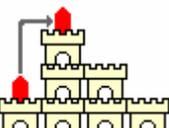


## CARTE AZIONE

6	Per questo turno puoi utilizzare 6 Punti Azione invece di 5.
7	Per questo turno puoi utilizzare 7 Punti Azione invece di 5.
	Posiziona un pezzo di torre addizionale prendendolo dalla riserva comune. Devono essere rispettate le regole relative al piazzamento dei pezzi di torre.
	Posiziona un pezzo di torre dalla tua riserva sotto uno dei tuoi cavalieri. Il castello non può comunque essere più alto rispetto alla sua superficie. Il cavaliere può essere a qualsiasi livello. Se si trova sul terreno puoi utilizzare questa azione per formare un nuovo castello.
	Muovi un pezzo di torre vuoto da uno spazio sul tabellone ad un altro. Un castello non può essere diviso da questa azione. Se il castello consiste in un solo pezzo di torre si può prendere questo pezzo ed eliminare il castello. In ogni caso non si può mai ridurre a meno di 6 il numero totale dei castelli. Inoltre non si può usare questa azione per ridurre la superficie di un castello se questo rende il castello più alto della superficie che occupa.
	Muovi uno dei tuoi cavalieri da uno spazio sul tabellone ad un altro vuoto procedendo come se si stesse aggiungendo un cavaliere. Quindi lo spazio dove il cavaliere viene spostato deve essere ortogonalmente adiacente ad un altro dei tuoi cavalieri. Inoltre deve essere posizionato allo stesso livello o ad un livello inferiore del cavaliere a cui sarà adiacente.
	Muovi uno dei tuoi cavalieri di uno spazio in diagonale. Il cavaliere può anche salire di un livello. Il cavaliere può essere mosso semplicemente sul terreno, da un castello ad un altro, da un castello al terreno o dal terreno al primo livello di un castello. Come sempre lo spazio su cui il cavaliere viene spostato deve essere vuoto.
	Muovi il tuo cavaliere in una porta adiacente e fallo uscire da una qualsiasi porta del castello su uno spazio vuoto. Il cavaliere può cambiare quanti livelli desidera nel castello ma lo spazio di arrivo deve comunque essere uno spazio vuoto ortogonalmente adiacente ad una porta.
	Muovi uno dei tuoi cavalieri oltre un altro cavaliere saltandolo in direzione ortogonale. Il cavaliere può salire di un livello o scenderne un qualsiasi numero. Il cavaliere che viene saltato può essere a qualunque livello. Lo spazio di arrivo deve essere naturalmente vuoto.
	Fai salire uno dei tuoi cavalieri di due livelli su uno spazio vuoto, per esempio da livello 1 a livello 3. Lo spazio di arrivo deve essere ortogonalmente adiacente alla posizione di partenza.