



Reiner Stockhausen

Orléans



Italiano 1 - 11

LeTessere Luogo in dettaglio 12 - 13

Componenti 14

dip games

Setup

1

Ogni giocatore prende:

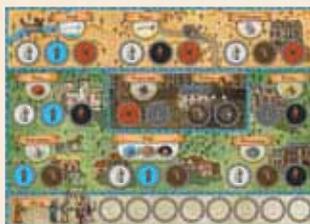
1 Sacchetto Aiutanti
5 Monete



In ogni colore del giocatore:



7 segnalini
(cubi di legno)



1 Plancia Giocatore



1 Segnalino
Mercante



10 Stazioni commerciali

2

Posizionare sul tavolo il **tabellone grande** (*luoghi e terreni*) e il tabellone "Opere Benefiche"

3

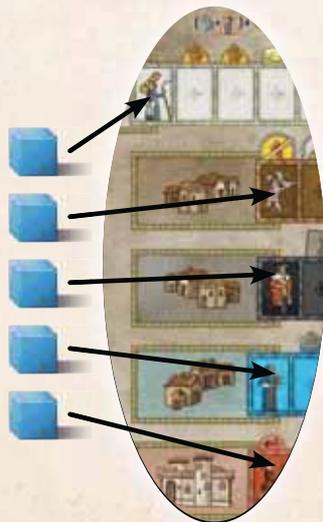
Posizionare le **Tessere Tecnologia** in una pila nell'apposito spazio sul tabellone

4

Rimuovere la carta "**Pellegrinaggio**" (*tonalità più chiara*) dal mazzo delle carte Clessidra, e mescolare le carte rimanenti. Posizionare il mazzo di carte mescolato coperto

5

Posizionare 1 segnalino di ogni giocatore sul primo spazio di ciascuno dei Tracciati Personaggio e del Tracciato Sviluppo.



6

Ordinare le **Tessere Carattere neutre** (*senza i colori del giocatore*) delle professioni e posizzarli sugli edifici appropriati sul tabellone.



8

Posizionare le 13 **Tessere Cittadino** negli spazi indicati sul tabellone e sul tabellone "Opere Benefiche". Posizionare le restanti tessere sul tabellone.



7

Posizionare le monete sul tabellone a portata di mano.





1 Set di Aiutanti: un Contadino, un Barcaiolo, un Artigiano e un Commerciante



Posizionare le **Stazioni Commerciali** e le monete di fronte al giocatore. Posizionare i 4 Aiutanti del proprio colore sugli spazi Mercato della propria Plancia Giocatore.

sull'apposito spazio del tabellone e mettere la carta "Pellegrinaggio" in cima. Il gioco deve sempre iniziare con l'evento "Pellegrinaggio" durante il primo turno.

11

Mettere il **Segnalino Mercante** in Orléans

10



Mescolare le **Tessere Merci** coperte e posizionarle scoperte sugli Spazi Strada e Canale, una tessera per spazio. In 4 giocatori, ogni spazio riceve una tessera (mentre in 2 e 3 giocatori alcuni spazi rimangono vuoti, vedere sotto).

Ordinare le restanti Tessere Merci e posizionarle scoperte negli appositi spazi nel Mercato delle Merci (sul lato sinistro del tabellone).

9



Ordinare le **Tessere Luogo** secondo i numeri Romani sul retro e posizionarle in due pile separate sul tavolo

Opere Benefiche

Partita a 3 giocatori:

12a

Rimuovere dal gioco gli Aiutanti del colore non utilizzato.

Rimuovere dal gioco 2 Tessere per ogni Personaggio Neutrale "Contadino", "Barcaiolo", "Artigiano", e "Commerciante".

Rimuovere dal gioco 3 Tessere per ogni Personaggio "Cavaliere", "Scolaro" e "Monaco".

Rimuovere dal gioco 6 Tessere Merci a caso.

Non mettere alcuna Tessera Merci sugli spazi contrassegnati con "4". Questi spazi rimangono vuoti

Partita a 2 giocatori:

12b

Rimuovere dal gioco gli Aiutanti dei colori non utilizzati.

Rimuovere dal gioco 4 Tessere per ogni Personaggio Neutrale "Contadino", "Barcaiolo", "Artigiano", e "Commerciante".

Rimuovere dal gioco 6 Tessere per ogni Personaggio "Cavaliere", "Scolaro" e "Monaco".

Rimuovere dal gioco 12 Tessere Merci a caso.

Non mettere alcuna Tessera Merci sugli spazi contrassegnati con "3" e "4". Questi spazi rimangono vuoti.

13

Siete ora pronti per iniziare a giocare!

Scopo del Gioco

State cercando di ottenere il dominio in diverse aree della Francia medievale. Otterrete merci, monete e punti vittoria attraverso la produzione, il commercio, lo sviluppo e impegnandovi per il bene comune.

Sviluppo del Gioco

Il giocatore più giovane riceve il Segnalino Primo Giocatore.
Il gioco si sviluppa su 18 turni ed ogni turno è formato da 7 fasi.



Segnalino Giocatore iniziale

Fase 1

Clessidra: Il Primo Giocatore pesca la Tessera Clessidra in cima al mazzo e la scopre. La Tessera Clessidra determina la lunghezza del gioco. Il gioco termina alla fine del turno nel quale la 18^a e ultima tessera viene pescata. Ogni Tessera Clessidra introduce inoltre un evento che potrà incidere sul turno corrente. Ci sono 6 differenti tipi di eventi (vedere Eventi). Ad eccezione del "Pellegrinaggio", gli eventi vengono risolti nella Fase 6: "Eventi".



Fase 2

Censimento: Determinate chi ha il maggiore e il minor numero di Contadini. Il giocatore il cui segnalino è più avanti nel Tracciato Contadini riceve 1 moneta dalla riserva. Se c'è un pareggio nessun giocatore riceve la moneta. Il giocatore il cui segnalino è più indietro deve pagare 1 moneta alla riserva. Se c'è un pareggio nessun giocatore deve pagare la moneta.



Esempio: il giocatore blu riceve una moneta e il giocatore rosso deve pagare una moneta.

2 GIOCATORI Prego notare: In 2 giocatori, il giocatore che si trova più indietro sul tracciato non deve pagare una moneta. Il giocatore che è più avanti tuttavia riceve una moneta.

Fase 3

Aiutanti: Pescare le Tessere Personaggio dal proprio Sacchetto Aiutanti e piazzarle sul Mercato. Dovete pescare un numero di Tessere Personaggio dal vostro sacchetto uguale al numero indicato sul proprio segnalino sul Tracciato Cavalieri. All'inizio del gioco questo numero è 4. Posizionare le tessere pescate sugli Spazi Mercato della propria Plancia Giocatore. Non potete pescare più tessere di quante si possono mettere nel proprio Mercato. (Nota: le Tessere Personaggio che non vengono utilizzate rimangono nel Mercato, occupando perciò lo spazio che potrebbe servirvi quando pescate le tessere).



Esempio: Il giocatore verde può pescare 4 tessere dal proprio sacchetto. I giocatori giallo e blu possono pescare 6 tessere ciascuno e il giocatore rosso può pescare 8 tessere dal proprio sacchetto.

Fase 4

Pianificazione: E' possibile utilizzare le Tessere Personaggio del proprio Mercato per attivare le azioni nei Luoghi. E' possibile lasciare le Tessere Personaggio sul proprio Mercato per utilizzarle nei turni successivi.

Ogni Luogo offre un'azione specifica e richiede un certo gruppo di Tessere Personaggio da attivare. (Alcune Tessere Luogo richiedono per l'attivazione una sola tessera o nessuna).



Esempio: Avete bisogno di un barcaiolo e un artigiano per ricevere un altro contadino.

Posizionare le Tessere Personaggio richieste negli Spazi Azione corrispondenti del Luogo che volete attivare. Un Luogo è considerato attivato quando tutti i suoi Spazi Azione hanno una tessera. E' possibile eseguire l'azione durante la Fase Azione seguente o durante una Fase Azione futura.

Non è obbligatorio mettere tutte le tessere richieste durante la stessa Fase di Pianificazione. Se ne possono posizionare alcune ora e le restanti nei turni successivi. Finché non sono state posizionate tutte le tessere richieste, l'azione non è attivata e non può essere eseguita.

Fase 5

Azioni: Potete eseguire le azioni nei Luoghi che avete attivato, ad es. dove è stato posizionato un Aiutante (o una Tessera Tecnologia) su ogni spazio richiesto.

Cominciando dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario ogni giocatore può effettuare 1 azione o passare. Se passa, non può effettuare ulteriori azioni durante quel turno.

Dopo aver effettuato un'azione, rimuovere gli Aiutanti da quella azione (es. il Barcaiolo e l'Artigiano dalla Fattoria) e rimetterli nuovamente nel sacchetto.

Prego Notare: Le Tessere Tecnologia rimangono sugli Spazi Azione fino alla fine del gioco.

Le azioni possono essere effettuate in qualsiasi ordine. Non è obbligatorio svolgere un'azione attivata. Potete passare anche se potreste eseguire più azioni. La Fase Azione termina quando tutti i giocatori hanno passato. Se passate non potete più partecipare alla Fase Azione corrente. Le azioni Attivate che non sono state utilizzate in questo turno rimangono attivate e possono essere utilizzate in un turno successivo. Non rimuovere le Tessere Personaggio dalle azioni che non si sono ancora utilizzate.

Fase 6

Evento: Risolvere l'evento mostrato sulla Tessera Clessidra di questo turno.
(L'evento ha effetto su tutti i giocatori. Vedere sotto per i dettagli sugli eventi)



Fase 7

Primo Giocatore: Il Primo Giocatore corrente passa il Segnalino Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra.



Le Azioni/Luoghi

Ogni **Luogo** rappresenta una **specifica azione**. La propria Plancia Giocatore presenta i Luoghi più comuni. Mentre il gioco procede, è possibile acquistare Luoghi addizionali (vedi sotto, "Espandere la Città").

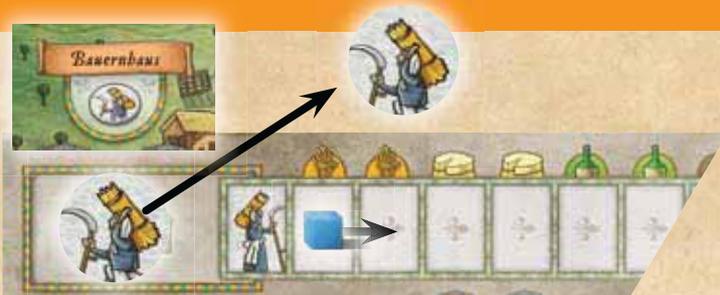
E' possibile effettuare un'azione se è attivata (tutti gli spazi sono occupati). Dopo aver effettuato un'azione, rimuovere le Tessere Personaggio (ma non le Tessere Tecnologia) utilizzate per attivarla e rimetterle nel proprio Sacchetto Aiutanti.

I Luoghi e le loro azioni nel dettaglio:

Fattoria

Prendere una **Tessera Contadino** dalla Fattoria sul tabellone e mettere il Contadino nel proprio sacchetto.

Avanzare poi il segnalino di uno spazio sul Tracciato Contadini e ricevere la **merce** indicata. La posizione del proprio segnalino su questo tracciato ha anche un ruolo durante la Fase 2: "Censimento".



Villaggio

Nel Villaggio è possibile ricevere un ulteriore **Barcaiolo**, **Artigiano** o **Commerciante**. Potete scegliere una delle seguenti azioni (Barcaiolo, Artigiano, Commerciante):



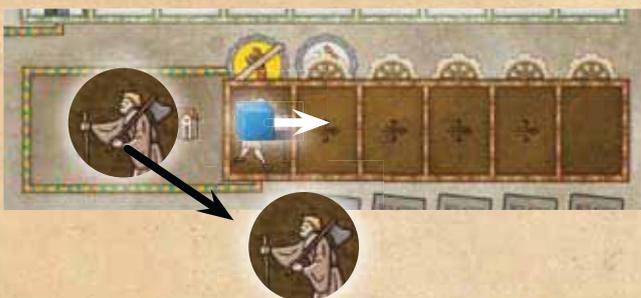
Barcaiolo

Prendere una **Tessera Barcaiolo** e metterla nel proprio Sacchetto Aiutanti. Avanzare poi di uno spazio sul Tracciato Barcaioli e ricevere il numero di monete raffigurato. Sull'ultimo spazio di questo tracciato, il primo giocatore ad arrivarci riceve una **Tessera Cittadino** invece delle monete.



Artigiano

Prendere una **Tessera Artigiano** e metterla nel proprio Sacchetto Aiutanti. Avanzare quindi di uno spazio sul Tracciato Artigiani e ricevere una **Tessera Tecnologia**. Mettere la Tessera Tecnologia vicino alla propria Plancia Giocatore. E' possibile utilizzarla solo dopo aver passato.



Tecnologia: E' possibile mettere la Tessera Tecnologia in uno Spazio Azione a propria scelta per sostituire la Tessera Personaggio richiesta per il resto della partita. Non rimuovere la Tessera Tecnologia dopo aver svolto l'azione. Rimane nel suo spazio fino alla fine della partita.

Limiti:

- La prima Tessera Tecnologia deve essere messa in gioco per sostituire un Contadino.
- Le successive Tessere Tecnologia possono sostituire qualsiasi Tessera Personaggio eccetto i Monaci.
- I Monaci non possono mai essere sostituiti con le Tessere Tecnologia
- Non è possibile mettere più di 1 Tessera Tecnologia in un unico Luogo
- Non è possibile mettere una Tessera Tecnologia in un Luogo che richiede solo una singola Tessera Personaggio.
- Non è possibile spostare una Tessera Tecnologia dopo che è stata posizionata.

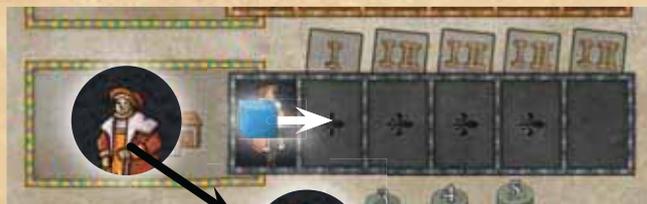


Commerciante

Prendere una **Tessera Commerciante** dal tabellone e posizionarla nel proprio Sacchetto Aiutanti. Avanzare poi di uno spazio sul Tracciato Aiutanti ed espandere la propria città con una **Tessera Luogo**.

Espandere la Città: Potete scegliere una Tessera Luogo. Ci sono due tipi di Tessere Luogo, I e II. Quando avanzate per la prima volta sul Tracciato Commercianti, potete scegliere solo una tessera dalla pila I. Ogni altra volta che avanzate sul tracciato potete scegliere una tessera dalla pila I o II. Posizionare la Tessera Luogo scelta vicino alla propria Plancia Giocatore. Avete ora un altro Luogo da poter attivare o da usare per la sua abilità speciale.

Nota: I giocatori possono guardare le pile delle Tessere Luogo in qualsiasi momento. Vedere l'appendice per i dettagli delle diverse Tessere Luogo.



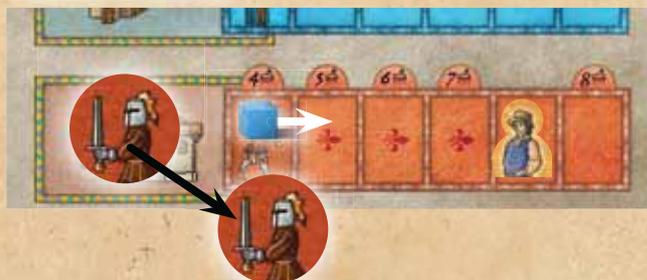
Universita

Prendere una **Tessera Scuola** dal tabellone e posizionarla nel proprio Sacchetto Aiutanti. Avanzare poi di uno spazio sul Tracciato Scolari e ricevere il numero raffigurato di **Punti Sviluppo**. Per ogni Punto Sviluppo ricevuto durante la partita, avanzare il segnalino di uno spazio sul Tracciato Sviluppo.



Castello

Prendere una **Tessera Cavaliere** dal tabellone e metterla nel proprio Sacchetto Aiutanti. Avanzare poi di uno spazio sul Tracciato Cavalieri. Il Tracciato Cavalieri indica quanti **Aiutanti** si possono pescare dal proprio sacchetto per posizionarli sul proprio Mercato nella Fase 3. All'inizio della partita si possono pescare 4 Aiutanti per ogni turno. E' possibile aumentare questo numero reclutando Cavalieri.

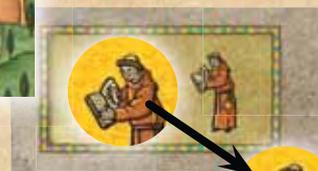


Nota: Quando si ottiene il quarto Cavaliere, questo numero (7) non aumenta, ma è possibile ricevere una Tessera Cittadino se si è il primo giocatore a raggiungerlo.

Nota: Una volta che il segnalino viene spostato sull'ultimo spazio del tracciato, non si può più eseguire l'azione corrispondente.

Monastero

Prendere una **Tessera Monaco** dal tabellone e posizionarla nel proprio Sacchetto Aiutanti. Non c'è nessun bonus addizionale come nelle altre azioni. I Monaci possono essere usati al posto di qualsiasi altra Tessera Personaggio. (Tuttavia il contrario non è possibile. Non è possibile utilizzare un'altra Tessera Personaggio o una tessera Tecnologia al posto di un Monaco).



Nave

Spostare il Segnalino Mercante dalla posizione corrente lungo il Canale (collegamento blu) ad una città adiacente. Se c'è una Tessera Merce lungo la strada, la si può prendere. Se ci sono più tipi di merci, se ne può prendere solo una. Posizionare la Tessera Merce vicino alla propria Plancia Giocatore.



Carro

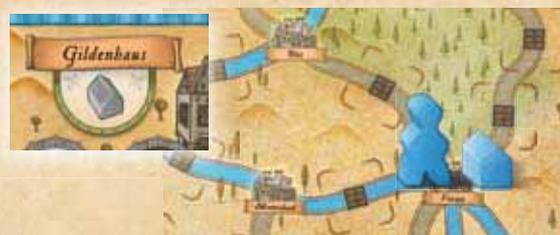
Questa azione è simile all'azione "Nave", ma invece di muoversi lungo il Canale, spostare il segnalino Mercante lungo una Strada (collegamento marrone)



Corporazione

Costruire una **Stazione Commerciale** nella città in cui si trova il proprio Segnalino Mercante se non c'è già nessuna altra Stazione Commerciale in quella città (a prescindere a quale giocatore appartiene). Ogni città può avere solo una Stazione Commerciale.

Eccezione: In Orléans ogni giocatore può costruire una Stazione Commerciale



Scriptorium

Ricevete 1 Punto Sviluppo. Avanzare il proprio segnalino di uno spazio sul Tracciato Sviluppo.



Municipio

Durante la Fase Pianificazione è possibile posizionare **1 o 2 Tessere Personaggio** nel Municipio. (Il Municipio non richiede che entrambi gli spazi siano occupati per essere attivato). Quando si utilizza l'azione "Municipio", spostare uno o entrambe le Tessere Personaggio dal Municipio allo spazio appropriato della plancia "Opere Benefiche". Si riceve il premio raffigurato (1, 2 o 3 monete e in caso di Canalizzazione 1 moneta e 1 Punto Sviluppo).

Quando si completa un "Opera Benefica" (ad es. si posiziona una tessera sull'ultimo spazio rimasto non occupato) si riceve una Tessera Cittadino di quell'Opera Benefica.

Non è possibile sostituire le Tessere Personaggio richieste dalle Opere Benefiche con altre tessere (come i Monaci). Dovete sempre utilizzare le esatte Tessere Personaggio come indicato sugli spazi. Le Tessere Personaggio utilizzate per le Opere Benefiche rimangono posizionate fino alla fine della partita.



Prego notare: Non potete utilizzare gli Aiutanti del vostro colore (ad es. il vostro iniziale Contadino, Barcaiole, Artigiano e Commerciante) nel Municipio.



Tracciato Sviluppo

Alcuni spazi del Tracciato Sviluppo mostrano monete o contengono Tessere Cittadino.

Se si sposta il segnalino o si passa su uno spazio con le monete, si riceve dalla riserva la quantità di monete raffigurate. Se si è il primo giocatore a passare o fermarsi su di uno spazio con la tessera Cittadino, si riceve quella tessera.

Gli Spazi Stati di Sviluppo indicano il proprio stato di Sviluppo. Se si muove sopra o si passa su un tale spazio, il proprio Stato di Sviluppo diventa immediatamente del valore raffigurato. All'inizio della partita il valore è pari a 1.



Nota: Il proprio Stato di Sviluppo condiziona l'evento "Reddito" (si riceve un numero di monete uguale al proprio Stato di Sviluppo), L'Ospedale così come i valore in punti vittoria delle proprie Tessere Cittadino e delle Stazioni Commerciali alla fine della partita.

Fine del gioco e Punteggio

Il gioco finisce dopo 18 turni. Prima di procedere con il conteggio, il giocatore che ha costruito più Stazioni Commerciali riceve la restante Tessera Cittadino. Se c'è un pareggio, nessun giocatore riceve la tessera. Determinare quindi il punteggio finale. Si ottengono punti vittoria (PV) per:

Monete: 1 PV per moneta

Merci:

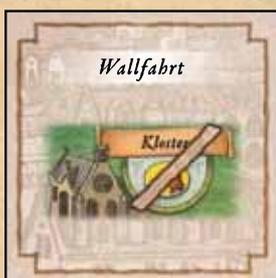
- Broccato 5 PV,
- Lana 4 PV,
- Vino 3 PV,
- Formaggio 2 PV,
- Grano 1 PV.

Stazioni Commerciali e Tessere Cittadino: Ogni Stazione Commerciale costruita e ogni Tessera Cittadino collezionata hanno un valore in PV pari al proprio Stato di Sviluppo. (Esempio: Fabio ha costruito 5 Stazioni Commerciali e collezionato 2 Tessere Cittadino. Il suo attuale Stato di Sviluppo è 4 come indicato sul Tracciato Sviluppo. Riceve $(5+2) \times 4 = 28$ PV).

Il giocatore con più PV vince. In caso di pareggio il giocatore più avanti sul Tracciato Sviluppo vince. Se c'è ancora pareggio ci sono più vincitori.

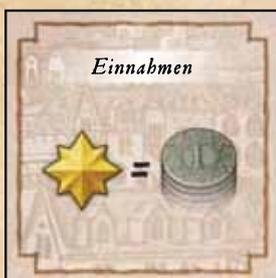


Gli Eventi in Dettaglio



3x Pellegrinaggio:

Quando viene pescato l'evento "Pellegrinaggio", non è possibile reclutare Monaci per quel turno. Il pellegrinaggio è l'unico evento che non viene attivato nella Fase 6 "Eventi", ma nella Fase 5 "Azioni".



3x Rendita:

Si riceve un numero di monete uguale al proprio Stato di Sviluppo.



3x Raccolto:

Si deve pagare 1 cibo (grano, formaggio o vino). Rimettere il cibo pagato nel Mercato delle Merci. Se non si può pagare il cibo, pagare invece 5 monete. Se non è possibile eseguire questa operazione è necessario sottoporsi a tortura (vedere dopo).



3x Tasse:

Contare il numero di merci che si hanno. Pagare 1 moneta per ogni 3 merci possedute. Se non è possibile pagare è necessario sottoporsi a tortura (vedi sotto).



3x Giorno del Commercio:

Si riceve 1 moneta per ogni Stazione Commerciale che si è costruita.



3x Peste:

Si perde 1 Tessera Personaggio. Pescare una Tessera Personaggio dal proprio Sacchetto Aiutanti e si riposizionarla sul tabellone (ritorna nuovamente disponibile). Non spostare il segnalino indietro sul tracciato corrispondente. Non si possono perdere Tessere Personaggio del proprio colore (cioè Il Contadino, il Barcaiolo, l'Artigiano o il Commerciante iniziali). Se si pesca uno di essi, si è fortunati. In questo caso non si perde nessuna Tessera Personaggio per questo turno.

Tortura (Fallimento)

Ogni volta che si deve pagare qualcosa (ad es. durante il Censimento o le Tasse) e non è possibile farlo, si deve subire la tortura. E' necessario sostituire ogni moneta mancante con qualcosa di diverso da questo elenco:

- una **Stazione Commerciale** (già costruita o dalla riserva)
- un **Aiutante** (pescato casualmente dal proprio sacchetto; se si pesca un aiutante del proprio colore rimmetterlo nel sacchetto e pescare ancora).
- Un **Punto Sviluppo** (muovere il proprio segnalino del Tracciato Sviluppo indietro di uno spazio verso sinistra, ma non sopra o passando sopra uno spazio con monete)
- una **Tessera Merce**
- una **Tessera Luogo**
- una **Tessera Tecnologia**

E' possibile sostituire le monete mancanti con una combinazione qualsiasi degli oggetti elencati (ad es. se si devono pagare 5 monete è possibile sostituirle con 1 Aiutante, 2 Stazioni Commerciali e 2 Punti Sviluppo).

Tutti gli oggetti persi in questo modo vengono rimossi dal gioco. Solo i Punti Sviluppo possono essere riguadagnati.

Regole Generali del Gioco

Stanno per finire le Tessere

Personaggi, Tecnologia e Tessere Merci sono limitate nel gioco. Non è possibile ottenere una tessera se non è disponibile. Quando sta per finire una tessera particolare non è più possibile svolgere un'azione che prevede quella tessera. Il risultato di alcuni Eventi possono far ritornare ancora disponibili le tessere (Raccolto, Peste). Quando questo accade si possono giocare di nuovo le azioni corrispondenti. Quando non ci sono abbastanza monete nella riserva (temporaneamente) i giocatori non possono ricevere monete (al momento)

Controllo dei propri aiutanti

In qualsiasi momento durante la partita potete guardare nel sacchetto per vedere quanti e quali Aiutanti sono rimasti (quando si finisce di guardare mescolare le tessere nel sacchetto in modo da non pescare tessere specifiche di proposito).

Strade o Canali vuoti

E' possibile utilizzare Strade e Canali vuoti. Non si riceve una merce.

Aiutanti contrassegnati

Gli Aiutanti del proprio colore (ricevuti durante la fase di preparazione) rimangono sempre al giocatore (o nel sacchetto o sulla propria plancia).

Non è possibile utilizzarli per le Opere Benefiche e non si perdono con la Peste nè si pagano durante la Tortura.

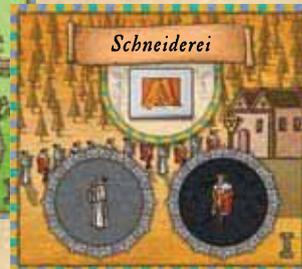
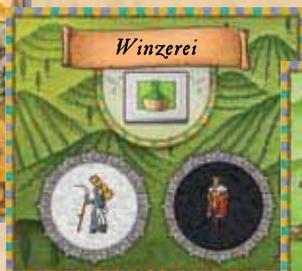
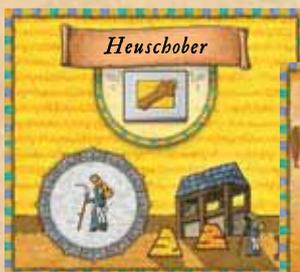
Tessere Personaggio posizionate

Non è possibile spostare una Tessera Personaggio da uno Spazio Azione ad un altro. Tuttavia al momento di pescare gli Aiutanti dal proprio sacchetto durante la Fase 3: "Aiutanti", per ogni Aiutante che si decide di non pescare è possibile spostare una Tessera Personaggio da una spazio azione nel proprio Mercato (Esempio: Fabio può pescare 6 Aiutanti. Pesca solo 4 aiutanti e muove 2 Aiutanti dagli Spazi Azione al proprio Mercato).

Pagamenti

Pagare le monete alla riserva generale e prendere monete dalla riserva quando occorre riceverne.

Le Tessere Luogo in dettaglio



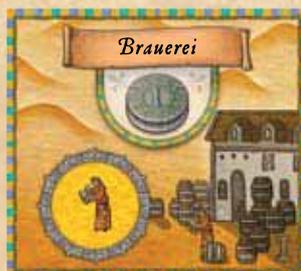
Pagliaio, Fabbrica di Formaggio, Azienda Vinicola, Fabbrica di lana e Sartoria

Si riceve la merce raffigurata dal Mercato delle Merci. Non è possibile giocare questa azione se nel Mercato delle Merci non ci sono Tessere Merci del tipo raffigurato a sinistra.



Compagnia di Navigazione

Si riceve 1 Punto Sviluppo.



Fabbrica di Birra

si ricevono 2 monete dalla riserva.



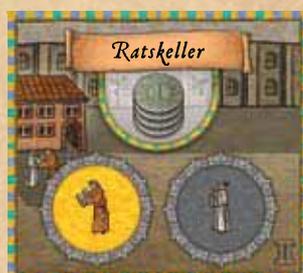
Libreria

si ricevono 2 Punti Sviluppo



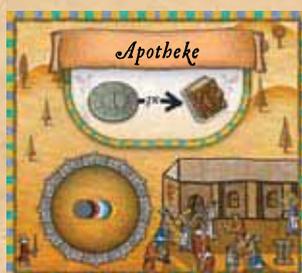
Mulino a Vento

Si ricevono 2 monete dalla riserva e 1 Punto Sviluppo



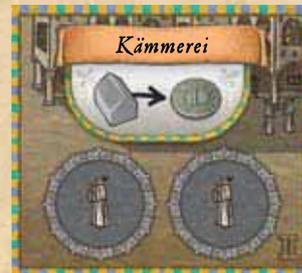
Cantina

si ricevono 4 monete dalla riserva



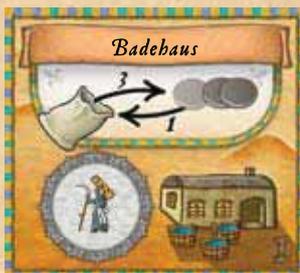
Farmacia

E' possibile attivare la Farmacia con una Tessera Personaggio. Come azione, si possono spendere fino a 3 monete per avanzare sul Tracciato Sviluppo. Per ogni moneta che si spende (minimo 1) è possibile spostare l'indicatore a destra di uno spazio.



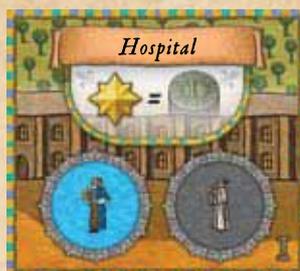
Ufficio

Si riceve 1 moneta per ogni Stazione Commerciale costruita.



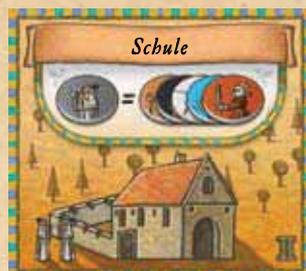
Bagno Pubblico

Pescare 3 Tessere Personaggio dal proprio sacchetto e sceglierne 2. Piazzare immediatamente le tessere scelte negli Spazi Azione appropriati (Non è possibile mettere queste tessere nel Bagno Pubblico). Mettere la terza tessera pescata così come l'Aiutante del Bagno pubblico nuovamente nel proprio sacchetto. Se non è possibile posizionare 2 delle tessere pescate negli Spazi Azione, metterne solamente uno o nessuno e il resto rimetterlo nel sacchetto.



Ospedale

Si riceve dalla riserva un numero di monete pari all'attuale Stato di Sviluppo



Scuola

Come proprietario della Scuola, potete utilizzare gli Studenti al posto di altre Tessere Personaggio tranne i Monaci.



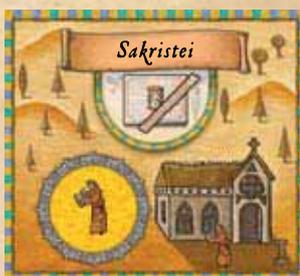
Carro Cavalli

si può spostare il Segnalino Mercante lungo la Strada in una città adiacente.



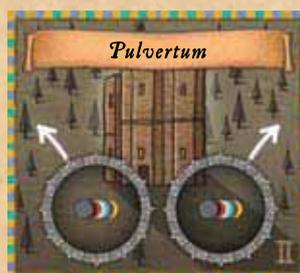
Giardino delle Erbe

Come proprietario del Giardino delle Erbe potete utilizzare i Barcaioli al posto degli Artigiani, Commercianti e Contadini.



Sacrestia

La Sacrestia se è attivata può proteggere da eventi negativi (come Raccolto, Tasse o Peste). Durante la Fase Evento, rimuovere il Monaco dalla Sacrestia e rimettere la tessera nel sacchetto invece di subire gli effetti negativi dell'evento.



Torre della polvere da Sparo

La Torre della polvere da sparo espande il vostro Mercato di 2 spazi. Durante la Fase 3: "Aiutanti", è possibile mettere 1 o 2 Tessere Personaggio sulla Torre della polvere da sparo. Durante la Fase Pianificazione si possono mettere una o entrambe queste tessere sugli Spazi Azione o usarli per le Opere Benefiche durante la Fase Azione (si possono utilizzare entrambe queste tessere per le Opere Benefiche in una azione). Non è possibile utilizzare gli Aiutanti del proprio colore per le Opere Benefiche.

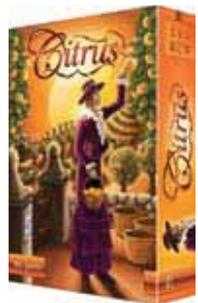
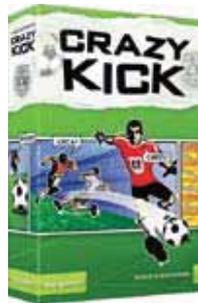
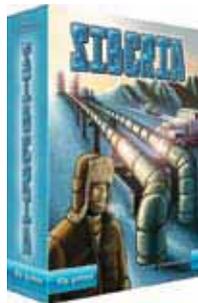
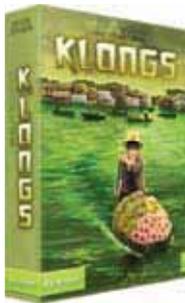
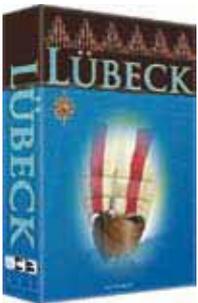


Laboratorio

Si riceve una Tessera Tecnologia che può essere posizionata su uno Spazio Azione di vostra scelta (ad esclusione degli Spazi Monaco). Si applicano le normali regole per le Tessere Tecnologia. se si vuole, è possibile posizionare le Tessere Tecnologia nel Laboratorio.

Componenti

- 1 Tabellone Grande
- 1 tabellone Piccolo “Opere Benefiche”)
- 4 Plancie giocatore
- 4 Sacchetti Aiutanti
- 4 Segnalini Mercante
- 40 Stazioni Commerciali
- 28 Cubi di legno
- 104 Tessere Personaggio
- 90 merci
 - 24 x Grano
 - 21 x Fomaggio
 - 18 x vino
 - 15 x lana
 - 12 x Broccato
- 16 Tessere Tecnologie
- 14 Tessere Cittadino
- 47 Monete
- 20 Tessere Luogo
- 18 Tessere clessidra
- 2 Carte Riassunto
- 1 Segnalino primo giocatore
-1 regolamento



Autore: Reiner Stockhausen
Grafica: Klemens Franz | atelier198
Traduzione: Olafteam.ita@gmail.com
© dlp games 2014
www.dlp-games.de
E-mail: info@dlp-games.de