

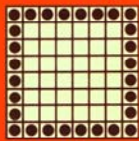
Nota:

le carte non sono allineate e perciò non verranno centrate se si eseguirà una stampa fronte-retro.

il formato è per le bustine di Magic. Le carte misurano 6.3 x 8.8 e come back delle carte Meister ho usato i QUICK REFERENCE (che seguono a pag 2). Buon gioco a tutti! Frankie (frankiedany)

MeiSTeR

Conteggio finale (dopo fase.3)



Per ogni vostro cavaliere che è posizionato sul bordo del tavoliere si ottiene un Bonus:
dopo la Fase.1: 2 punti Bonus
dopo la Fase.2: 5 punti Bonus
dopo la Fase.3: 10 punti Bonus

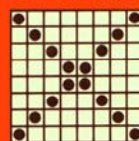
Bonus addizionale:

a chi ha più cavalieri sul bordo (non valgono i pareggi)

Fase.1=2 Fase.2=5 Fase.3=10

MeiSTeR

Conteggio finale (dopo fase.3)



Per ogni vostro cavaliere che si trova su una delle diagonali principali si ottiene un Bonus:

dopo la Fase.1: 2 punti

dopo la Fase.2: 5 punti

dopo la Fase.3: 10 punti

Bonus addizionale:

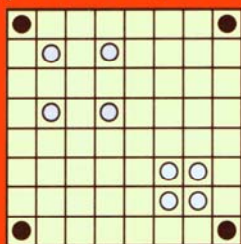
a chi ha più cavalieri sulle diagonali (non valgono i pareggi)

Fase.1=2 Fase.2=5 Fase.3=10

MeiSTeR

Conteggio finale (dopo fase.3)

50 punti Bonus

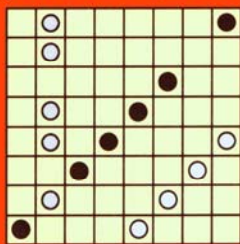


Quattro dei vostri cavalieri formano gli angoli di un quadrato.

MeiSTeR

Conteggio finale (dopo fase.3)

50 punti Bonus



Tutti i vostri cavalieri si trovano su una linea continua.

MeiSTeR

I vostri cavalieri si trovano (durante i vari conteggi) ognuno su un diverso castello esattamente nel numero richiesto dalla seguente tabella:

Conteggio finale (dopo la Fase.1)

cavalieri in 4 castelli:

5 punti Bonus

Conteggio finale (dopo la Fase.2)

cavalieri in 5 castelli:

15 punti Bonus

Conteggio finale (dopo la Fase.3)

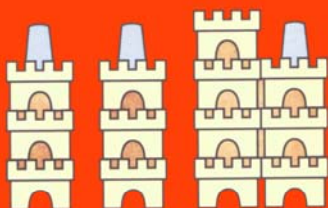
cavalieri in 6 castelli:

30 punti Bonus

MeiSTeR

Conteggio finale (dopo fase.3)

50 punti Bonus



Tutti i vostri cavalieri si trovano sullo stesso livello.

MeiSTeR

Conteggio finale (dopo fase.3)

40 punti Bonus

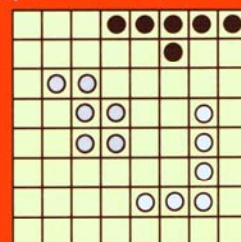


Tutti i vostri cavalieri si trovano su differenti livelli.

MeiSTeR

Conteggio finale (dopo fase.3)

40 punti Bonus



Tutti i vostri cavalieri si trovano su spazi contigui.



5 Punti azione (A.P.)
per ogni turno:

Aggiungere 1 cavaliere 2 A.P.

Muovere 1 cavaliere 1 A.P.

Posizionare 1 blocco torre 1 A.P.

Prendere 1 carta AZIONE 1 A.P.
(max 2 carte per turno)

Giocare 1 carta azione 0 A.P.
(max 1 carta per turno)

Muovere il proprio segnapunti 1 A.P.



5 Punti azione (A.P.)
per ogni turno:

Aggiungere 1 cavaliere 2 A.P.

Muovere 1 cavaliere 1 A.P.

Posizionare 1 blocco torre 1 A.P.

Prendere 1 carta AZIONE 1 A.P.
(max 2 carte per turno)

Giocare 1 carta azione 0 A.P.
(max 1 carta per turno)

Muovere il proprio segnapunti 1 A.P.



5 Punti azione (A.P.)
per ogni turno:

Aggiungere 1 cavaliere 2 A.P.

Muovere 1 cavaliere 1 A.P.

Posizionare 1 blocco torre 1 A.P.

Prendere 1 carta AZIONE 1 A.P.
(max 2 carte per turno)

Giocare 1 carta azione 0 A.P.
(max 1 carta per turno)

Muovere il proprio segnapunti 1 A.P.



5 Punti azione (A.P.)
per ogni turno:

Aggiungere 1 cavaliere 2 A.P.

Muovere 1 cavaliere 1 A.P.

Posizionare 1 blocco torre 1 A.P.

Prendere 1 carta AZIONE 1 A.P.
(max 2 carte per turno)

Giocare 1 carta azione 0 A.P.
(max 1 carta per turno)

Muovere il proprio segnapunti 1 A.P.



5 Punti azione (A.P.)
per ogni turno:

Aggiungere 1 cavaliere 2 A.P.

Muovere 1 cavaliere 1 A.P.

Posizionare 1 blocco torre 1 A.P.

Prendere 1 carta AZIONE 1 A.P.
(max 2 carte per turno)

Giocare 1 carta azione 0 A.P.
(max 1 carta per turno)

Muovere il proprio segnapunti 1 A.P.



5 Punti azione (A.P.)
per ogni turno:

Aggiungere 1 cavaliere 2 A.P.

Muovere 1 cavaliere 1 A.P.

Posizionare 1 blocco torre 1 A.P.

Prendere 1 carta AZIONE 1 A.P.
(max 2 carte per turno)

Giocare 1 carta azione 0 A.P.
(max 1 carta per turno)

Muovere il proprio segnapunti 1 A.P.



5 Punti azione (A.P.)
per ogni turno:

Aggiungere 1 cavaliere 2 A.P.

Muovere 1 cavaliere 1 A.P.

Posizionare 1 blocco torre 1 A.P.

Prendere 1 carta AZIONE 1 A.P.
(max 2 carte per turno)

Giocare 1 carta azione 0 A.P.
(max 1 carta per turno)

Muovere il proprio segnapunti 1 A.P.



5 Punti azione (A.P.)
per ogni turno:

Aggiungere 1 cavaliere 2 A.P.

Muovere 1 cavaliere 1 A.P.

Posizionare 1 blocco torre 1 A.P.

Prendere 1 carta AZIONE 1 A.P.
(max 2 carte per turno)


Giocare 1 carta azione 0 A.P.
(max 1 carta per turno)

Muovere il proprio segnapunti 1 A.P.

Phase II


2 Giocatori

1. Fase



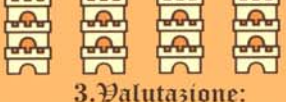
1. Valutazione:
castello del Re: livello 1 = Bonus 5 punti

2. Fase



2. Valutazione:
castello del Re: livello 2 = Bonus 10 punti

3. Fase




3. Valutazione:
castello del Re: livello 3 = Bonus 15 punti

Phase II

3 Giocatori

1. Fase




1. Valutazione:
castello del Re: livello 1 = Bonus 5 punti

2. Fase



2. Valutazione:
castello del Re: livello 2 = Bonus 10 punti

3. Fase




3. Valutazione:
castello del Re: livello 3 = Bonus 15 punti

Phase II


4 Giocatori

1. Fase




1. Valutazione:
castello del Re: livello 1 = Bonus 5 punti

2. Fase

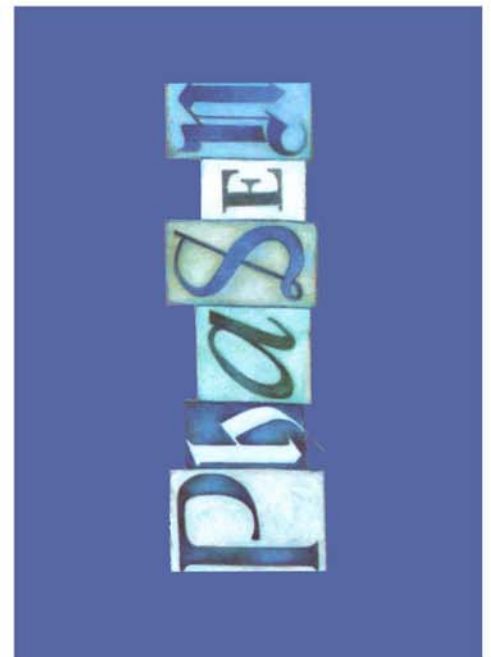
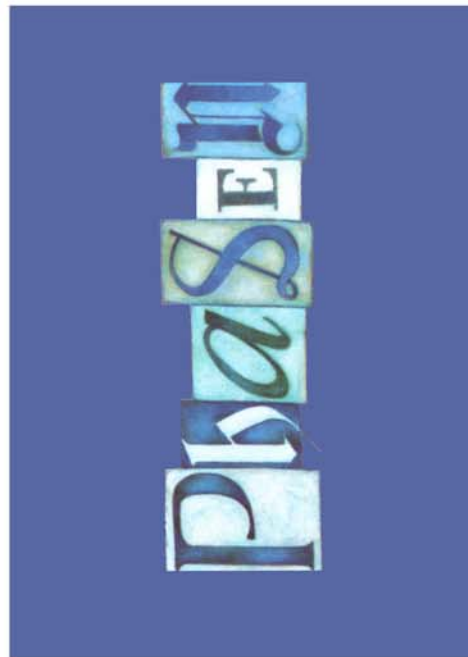
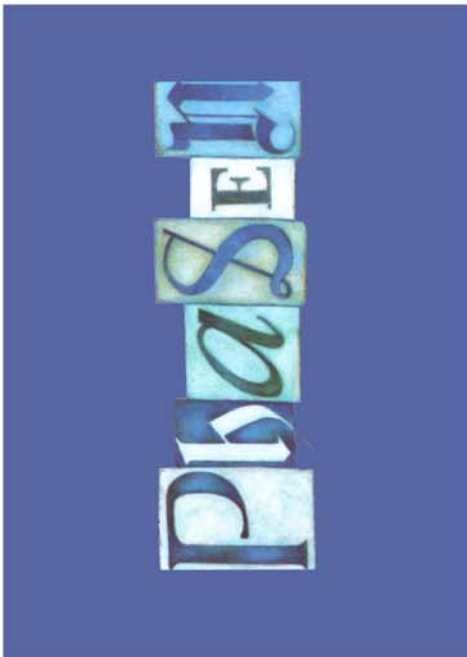


2. Valutazione:
castello del Re: livello 2 = Bonus 10 punti

3. Fase



3. Valutazione:
castello del Re: livello 3 = Bonus 15 punti



tutte le carte conservano elementi della grafica originale ma sono state graficamente rielaborate e tradotte da **Frankie Dany** de "La tana dei Goblin"