

Baroque: sequenza di turno sintetizzata

1. Fase preparatoria

a. Preparazione dei Mazzi (dal secondo turno)

Le carte utilizzate al turno precedente sono rimescolate.

Attenzione alle carte speciali: *Carestia*, *Guerra*, *Permesso Polacco* e quante con "rimuovila dal gioco"

b. Fase del Reddito (dal secondo turno)

Calcolo del Reddito e aggiornamento tracciato dello Stato Minore sulla Scheda.

X 2 per la presenza di Città.

Considerare le particolarità della Prussia

Rendita minima 5 Fiorini

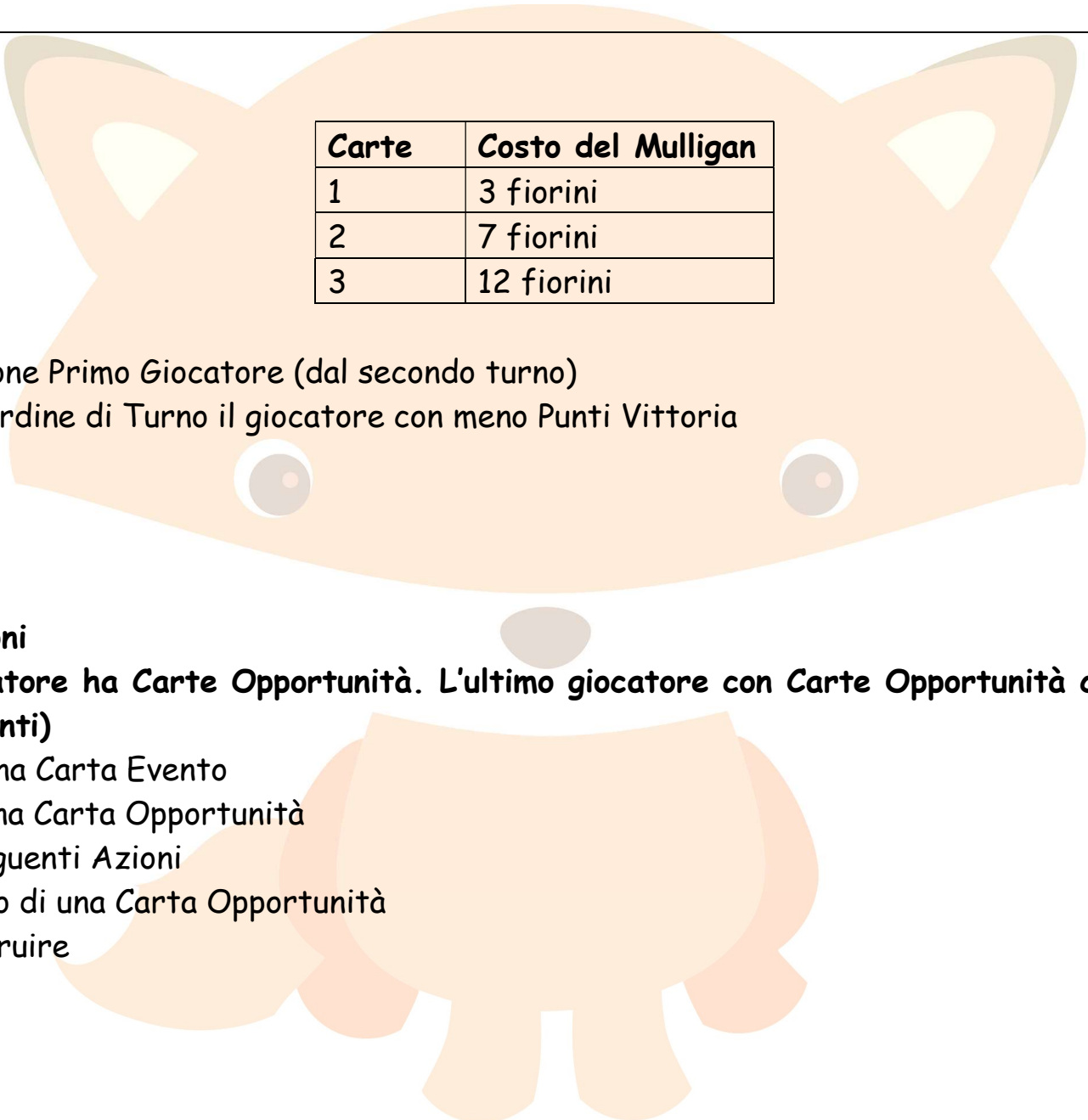
c. Fase delle Carte Opportunità

Acquisto e acquisizione di Carte Opportunità.

L'acquisto inizia col giocatore con maggior Supporto all'Imperatore: 2 Fiorini a carta

Mulligan: significa che pagando si può scartare una carta e pescarne una in sostituzione

Numero Giocatori	Carte Opportunità Iniziali Gratuite	Max Carte Opportunità acquistabili
2	5	6
3	3	5
4	2	4



Carte	Costo del Mulligan
1	3 fiorini
2	7 fiorini
3	12 fiorini

- d. *Designazione Primo Giocatore (dal secondo turno)*
Decide l'Ordine di Turno il giocatore con meno Punti Vittoria

2. Fase delle Azioni

(solo se il giocatore ha *Carte Opportunità*. L'ultimo giocatore con *Carte Opportunità* completa la Fase e scarta le restanti)

- a. Pesca di una Carta Evento
- b. Gioco di una Carta Opportunità
- c. 3 delle seguenti Azioni
 - i. Gioco di una Carta Opportunità
 - ii. Costruire

Costruzione	Costo (fiorini)	Note
Esercito	3	Si posiziona su uno Stato controllato
Città	6	Raddoppia la Rendita Può agire sull'Influenza
Città Fortificata	8 + sacrificio di un Esercito nello Stato	Come città. Più Influenza. Bonus difensivo
Residenza Vescovile	6	PV a fine partita Più Influenza

iii. Piazzare / Rimuovere Influenza

1. 1 Punto Influenza da Piazzare / Rimuovere in uno Stato non Maggiore adiacente senza eserciti nemici. Controllo non può essere rimosso
2. Uso di bonus da Carte Opportunità

iv. Muovere Eserciti

1. 2 Stati di Distanza (2 Stati + 1/3 di dado se 5 o 6 per Marcia Forzata)
2. Blocco di Movimento → Stato avversario o Esercito nemico
3. Battaglia in caso di Eserciti di giocatori differenti
4. Rimozione di Influenza negli Stati in cui entra un Esercito

3. Fase Conclusiva

a. Fase del Supporto (Prima il giocatore con maggior punteggio Supporto)

i. Calcolo Mantenimento degli Eserciti

Turno	Costo in Fiorini
1	1
2	2
3	3
4-7	4
8+	5

ii. Cambio di Controllo degli Stati

iii. Sostegno del Trono Imperiale

Posizione	2 giocatori		3 giocatori		4 giocatori	
1	3 VPs	2 Fav	4 VPs	1 Fav	5 VPs	1 Fav
2	4 Fav		2 VPs	2 Fav	3 VPs	2 Fav
3			4 Fav		1 VP	3 Fav
4					4 Fav	

b. Sostegno delle Guerre

Guerre Attive	Perdita in fiorini
1	2
2	4
3	7
4	10
5	15

c. Fase del Fine Turno

i. Aggiornamento dei propri Punti Vittoria

Causale	PVs
Controllo degli Stati	Vedi valore su mappa
Compositori	+3 per ognuno nello Stato Maggiore in assenza di Eserciti nemici
Residenze Vescovili	+3 PV
Città	1 PV
Città Fortificate	2 PV

ii. Se ultimo turno, risoluzione delle carte davanti al giocatore