

Fueros (cada uno requiere un sello real al final de la partida para ser puntuados): Controlar 1/2/3/4 localizaciones otorgan 3/5/7/9 PV



Reino del Este



Reino del Oeste



Reino Central



Reino del Sur



Reino del Norte



Control del Río



Reino Aislado: por gobernar
1/2/3 localizaciones: 5/11/17 PV



Si tienes en tu reserva
1/2/3/4 fichas
ganas 3/5/7/9 PV



Si tienes 1/2
fichas de
molino o
catapultas
ganas 3/5 PV



Si derrotas a
un monstruo
ganas 7 PV



2/3 Azufre en tu
barril al final de
la partida: 7 PV

Acciones Especiales (uso permanente como acción, no necesita sello real)



Coloca un paisaje
descartado. No debe
pagar tributo ni
usar el noble,
pero esta
cuidado por ti
2/4 PV (o 3/5
si controlas
la Sirena)



Pon 2 fichas*
(no feudos)
iguales aquí.
Las gobiernas.
+1★ extra en
ese Gremio si
controlas la
Serpiente



Pon 1 Feudo*.
Lo gobiernas y
NO necesita
servicio militar.
+1★ extra en
ese Gremio si
controlas al
Gigante



Coge 1/2/3
Sellos Reales*
según la época.
Cada uno cuesta
1\$ menos al
comerciar con
el Gremio de
Nobles si eres
el jugador inicial



Coge 1/2/3
Navas* según
la época.
Cada uno cuesta
1\$ menos al
comerciar con
el Gremio de
Alquimistas si
tienes alquimista.



Durante la
Alimentación,
cada jugador
debe pagar
1 comida.
Si tienes un
Noble puedes
quedarte con
una comida.

Uso permanente como acción, Importante: una vez jugada, queda en juego y reduce en 1 las acciones que haces por ronda para el resto de la partida)

*Coger del suministro

