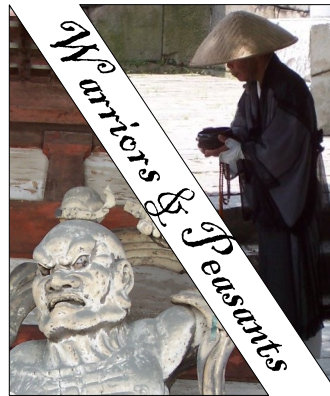


Warriors & Peasants



Warriors & Peasants è un gioco di carte semplice e divertente. Ti piacerà!

Oggetti necessari per giocare

- **Almeno 3 giocatori.** Ok, le persone non sono oggetti; ciononostante dovete essere almeno in tre.
- **100 fagioli.** L'economia di W&P è basata sui fagioli. Se non hai abbastanza fagioli, puoi usare chicchi di riso, pietruzze, biglie, insomma tutto ciò che useresti per giocare a tombola a Natale.
- **Il mazzo di carte di W&P.** Scarica il file delle carte, stampalo su cartoncino e taglia le carte. Così avrai creato un mazzo di 68 carte, composto da:

18	Contadino
18	Guerriero
8	Guerra
6	Pace
6	Tregua
6	Morte
6	Vino

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è **guadagnare 15 fagioli**.

Tali fagioli sono ottenibili tramite:

- produzione dei Contadini, in tempo di Pace;
- saccheggio a danno di un giocatore avversario, in tempo di Guerra.

Regole del gioco

Il mazzo di carte viene mischiato, fatto alzare e posto al centro del tavolo. In senso orario, tutti i giocatori pescano due carte, a partire dal più giovane.

Ogni momento in cui la carta Guerra è in gioco è considerato **tempo di Guerra**; altrimenti si è in **tempo di Pace**. Il gioco inizia in tempo di Pace.

Il gioco procede a turni alterni, nei quali i giocatori cercano di aumentare il proprio numero di fagioli, producendo tramite i Contadini o attaccando tramite i Guerrieri.

Il turno di ogni giocatore è composto dai seguenti passi:

1. se è tempo di Pace, il giocatore guadagna 1 fagiolo per ogni suo Contadino in gioco;
2. il giocatore pesca una carta;
3. il giocatore può calare in gioco un Contadino;
4. se è tempo di Guerra (o lo diventa durante il turno) il giocatore può effettuare un attacco con i Guerrieri che ha in mano.

Svolgimento di un attacco

Quando un giocatore effettua un attacco, sceglie un avversario e cala in terra un numero di Guerrieri dalla sua mano.

L'avversario può calare a sua volta dei Guerrieri dalla sua mano, ognuno dei quali neutralizza un Guerriero attaccante.

Ogni Guerriero attaccante che rimane in vita porta a termine l'attacco, uccidendo un Contadino avversario e saccheggiando un

fagiolo.

Alla fine dell'attacco tutti i Guerrieri calati ed i Contadini uccisi vanno scartati; i fagioli saccheggati diventano proprietà del giocatore attaccante.

Utilizzo delle carte

Segue l'elenco delle carte del gioco, con la spiegazione degli effetti e dei momenti in cui sono giocabili.

Contadino

Giocabilità: durante il proprio turno.

Effetto: In tempo di Pace, per ogni Contadino in gioco all'inizio del proprio turno, guadagni 1 fagiolo.

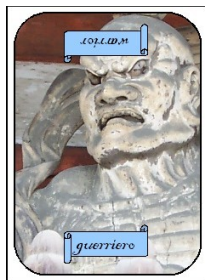


Guerriero

Giocabilità: solo in tempo di Guerra.

Effetto:

- nel proprio turno (durante un attacco), ogni Guerriero che attacca saccheggia 1 fagiolo e fa scartare un Contadino avversario; il Guerriero va scartato al termine dell'attacco;
- nel turno altrui (se sei attaccato), ogni Guerriero che difende fa scartare un Guerriero attaccante (che non potrà nè uccidere Contadini nè saccheggiare); il Guerriero va comunque scartato al termine dell'attacco.



Pace

Giocabilità: può essere giocata in tempo di Guerra, in qualsiasi momento.

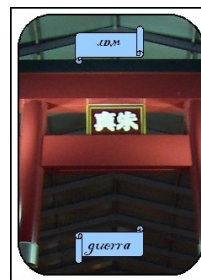
Effetto: ripristina il tempo di Pace.



Guerra

Giocabilità: può essere giocata in tempo di Pace, in qualsiasi momento.

Effetto: ripristina il tempo di Guerra.



Tregua

Giocabilità: può essere giocata in tempo di Guerra, durante il proprio turno.

Effetto: scegli un giocatore; finché permane il tempo di Guerra, non puoi attaccarlo nè essere attaccato da lui. La Tregua viene scartata all'inizio del prossimo tempo di Pace.



Vino

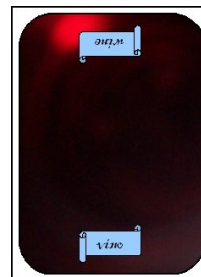
Giocabilità: assegnabile in ogni momento ad un proprio Contadino o Guerriero.

Effetti su un Contadino:

- la prossima produzione del Contadino ammonta a 2 fagioli, ed il Vino viene scartato;
- se subisci un attacco, verrà scartato il Contadino possedente il Vino (ed il Vino), e l'avversario non potrà saccheggiare il fagiolo.

Effetti su un Guerriero:

- il Guerriero saccheggia 2 fagioli all'avversario attaccato, ed il Vino viene scartato;
- se il Guerriero fronteggia un Contadino in possesso del Vino, entrambi i Vini vanno scartati senza influenzare l'attacco.



Morte

Giocabilità: giocabile in ogni momento.

Effetto: scegli un Contadino o Guerriero in gioco; quella carta viene scartata.

