



Un gioco di  
Nicolas PONCIN  
illuminato da Pierô



## “Espansione Galanteria” e Magia”

Questa è una espansione per Medieval Academy. Richiede il gioco originale. Si applicano tutte le regole base ad eccezione delle modifiche descritte di seguito. Potrete giocare contemporaneamente quanti varianti desiderate.

### Variante per Galanteria:

Altrimenti detta, variante “Gigolo”



#### Preparazione iniziale:

Utilizzate questa al posto della plancia “Galanteria”. Ogni scudiero piazza 2 dei 3 dischi rimasti accanto a questa plancia.

#### Assegnazione dei punti: Bonus

On « Gallantry » board scoring, firsts ranked squires on this board, choose and apply 1 or 2 available bonus.



Al momento dell’Assegnazione dei bonus “Galanteria”, i giocatori con più alto rango scelgono e applicano 1 o 2 dei seguenti bonus. Seguendo l’ordine dei dischi, scegliete uno o due bonus. Piazzate i vostri dischi sui bonus utilizzati in modo che risulti non disponibili per gli altri scudieri. In una partita con meno di 4 giocatori, solo il primo ed il secondo scudiero otterranno bonus.

#### Effetti dei bonus:

- Scegli il primo giocatore per il prossimo turno.
- Gioca la tua 5 carta di questo turno.
- Fai avanzare di uno spazio un tuo disco qualsiasi.
- Fai avanzare di due spazi su una plancia con il simbolo della Spada (Giostre, Tornei, Cavaliere Bianco,...).
- Fai avanzare il tuo disco di due spazi sulla plancia Servizio al Re.

### Variante Magia

Altrimenti detta, variante “Potere alle More”



#### Preparazione iniziale:

Utilizzate questa come l’ottava plancia. Ogni giocatore vi piazza uno dei suoi 3 dischi rimasti sullo spazio iniziale.

#### Giocare carte Addestramento:

Potete giocare qualsiasi carta Addestramento per la plancia Magia. Nota: in basso a destra sulla plancia e sullo spazio iniziale è presente un promemoria per mostrare quali carte Addestramento sono utilizzabili.

#### Assegnazione del punteggio:

Così come accade per la plancia “Galanteria”, anche “Magia” non assegna Punti Cavalleria, ma permette di muovere i propri dischi sulle altre plance. Se avrete ottenuto uno dei tre migliori ranghi (solo 2 in caso di partita a 3 giocatori), nella fase dell’assegnazione del punteggio (turni 2 e 5, dopo aver assegnato i bonus di “Galanteria”) otterrete bonus; potrete far avanzare i vostri dischi di un numero totale di spazi pari al numero indicato dallo spazio che occuperete sulla plancia Magia. In questo caso **il totale potrà essere diviso fra più dischi**. Ordine di movimento:

:

- 1) Per primo muove il 3° miglior rango sulla plancia “Magia”.
  - 2) Segue il 2° miglior rango sulla plancia “Magia”.
  - 3) Infine muove il 1° miglior rango sulla plancia “Magia”.
- C’è un promemoria nella parte superiore della plancia “Magia”:



Muovi X spazi su qualsiasi plancia.

#### Azzeramento:

Alla fine del Turno II, dopo l’assegnazione dei Punti, tutti i dischi tornano sullo spazio 0 della plancia “Magia”

Nota: Non ci sono punti da assegnare dalla plancia “Magia” nel turno VI.

