

Ogni volta che ricevi 1 🍀,
puoi pagare subito 1 💎 per scartarlo.
Puoi farlo per ciascun 🍀 che ricevi.



LIUTISTA DI CORTE

*Una raffinata distrazione
per evitare lo stigma del fallimento.*



SU DONGPO



ABILITÀ:

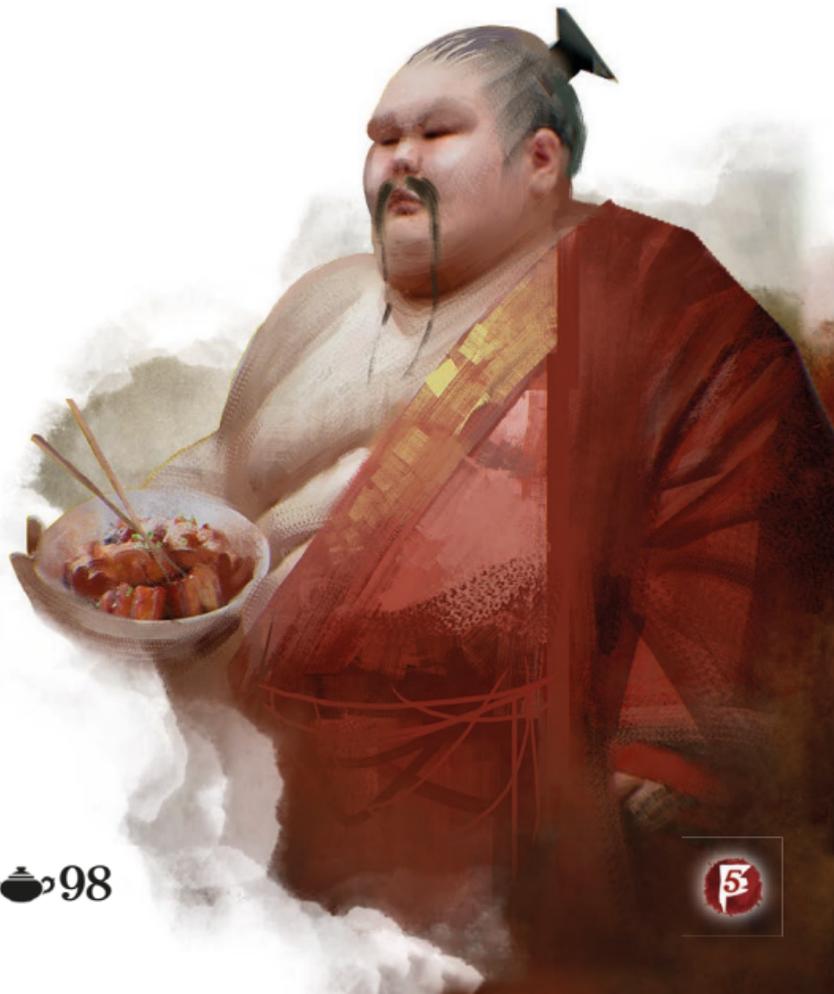
Una volta rivelate le carte
Comando, ricevi   per ogni
carta Comando con lo stesso nome
di quella che hai giocato
(inclusa la tua carta).

*Nota per la sua versatilità, è ingegnere idraulico,
poeta, politico e maestro di meditazione.
La sua vera passione, però, è il cibo. Ha inventato
il maiale alla Dongpo, un piatto saporito
che delizia il palato dei soldati affamati.*



PREPARAZIONE:

 4  6  4  6  2  98



BI SHENG



ABILITÀ:

Non puoi Potenziare i 
Ogni tuo  conta come  
in ogni Luogo eccetto
la Miniera d'oro.

Nato in una povera famiglia, è diventato famoso grazie a una meravigliosa invenzione: la sua tecnologia di stampa a caratteri mobili ha rivoluzionato il mondo della scrittura cinese.

Ora svariati libri di economia e arte militare sono stampati in migliaia di copie.



PREPARAZIONE:

 3  5  4  4  0  15



JIA SIDAO



ABILITÀ:

Ogni volta che un 
di qualsiasi giocatore viene Ucciso,
ricevi 2  .

Dicono sia stata colpa sua se la battaglia di Xiangyang è finita in una sconfitta. Eppure, resistere all'enorme massa dei Mongoli era impossibile. Il fatto che un uomo abile e scaltro come lui sia stato battuto, però, suscita gravi sospetti. Che abbia tratto profitto dalla rotta dell'Armata Imperiale?



PREPARAZIONE:

 6  4  3  3  1  39



SHEN KUO



ABILITÀ:

Gli altri giocatori devono pagarti   per piazzare un  su una Torre con un tuo .

Le sue varie scoperte scientifiche e creazioni artistiche hanno arricchito la cultura cinese, avvantaggiandola contro i nemici.

Nel tempo libero, ama impegnare gli interlocutori in battaglie retoriche, usando la sua impareggiabile eloquenza.



PREPARAZIONE:

 4  5  3  4  1  26



CANNONE

COSTRUZIONE: 2 , 2 



Ricevi 1 .

Scegli 1  nella stessa
Sezione di Mura.

Guarda la carta Colpo di Cannone
e infliggi  come indicato.
Le  piazzate in punti vuoti
o coperti vanno sprecate.

COSTO DI TIRO

2 



Ogni volta che almeno 1
dei tuoi  viene Ucciso,
puoi Salvarne 1 gratuitamente.

CHIRURGO

A volte, chi è dato per spacciato ha solo bisogno di un buon medico.



Puoi Reclutare ciascun 
per  1 meno.

ARALDO

*Grida più forte di tutti:
la gente deve udire solo la voce della tua gloria.*



Ogni volta che Potenzi i ,
Potenzia il  per 2  in meno.



GUIDA SPIRITUALE
Nei momenti di confusione, segui il Tao.

Per ogni ultima 
che infliggi a un ,
scarta 1 .



LADRO DI GLORIA

Mettiti in mostra al momento giusto e appropriati dei meriti altrui.

Dopo il tuo passo
di Attivazione,
paga 1  per Attaccare
con tutti i tuoi 
dalle Zone di Riposo.



FABBRICANTE DI LANCE

*La punta di una lancia che si spezza nel corpo
di un nemico... spezza il nemico.*

ZHOU TONG



ABILITÀ:

Durante il passo di Reddito dei Sorveglianti, ricevi 2   per ogni Sezione di Mura con almeno 1 dei tuoi Arcieri in Postazione di Tiro.

Un indispensabile insegnante di arti marziali e arcieria, Zhou Tong ha addestrato numerosi giovani eroi dopo aver abbandonato il suo ruolo di Protettore di Henan. È una persona in grado di istruire e ispirare le anime piene dell'entusiasmo e dell'audacia della gioventù.



PREPARAZIONE:

 6  3  3  5  2  40



CAI XIANG



ABILITÀ:

Durante il passo di Attivazione, ricevi o Attacca con fino a per ciascun Luogo Attivato con almeno 2 dei tuoi Commessi. Non puoi mischiare i due effetti.

Detiene numerosi incarichi di prestigio: giudice, letterato di corte, costruttore e, nel tempo libero, esperto di tè. Una delle sue opere più famose è il Ponte di Wan'an, costruito in sette anni.



PREPARAZIONE:

5 5 4 2 1 69



QIN JUISHAO

Muove i  nei Luoghi più bassi.

Attiva i Luoghi in ordine dal più basso al più alto.

Attacca nella Sezione di Muro contrassegnata dall'indicatore di Invasione, Ferendo i Punti Vitali da sinistra a destra.

Durante l'Attivazione, riceve il livello del  in  per ogni .

Quando un Luogo con i suoi  si Attiva, sposta la Risorsa corrispondente nel Luogo più alto.

Un generale poco conosciuto, appena giunto alla Grande Muraglia. È disposto a tutto per dimostrare il suo valore agli occhi dell'Imperatore!

TRACCIATO DEI LUOGHI:

PIÙ ALTO

PIÙ BASSO



YANG YE



ABILITÀ:

Ogni volta che Salvi un ,
ricevi 1  e 2  .

*Il famoso difensore del Passo di Yanmen
è un grande cacciatore, arciere a cavallo
e allevatore di cani e falchi. I metodi che usa
con gli animali gli sono di aiuto per addestrare
i soldati a seguire il proprio istinto in battaglia.*



PREPARAZIONE:

 2  4  3  7  2  55



DRAGO DI FERRO



REGOLE:

1. Questa carta funziona come un Luogo con 3 spazi  nelle partite a 1-3 giocatori e 4 spazi  nelle partite a 4-5 giocatori.
2. Il Drago di Ferro è un Luogo particolare.
I giocatori non possono Muovere i loro  sul Drago di Ferro secondo le normali regole. Invece, ogni volta che un giocatore Muove un qualsiasi numero di Commessi, può pagare 1  per Muovere 1 altro  dalla propria riserva a questo Luogo.
3. Quando il Drago di Ferro è Attivato, qualsiasi  indicata come Bersaglio è immediatamente Sconfitta. I punti  e i  seguono le normali regole. Dopodiché, ciascun giocatore con  sul Drago di Ferro riceve 2 .