

PER NORTHWOOD! - RIEPILOGO PERSONAGGI

- A meno che non sia specificato nella capacità, peschi sempre dal mazzo alla tua mano e scarti dalla tua mano alla pila degli scarti.
- Sei libero di guardare nella pila degli scarti o del punteggio in qualsiasi momento, ma non puoi riorganizzarne le carte.
- Se attivi una capacità e c'è almeno un modo valido con il quale eseguirla, devi effettuare la capacità. Se non c'è alcun modo valido col quale effettuare la capacità, non succede nulla.
- Quando nuovi più carte nello stesso momento (per esempio: "scarta 2 carte"), puoi scegliere l'ordine nel quale muoverle.
- Se un testo ti dice di pescare o muovere delle carte da un mazzo vuoto (per esempio: "pescare 3 carte", quando il mazzo ne ha solo 2), effettua l'azione fin quando è possibile e salta il resto.

ELENCO CARTE



Fante di Artiglieri

Se hai meno di 8 carte in mano, pesca carte fino ad averne 8 in mano.

- Puoi attivare questa capacità se hai 8 o più carte in mano, ma non succede nulla.



Regina di Artiglieri

Pesca 1 carta dalla cima di ciascun mazzo: pesca, scarti e punteggio.

- Ti fa pescare fino a 3 carte, una da ogni mazzo. Può farti pescare meno carte se la pila del punteggio o degli scarti è vuota.
- Pescare dalla pila del punteggio riduce il tuo punteggio di 1.



Re di Artiglieri

Metti la carta (o le carte) di valore più alto della tua mano nella pila del punteggio.

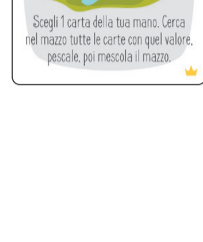
- Per esempio: la tua mano è [4 ♣ 3 ♠ 7 ♣ 8 ♠] mentre attivi la capacità: metti la carta 8 ♠ nella pila del punteggio.
- Per esempio: la tua mano è [5 ♣ 3 ♠ 5 ♣ 4 ♠] mentre attivi la capacità: metti tutte le carte 5 nella pila del punteggio.



Principe di Artiglieri

Pesca carte 1 alla volta finché peschi 1 carta del seme del Sovrano oppure decidi di fermarti.

- Peschi sempre almeno 1 carta.
- Nel momento in cui peschi una carta che corrisponde al seme del Sovrano attuale, non puoi proseguire con la pesca, ma puoi tenere quell'ultima carta pescata.



Marchesa di Artiglieri

Scarta la tua carta di valore più basso (scegli, se ne hai più di 1). Pesca un numero di carte pari a quel valore.

- Per esempio: la tua mano è [3 ♣ 3 ♠ 5 ♣ 5 ♠] mentre attivi la capacità: puoi scartare la carta 3 ♣ o la 3 ♠ (ma non entrambe). Poi, pesca 3 carte.



Barone di Artiglieri

Scegli 1 carta della tua mano. Cerca nel mazzo tutte le carte con quel valore, pescale, poi mescola il mazzo.

- DEVI pescare tutte le carte che trovi nel mazzo con lo stesso valore della carta scelta.
- È possibile non trovare alcuna carta se non ci sono carte di quel valore rimaste nel mazzo. Mescola comunque il mazzo.
- Puoi guardare nella pila degli scarti e/o del punteggio per capire quante copie di una determinata carta sono rimaste nel mazzo di pesca, ma assicurati di non riorganizzare le pile.



Fante di Fiori

Scarta tutte le carte che corrispondono al seme del Sovrano attuale.

- Scarta le carte che corrispondono al seme del Sovrano attuale nel momento in cui usi la capacità. (Questo interagisce con la capacità di scambio del Sovrano Fante di Foglie.)



Regina di Fiori

Colloca la carta in cima alla pila del punteggio a faccia in giù in cima al mazzo di pesca.

- Questo riduce il tuo punteggio di 1 (a patto che la pila del punteggio non sia vuota).
- La carta che hai appena posizionato sul mazzo di pesca sarà la dichiarazione del Sovrano per il prossimo dibattito.



Re di Fiori

Scarta 2 carte la cui somma dei loro valori è esattamente 9.

- Devi scartare esattamente 2 carte, per esempio 1 e 8, oppure 3 e 6. Se nessuna coppia di carte nella tua mano rientra nei requisiti, attivare questa capacità non produce alcun effetto.



Principe di Fiori

Per ogni valore da 1 a 8, tieni 1 carta in mano con quel valore. Scarta tutti i doppietti.

- Per esempio: la tua mano è [2 ♣ 3 ♠ 3 ♠ 5 ♣ 5 ♣ 5 ♣ 7 ♠] mentre attivi la capacità: devi scartare uno dei due 3 e due tra i tre 5. Un esempio di come potrebbe essere la tua mano dopo aver usato la capacità è: [2 ♣ 3 ♠ 5 ♣ 7 ♠].



Marchesa di Fiori

Scarta 1 carta il cui valore è pari al numero di carte della tua mano.

- Se usi questa abilità, ma così facendo non hai più un punteggio Bersaglio valido, non ha alcun effetto.
- Per esempio: la tua mano è [1 ♣ 4 ♣ 4 ♣ 8 ♠] mentre attivi la capacità: dato che hai una mano di 4 carte, puoi scartare la carta 4 ♣ oppure la 4 ♣.



Barone di Fiori

Scarta tutte le carte con valore 1, 2 e 3.

- Scartare non è facoltativo.
- Non ha alcun effetto se tutte le tue carte in mano sono di valore 4 o superiore.



Fante di Occhi

Pesca 2 carte, poi scarta 2 carte.

- Le due carte che scarti possono essere quelle originariamente nella tua mano, quelle che hai pescato, oppure una qualsiasi combinazione delle due.



Regina di Occhi

Guarda le 3 carte in cima al mazzo e rimettile a posto nello stesso ordine.

- Se questo non è uno scenario di memoria di pesca: puoi prendere appunti su cosa sono le carte. Puoi invitare gli altri a faccia in su (assicurandoti di tenere lo stesso ordine), a patto di non fare alcuna altra manipolazione del mazzo di pesca.



Re di Occhi

Nomina 1 seme qualsiasi. Pesca 2 carte, poi scarta tutte le carte di quel seme dalla tua mano.

- Puoi scegliere un qualsiasi seme, persino uno che non si trova nella tua mano nel momento in cui usi la capacità.
- Scarta TUTTE le carte del seme scelto, a prescindere dal fatto che si trovino già nella tua mano o che facciano parte delle due carte che hai pescato.



Principe di Occhi

Scarta 1 carta, poi pesca 1 carta. Ripeti questo per ogni altro Alleato esaurito.

- Puoi scartare la carta (o le carte) che hai appena pescato.
- Per esempio: hai due Alleati esauriti mentre usi questa capacità. Effettuerai l'azione "scarta una carta, poi pesca una carta" esattamente 3 volte, una dopo l'altra.



Marchesa di Occhi

Pesca 2 carte, poi scarta un qualsiasi numero di carte la cui somma è pari al valore di quelle 2 carte.

- Se non c'è una valida combinazione che puoi fare, finirai con lo scartare le due carte che hai appena pescato.
- Per esempio: la tua mano è [1 ♣ 1 ♣ 4 ♣ 5 ♣ 6 ♣] mentre attivi la capacità e peschi [3 ♣ 3 ♠] (valore totale: 6). Puoi scartare [1 ♣ 5 ♠], [1 ♣ 1 ♣ 4 ♣], [6 ♠] o persino i [3 ♣ 3 ♠] che hai appena pescato.



Barone di Occhi

Se la tua prossima risposta è pari, pesca 1 carta dopo aver risposto. Se è dispari, scarta invece 1 carta.

- In termini di tempo, scarti o peschi subito dopo aver messo la tua risposta nella pila degli scarti o del punteggio.
- Scegli quale carta scartare solo dopo aver risposto con una carta dispari.
- Se usi questa capacità con una carta in mano ed è una carta pari, la visita non termina immediatamente. Peschi comunque e giochi un altro dibattito.
- Per esempio: la tua mano è [1 ♣ 4 ♣ 7 ♣] mentre attivi la capacità e il Sovrano inizia con [6 ♣]. Se rispondi scartando 4 ♣, peschi una carta; se rispondi con 7 ♣, dopo scarti una carta.



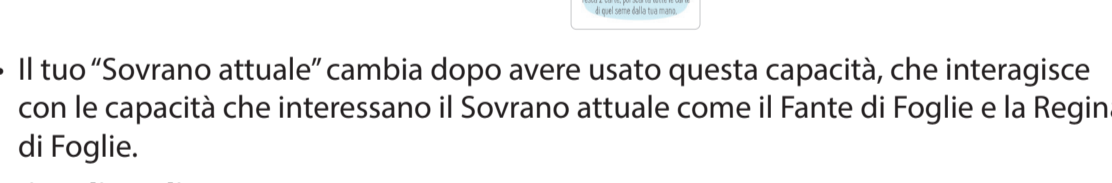
Fante di Foglie

Scambia il Sovrano del Feudo che stai visitando con 1 Sovrano neutrale che si trova fino a 2 Feudi di distanza.

- Questa capacità può avere fino a 2 possibili Bersagli (2 a sinistra e 2 a destra) oppure fino a un minimo di 0 Bersagli (se non sono rimasti Sovrani neutrali vicini), in tal caso la capacità non ha alcun effetto.
- Es.: Ti trovi nel Feudo #5, con gli altri Feudi posizionati come nello schema sottostante. Attivare la capacità ti permette di saltare nel Feudo di tua scelta, che sia il Feudo #7 (Feudo #6 è ostile) oppure Feudo #2 (i Feudi #3 e #4 sono entrambi amichevoli).



- Dopo lo scambio, continua a giocare il Feudo nel quale ti trovi con il nuovo Sovrano. Per esempio, se l'hai scambiato con il Re di Foglie, ti trovi ancora nel Feudo #5. Il seme diventa ♣ per tutti i futuri dibattiti della visita. Se vinci, è il Re di Foglie che diventa amichevole (con il Re di Artiglieri nel Feudo #3).



- Il tuo "Sovrano attuale" cambia dopo avere usato questa capacità, e interagisce con la capacità che interessano il Sovrano attuale come il Fante di Foglie e la Regina di Foglie.



Regina di Foglie

Usa la capacità del Sovrano del Feudo che stai visitando.

- Più nello specifico, quando attivi la capacità di questa carta, trattala come se avesse il testo del Sovrano attuale.



Re di Foglie

Guarda la carta in cima al mazzo. Scambiala con 1 carta della tua mano.

- La carta in cima al mazzo di pesca va nella tua mano, e una carta diversa nella tua mano va a faccia in giù in cima al mazzo. Lo scambio non è facoltativo.
- La carta che ora si trova in cima al mazzo di pesca sarà la dichiarazione del Sovrano per questo dibattito.



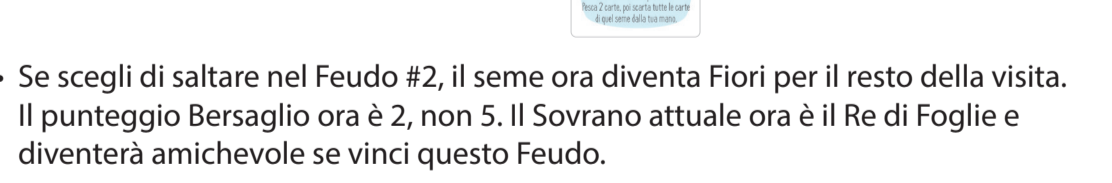
Principe di Foglie

Sposta la carta Visita sul Feudo adiacente di valore più alto o più basso.

- Attivare questa capacità cambia il punteggio Bersaglio, il Sovrano attuale e possibilmente anche il seme dominante. Continua a giocare la visita come se il nuovo Feudo fosse quello che hai scelto di visitare originariamente per prima.
- Es.: Ti trovi nel Feudo #5 e gli altri Feudi sono posizionati come nell'immagine sottostante. Attivare la capacità ti permette di saltare nel Feudo di tua scelta, che sia il Feudo #7 (Feudo #6 è ostile) oppure Feudo #2 (i Feudi #3 e #4 sono entrambi amichevoli).



- Se scegli di saltare nel Feudo #2, il seme ora diventa Fiori e per il resto della visita. Il punteggio Bersaglio ora è #2, non 5. Il Sovrano attuale ora è il Re di Foglie e diventerà amichevole se vinci questo Feudo.
- Visto che ti sei allontanato da esso, il Feudo #5 conta comunque come non visitato. Puoi scegliere di visitarlo di nuovo in futuro ed è ancora un bersaglio valido per l'attivazione del Principe di Foglie.



- Se c'è solo una direzione valida verso la quale muoversi (es. tutti i Feudi di valore più basso sono stati vinti), devi muoverti in quella direzione.
- Non puoi saltare dal Feudo #7 al Feudo #0 muovendoti verso destra.



Marchesa di Foglie

Pesca 1 carta. Ripristina 1 altro Alleato esaurito.

- Ripristinare un altro alleato non è facoltativo.
- Se non ci sono Alleati esauriti quando usi la sua capacità, peschi comunque 1 carta.
- Non puoi usare questa capacità per ripristinare te stesso.



Barone di Foglie

Puoi scambiare 1 carta in mano con la carta in cima alla pila degli scarti, se ha lo stesso valore. Fai lo stesso con la pila del punteggio.

- La specificità della terminologia la fa sembrare un po' strana, ma essenzialmente ti permette di cambiare di seme le carte nella tua mano.
- Per esempio: la tua mano è [1 ♣ 1 ♣ 4 ♣ 5 ♣ 6 ♣] mentre attivi la capacità. La carta in cima alla pila degli scarti è 1 ♣ e la carta in cima alla pila del punteggio è 6 ♣. Puoi effettuare nessuna, una o entrambe le azioni seguenti:
- Scambia l'1 ♣ nella pila degli scarti con il tuo 1 ♣ o il tuo 1 ♣.
- Scambia il 6 ♣ nella pila degli scarti con il tuo 6 ♣.