

BELFORT

Regolamento in Italiano

Traduzione a cura di Pjojo

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



www.goblins.net

Esteemed Master Architect,

The Department of Official Apologies and Bad News Delivery would like to officially apologize to you. You see, there's been a slight clerical error. Instead of hiring only one supervisor to oversee the construction of Belfort—our kingdom's glorious new castle on the wild frontier of Troll country—we have somehow contracted several to do the job at the same time. That means there will be other Master Architects poking around, building things where you want to, competing for precious lumber, stone, metal and gold, hiring the best Dwarves, Elves, and Gnomes out from under you, cozying up to the King when you're not looking, and generally getting in your way as much as possible.

As much as it would be great if all of you could be friends, you can't afford to let your competition out-build you or out-hire you. After all (and here's the Bad News Delivery part of this job), there is only one Key to the City; we can't just chop the thing up and divvy it out. So, in his great wisdom, the King has decided that when the building season ends at the first snows, he will award it to the one who has shown him or herself to be truly deserving of the honor. Please accept this Official Apology for this sudden twist, and remember that your signed contract is legally (and magically) binding. Good luck, Master Architect!

Yours officially,



Rudwig P. Hornswimmons
Deputy Assistant to the Assistant Deputy
Dept. of OA & BND



Tavola dei contenuti

1	Presentazione del gioco
2	Icone
2	Componenti
5	Setup
7	Ordine del round
7	1. Calendario
7	2. Piazzamento
9	3. Raccolta
11	4. Azioni
13	5. Calcolo punti
14	Fine del gioco
14	Appendice: 2-Player Game
15	Appendice: Edifici
17	Appendice: Gilde

Presentazione del gioco

2-5 giocatori • 90-120 minuti • età 13+

In Belfort i giocatori incaricano il loro gruppo di fidati **Elfi** e **Nani** di compiere diverse operazioni; tra queste la più importante è accumulare monete e le risorse necessarie a costruire edifici nei cinque distretti che formano la città. Ogni costruzione ha delle caratteristiche uniche che aiutano il suo proprietario verso il successo; gli **Gnomi** possono essere ingaggiati per occupare alcuni edifici, permettendo l'accesso ad alcune abilità bonus. Utilizzare le cinque potenti **gilde** della città può giocare un'importante parte nel raggiungere la vittoria.

L'influenza di un giocatore in ogni distretto cresce con ogni nuovo edificio che egli costruisce; i giocatori dovranno decidere non solo il **tipo** di edificio da costruire, ma anche **quando** è il momento migliore per farlo, e **dove** questo deve essere costruito.

I punti sono guadagnati tre volte durante la partita, in base all'influenza del giocatore in ognuno dei cinque distretti a tra gli Elfi, Nani e Gnomi. Alla fine dei sette round, il giocatore che ha ottenuto più punti vince.

Icone

Nel gioco troverai alcune icone di uso comune.

 o 	legno		pub		mercato
 o 	Pietra		giardini		guardiola
 o 	metallo		torre		libreria
	legna o minerali		locanda		fortezza
	oro		fabbro		mura
			banca		gilda

Componenti

5 Tabelloni distretto

Unisci i tabelloni per formare una simpatica rappresentazione di come il vivace castello di Belfort apparirà una volta costruito. Ogni distretto ha delle caratteristiche che imparerai a conoscere durante il gioco. A parte dei piccoli dettagli, ogni distretto è identico nel layout.



CHIAVE DELLA CITTA'

Da conferire al glorioso vincitore del gioco tra le riluttanti congratulazioni e poco velate accuse di imbroglio.



SCHEDA CALENDARIO

Su questa utile plancia tiene traccia delle stagioni, riporta i prezzi dell'emporio, e serve come riserva di Gnomi e delle carte Edificio.

CALENDARIO

MAZZO CARTE EDIFICI



Componenti

COLLECTION BOARD

Usata per organizzare le scorte di risorse. Qui inoltre vengono inviati i lavoratori per raccogliere risorse e svolgere altre attività.



BANCO ASSUNZIONI

CAMPO REALE

RENDITE E TASSE

50 CARTE EDIFICI

Queste carte rappresentano i 10 diversi tipi di edifici che si possono costruire durante il gioco. E' presente una descrizione dettagliata di ogni carta edificio nella **Appendice Edifici**.



FRONTE

NOME EDIFICIO



RETRO

RENDITA

SIMBOLO EDIFICIO

COSTO PER COSTRUIRE

CASELLA LAVORATORE CON AZIONE
Queste caselle diventano disponibili non appena l'edificio viene costruito

LUCCHETTO GNOMO CON AZIONE

Queste caselle/azioni diventano disponibili una volta che uno gnomo viene assegnato all'edificio



5 STEMMI ORDINE DEL TURNO

Il tuo stemma indica il tuo posto nell'ordine del turno



Tutti gli stemmi sono grigi sul retro.

1 SEGNALINO CALENDARIO

Tiene traccia del mese corrente.



5 SCHEDE GIOCATORE

Usa la tua scheda per organizzare i tuoi lavoratori e le tue risorse. Nella scheda è presente anche un riassunto della sequenza del gioco, del punteggio e dei prezzi degli edifici.



12 TESSERE GILDA

Ogni partita ospiterà 5 Gilde scelte casualmente. Durante la partita è possibile inviare lavoratori alle Gilde per effettuare potenti azioni; c'è una descrizione dettagliata di ogni Gilda nella **Appendice Gilde**. E' possibile pagare risorse per "costruire" le Gilde e ottenere guadagni da queste. Ci sono tre categorie di gilde (riconoscibili dalla lettere sul retro): **Base, Risorse, Interattive**. Queste categorie servono per aiutarvi a determinare quali Gilde usare per la vostra partita.



RISORSE

Le risorse sono quello di cui hai bisogno per andare avanti nel gioco. **Legno, Pietra, Metallo e Oro**. E' accumulando e utilizzando queste risorse che si realizza praticamente ogni cosa.

30 CEPPI DI LEGNO



30 BLOCCHI DI PIETRA



20 LINGOTTI DI METALLO



46 MONETE D'ORO



6 GETTONI MOLTIPLICATORI



Le risorse **non** sono limitate dal numero di pezzi nel gioco. Se la riserva rimane senza segnalini risorse, un giocatore può usare i **gettoni moltiplicatori** per effettuare un cambio e riposizionare alcuni segnalini nella riserva. Per esempio se nella riserva terminano i blocchi di pietra, un giocatore con molta Pietra può riposizionare 5 Pietre nella riserva e posare 1 Pietra su un Moltiplicatore x5



LAVORATORI

Le risorse non si raccolgono da sole. Con i Nani e gli Elfi, sarà possibile collezionare tutte e quattro le risorse di cui hai bisogno. Non dimenticare gli Gnomi...loro occupano i tuoi edifici e permettono l'accesso alle azioni bloccate. Assumendo molti lavoratori è anche un metodo per ottenere punti.

35 NANI

7 per ogni colore.

5 Nani per colore hanno un Mastro Nano sul retro.

NANO



MASTRO NANO

35 ELFI

7 per ogni colore.

5 Elfi per colore hanno un Mastro Elfo sul retro.

ELFO



MASTRO ELFO

22 GNOMI



60 SEGNALINI EDIFICIO

12 per giocatore. Usa questi per indicare che hai costruito una specifica costruzione in Belfort. Dominare i distretti con i propri edifici è il modo per ottenere molti punti.



I giocatori non dovrebbero finire la propria scorta di segnalini edificio, ma nel raro caso che qualcuno ci riesce, usate qualsiasi altra cosa come segnalino sostitutivo.

5 SEGNALINI PUNTEGGIO

1 per giocatore. Questi tengono traccia del tuo punteggio lungo il percorso segna-punti.



La prima volta che giochi dovrai applicare gli adesivi sui tuoi segnalini Lavoratori. Prima applica gli adesivi di Nani, Elfi, e Gnomi sulla parte frontale. Poi gira 5 Nani e 5 Elfi di ogni colore e applica gli adesivi dei Mastri Nani e Mastri Elfi su ognuno di questi.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- A Tabellone del gioco.:** Disponi i 5 distretti insieme a formare un tabellone pentagonale che raffiguri il castello circondato dal percorso segna-punti. (Assicurati che i distretti sono nel giusto ordine seguendo i numeri lungo il percorso segna-punti.)
- **Gilde:** Scegli 5 Gilde (vedi sotto) e piazzale le 5 Tessere Gilda a faccia in sù sulla postazione Gilda sul tabellone. Non importa in quale distretto una Gilda venga piazzata. Riponi le Tessere Gilda non utilizzate nella scatola; non saranno utilizzate nella partita.
 - ~ **Modalità Principiante:** Seleziona casualmente 3 Gilde Risorse e 2 Gilde Base.
 - ~ **Modalità Normale:** Seleziona casualmente 1 Gilda Risorsa, 2 Gilde Base e 2 Gilde Interattive.
 - ~ **Modalità Avanzata:** Scegli tutte le Gilde casualmente o i giocatori si accordano su quali vogliono utilizzare per la partita.
- B Collection Board:** Posiziona la Collection Board vicino al tabellone di gioco. Crea delle scorte di tutte e quattro le risorse (Legno, Pietra, Metallo, Oro) accanto alla corrispondente area della Collection Board.
- C Materiali per ogni giocatore:** Ogni giocatore sceglie un colore e prende un set di materiali dello stesso colore. Riponi i colori inutilizzati nella scatola. Ogni giocatore prende:
- **1 Scheda Giocatore**
 - **7 Nani e 7 Elfi:** Ogni giocatore prende 3 Elfi e 3 Nani del suo colore e li posiziona vicino alla Scheda Giocatore con il lato Mastro rivolto in basso. Gli Elfi e Nani rimanenti di tutti i giocatori vengono invece messi vicino al tabellone a formare una riserva di lavoratori. (posizionateli in modo da non confonderli con i Nani e gli Elfi in gioco.)
 - **12 Segnalini Edificio:** Da tenere vicino la Scheda Giocatore.
 - **1 Segnalino segna punti:** Da posizionare vicino all'inizio del percorso segna-punti del tabellone.
- In aggiunta ogni giocatore prende:
- **Risorse Iniziali:** Ogni giocatore prende 1 Legno, 1 Pietra, 1 Metallo e 5 Oro. Le risorse vanno tenute accanto alla Scheda Giocatore come mostrato.
 - **Mano Iniziale:** Mischia il mazzo delle Carte Edificio. Ogni giocatore riceve una mano di 5 Carte Edificio dal mazzo. (Le carte in mano rimangono sempre nascoste agli altri.) Ognuno guarda le sue carte e ne sceglie 3 da tenere, scartando le altre 2 a faccia in sù a formare una pila degli scarti.
 - **Stemmi Ordine del turno :** Prendi un numero di Stemmi pari al numero di giocatori. Riponi gli Stemmi in più nella scatola. (Per esempio in una partita a 3 giocatori prendi gli Stemmi 1,2,3 e riponi gli Stemmi 4 e 5 nella scatola.) Distribuisci casualmente uno Stemma ad ogni giocatore. Ognuno quindi lo posiziona a faccia in sù sulla Scheda Giocatore come mostrato.
- D Scheda Calendario:** Piazza la Scheda Calendario vicino al tabellone e sistema i seguenti componenti:
- **Gnomi:** Prendi 9/14/18/22 Gnomi per una partita a 2/3/4/5 giocatori e piazzali nell'area "Assunzione Gnomi". (C'è un'unica promemoria che indica quanti ne vanno posizionati.) Riponi tutti gli altri Gnomi inutilizzati nella scatola; non verranno usati per questa partita.
 - **Segnalino Calendario:** Piazzalo accanto al primo mese della Primavera come mostrato.
 - **Carte Edificio:** Piazza il mazzo delle Carte Edificio sulla Scheda Calendario come mostrato, così da formare un mazzo da cui pescare. Pesca 3 carte dal mazzo e piazzale a faccia in sù vicine alla Scheda Calendario come mostrato così da formare un pool di carte da pescare.

Nota: Per una partita a 2 giocatori ci sono alcune differenze nella preparazione e nelle regole. Vedi l'Appendice Partita a 2 Giocatori

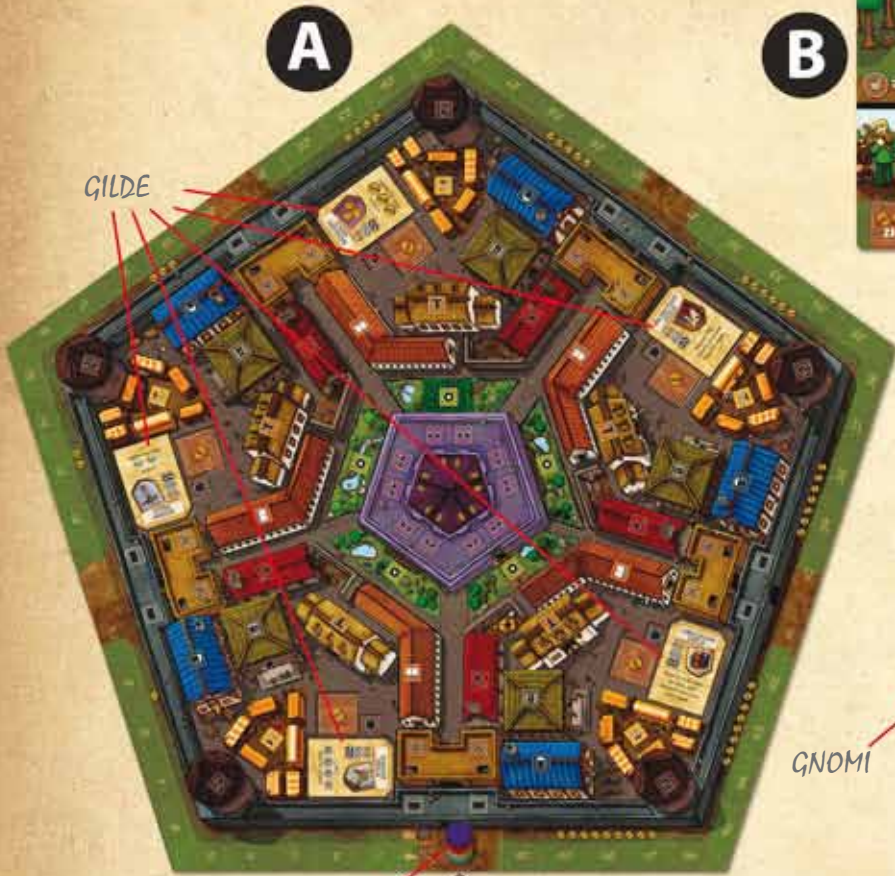
Sentiti libero di sistemare le diverse schede nella maniera più giusta per te.

SCORTE DI RISORSE



A

B



GILDE

SEGNALINO CALENDARIO

MAZZO DA CUI PESCARÈ



GNOMI



POOL DA CUI PESCARÈ

PILA DI SEGNALINI SEGNA-PUNTI



SCORTA LAVORATORI



MAZZO SCARTI

D

AREA PRINCIPALE DI GIOCO

DI FRONTE AD OGNI GIOCATTORE

STEMMA ORDINE DEL TURNO

SEGNALINO SEGNA-PUNTI

ELFI E NANI: PRENDI 3 DI OGNUNO, RIPONI IL RESTO NELLA SCORTA

MANO INIZIALE: PESCANÈ 5 TIENINE 3 SCARTANE 2

C



SEGNALINI EDIFICIO

RISORSE INIZIALI

Nel corso del gioco tieni **sempre** i tuoi segnalini Elfi e Nani con il lato "normale" a faccia in sù. Gira dal lato Mastro solo quando vengono promossi in maniera legittima durante la partita.



LATO "NORMALE"



LATO MASTRO

Svolgimento del Round.

Ogni partita a Belfort dura 7 Round (rappresentati dai mesi del Calendario).

Ogni round è formato dalle 5 fasi seguenti:

1. **Calendario** *Il calendario viene aggiornato.*
2. **Piazzamento** *I giocatori assegnano i propri lavoratori a diverse mansioni.*
3. **Raccolta** *I giocatori raccolgono risorse a altri beni.*
4. **Azioni** *I giocatori svolgono le azioni usando le risorse e i lavoratori impegnati nella fase 2.*
5. **Calcolo dei punti** *Solo in alcuni round, i giocatori calcolano i punti ottenuti.*

1. Calendario

Muovi il segnalino calendario sul prossimo mese del Calendario. (Se questo è il primo round della partita, muovilo sul primo mese della Primavera.) Poi passa alla fase di **Piazzamento**.

Esempio: Il quarto round della partita è appena iniziato. Il segnalino calendario viene spostato dall'ultimo mese della Primavera al primo mese dell'Estate.



2. Piazzamento

I giocatori piazzano i propri lavoratori (Nani ed Elfi) sulle caselle nelle diverse aree del tabellone, nelle Gilde o nelle proprie Carte Edificio già costruite, per ottenere diversi benefici. I lavoratori che non sono piazzati in nessuna casella tornano nell'area Risorse.

A turno, partendo dal giocatore con lo Stemma Ordine del Turno con l'1 e proseguendo poi in ordine, ogni giocatore sceglie se piazzare un lavoratore o **passare**. (Una volta che uno passa, egli immediatamente ricolloca tutti i suoi lavoratori rimanenti nell'Area Risorse e termina questa fase - vedi **Passare e Area Risorse** per maggiori dettagli.) Il giocatore 1 piazza un lavoratore in una casella e poi il giocatore 2 piazza un lavoratore e così via. Continuate così finché tutti i giocatori hanno passato. I lavoratori non possono essere piazzati su caselle già occupate.



Le caselle si trovano nelle seguenti zone:

Banco Assunzioni *(per assumere nuovi Elfi o Nani durante la fase di Raccolta)*

- Il numero di caselle disponibili nel Banco Assunzioni dipende da quanti sono i giocatori. Ci sono 1/2/3 caselle in una partita con 2-3/4/5 giocatori. Questo limite è indicato sulla casella come promemoria.
- Un giocatore deve pagare una parcella di 2 Oro alla scorta Oro quando posiziona un lavoratore sul Banco Assunzioni.
- Un **Elfo** piazzato sul Banco Assunzioni permetterà di ingaggiare un altro **Elfo** nella fase Raccolta, mentre piazzando un **Nano** sarà possibile ingaggiare un altro **Nano**.



Esempio: In una partita a 4 giocatori il Rosso ha già piazzato un Elfo sulla prima casella. Il Blu può piazzare un lavoratore (Nano o Elfo) sulla seconda casella pagando 2 Oro. Questo è il limite per questo round poiché l'ultima casella è disponibile solo per partite a 5 giocatori

CAMPO REALE (per richiedere un migliore Stemma Ordine del Turno nella la fase di Raccolta)

- I giocatori possono piazzare un lavoratore nella casella con il numero più basso nel Campo Reale.
- Ogni giocatore può piazzare 1 lavoratore per round nel Campo Reale.

Esempio: Nessuno ha già piazzati un lavoratore nel Campo Reale. Il primo che lo fa dovrà occupare la casella con il numero 1 e sarà il primo giocatore ad agire quando il Campo Reale verrà risolto.



GILDE (per svolgere l'azione della Gilda durante la fase di Azioni)

- A seconda del proprietario della Gilda (se c'è), c'è una parcella di 1 Oro per piazzare un lavoratore (vedi comprare una Gilda)

~ Se **nessuno** è il proprietario, l'Oro va messo nella **Scorta**.

~ Se il **giocatore che piazza** è il proprietario, non paga **nulla**.

~ Se un **altro giocatore** è il proprietario, l'Oro va al **proprietario**.



Esempio: La Gilda dei Minatori non è di proprietà di nessuno. Un giocatore può piazzare un lavoratore sulla casella pagando 1 oro e mettendolo nella Scorta Oro.

CARTE EDIFICIO (per svolgere l'azione della casella corrispondente durante la fase Azioni)

- I giocatori possono piazzare un lavoratore su una casella di un **propria** Carta Edificio costruita (non una carta ancora in mano).

- Alcune caselle presentano una moneta d'oro. Questa va pagate e messa nella Scorta.

- Alcune caselle sono protette da un Lucchetto. Caselle di questo tipo sono diventano disponibili per il piazzamento solo se uno Gnomo è stato piazzato per sbloccarla.



Esempio: Questo giocatore ha costruito il Fabbro e una Locanda nei turni precedenti. Ora può piazzare un lavoratore sulla Casella della carta Fabbro, ma non può ancora farlo sulla casella della Locanda (la quale mostra una moneta d'oro), perchè egli non l'ha ancora sbloccata con uno Gnomo.

PASSARE & AREA RISORSE

Una volta che un giocatore passa, egli deve risistemare i propri Nani ed Elfi non utilizzati (se ne ha) nell' **Area Risorse** sulla Collection Board. Ognuna delle quattro zone ha bisogno di lavoratori specifici per produrre una singola risorsa. I giocatori possono distribuire i loro lavoratori come vogliono, e non c'è limite sul numero di lavoratori presenti in una zona. I lavoratori piazzati nell'Area Risorse non **ottengono** risorse fino alla fase di **Raccolta**.



1 Elfo piazzato nella Foresta otterrà 1 Legno.

1 Nano piazzato nella cava otterrà 1 Pietra

1 coppia elfo+Nano piazzata nella miniera otterrà 1 Metallo

1 Elfo o 1 Nano piazzato nella Miniera d'Oro otterrà 1 Oro .

Esempio: Il Rosso è l'ultimo a passare e a lui rimangono un Elfo e un Nano. Egli può piazzarli in diversi modi ma decide di mandarli insieme nella Miniera dove loro saranno in grado di far ottenere 1 Metallo.

MASTRI AL LAVORO
I Mastri Elfi o Nani sono molto abili nell'ottenere risorse nell'Area Risorse. Vedi la Fase di Raccolta.



Una volta che tutti i giocatori hanno passato a hanno distribuito i loro lavoratori nell'Area Risorse, passa alla fase di **Raccolta**.

3. Raccolta

In questa fase i giocatori ottengono Risorse, Lavoratori, Stemmi Turno, e le Rendite. La Collection Board viene risolta per zone, una alla volta da sinistra a destra, prima la fila in alto, poi quella in basso. Man mano che ogni area è risolta, i lavoratori tornano dal loro proprietario.



FUNZIONAMENTO DEI MASTRI LAVORATORI

Le Aree Risorse (Foresta, Cava, Miniera e Miniera d'oro) sono i posti in cui i tuoi Mastri Elfi o Nani fanno la differenza. Ogni Mastro conta come 2 lavoratori normali del suo tipo (Elfo o Nano), ma solo per il calcolo delle risorse ottenute. Così un Mastro Nano nella cava può raccogliere 2 Pietre rispetto ad un semplice Nano che ne otterrebbe solo 1.

Nonostante siano ottimi nella raccolta, i Mastri Lavoratori contano comunque come 1 solo lavoratore nel determinare chi ottiene il bonus in una specifica Area Risorsa (vedi Bonus)



1 AREA RISORSE: FORESTA

Per ogni **Elfo** che un giocatore ha piazzato nella Foresta, egli ottiene 1 Legno. Il giocatore con il **maggior numero** di Elfi nella Foresta ottiene 1 Legno in più. (In caso di parità, nessuno ottiene il Legno bonus)



Esempio: Il Rosso ottiene 2 Legna grazie al suo Mastro Elfo. Il Giallo ottiene 2 Legna grazie ai suoi 2 Elfi (1 Legno ognuno). Il Giallo ottiene anche 1 Legno bonus per avere il maggior numero di Elfi nella Foresta. (Ricorda che il Mastro conta come 1 Elfo per vedere chi ottiene il Bonus). A questo punto entrambi riprendono i loro Elfi.

2 AREA RISORSE: CAVA

Per ogni **Nano** che un giocatore ha piazzato nella Cava, egli ottiene 1 Pietra. Il giocatore con il **maggior numero** di Nani nella Cava ottiene 1 Pietra in più. (In caso di parità, nessuno ottiene la Pietra bonus)



Esempio: Il Blu e il Rosso ottengono 1 Pietra ognuno grazie ai loro Nani (uno ognuno). Poiché c'è una parità nel calcolo di chi ha più Nani, nessuno ottiene la Pietra bonus in questo round. A questo punto entrambi riprendono i loro Nani.

3 AREA RISORSE: MINIERA

Per ogni **coppia Elfo+Nano** che un giocatore ha piazzato nella Miniera, egli ottiene 1 Metallo. Il giocatore con il **maggior numero** di lavoratori nella Miniera ottiene 1 Metallo in più. (In caso di parità nessuno ottiene il Metallo Bonus)



Esempio: Il Giallo ottiene 1 Metallo grazie alla sua coppia Elfo+Nano. Il Viola ottiene 2 Metalli. (Ricorda, il suo Mastro Nano conta come due Nani per vedere le risorse ottenute, e così può far coppia con i due Elfi per formare due Coppie Elfo+Nano). Il Viola ottiene anche il Metallo bonus per il maggior numero di Lavoratori (3 Vs 2). A questo punto entrambi riprendono i loro Elfi.

4 AREA RISORSE: MINIERA D'ORO

Per ogni **Lavoratore** che un giocatore ha piazzato nella Miniera d'Oro, egli ottiene 1 Oro. Il giocatore con il **maggior numero** di Lavoratori nella Miniera d'Oro ottiene 1 Oro in più. (In caso di parità nessuno ottiene l'Oro bonus)



Esempio: Il Blu ottiene 2 Oro grazie ai suoi due lavoratori, il Rosso ne ottiene 4 grazie ai suoi due Mastri Elfi (due monete ognuno). Poiché c'è parità per il maggior numero di lavoratori, nessuno ottiene l'Oro bonus per questo round. A questo punto entrambi riprendono i loro Elfi.

5 BANCO ASSUNZIONI

Per ogni suo lavoratore piazzato al Banco Assunzioni, giocatore riprende il proprio lavoratore e ne ottiene un'altro dello **stesso tipo** (Elfo o Nano) dalla scorta di Lavoratori. Questo nuovo Lavoratore può essere usato per il resto della partita.

- Se non è disponibile un Lavoratore dello stesso tipo e del colore del giocatore, l'azione è sprecata e il giocatore semplicemente riprende il lavoratore piazzato.



Esempio: Il Rosso ha un Elfo al Banco Assunzioni e così riprende il lavoratore piazzato e ne ottiene 1 nuovo Elfo dalla scorta. Il Blu ha un Nano al Banco Assunzioni e quindi riprende il proprio Nano e ne ottiene 1 aggiuntivo sempre dalla riserva

6 CAMPO REALE

In ordine di piazzamento, da sinistra a destra, ogni giocatore con un Lavoratore nel Campo Reale può scambiare il proprio Stemma Turno con un altro giocatore e quindi riprendere il Lavoratore.



- Ogni Stemma può essere **preso solo una volta per round**; quando un giocatore ha fatto la sua azione nel Campo Reale, egli gira lo nuovo Stemma a faccia in giù (*dal lato grigio*) per indicare che il suo Stemma non può essere preso da nessun altro in questo round
- Una volta che tutti i giocatori hanno svolto la loro azione nel Campo Reale, gli Stemmi vengono **girati a faccia in sù dal lato viola**.

Esempio: I giocatori hanno attualmente i seguenti Stemmi.



Il Giallo è il primo nella Corte Reale. Egli scambia il suo Stemma 4 con lo Stemma 1 del Rosso e lo gira dall'altro lato.

Questa è la nuova situazione.



Il Rosso prevedendo questo nella fase di Piazzamento, si è piazzato secondo nel Campo Reale. Ora egli non può riprendere lo Stemma 1 perchè è già stato preso in questo round. Quindi egli scambia il suo Stemma 4 con lo Stemma 2 del Viola e gira il nuovo Stemma dall'altro lato.

Questa è la nuova situazione.



Ora che tutti i giocatori con un Lavoratore nel Campo Reale hanno svolto la propria azione, tutti gli Stemmi vengono girati all'insù, dal lato viola.

7 RENDITE E TASSE



Ogni giocatore ottiene 1 Oro dalle riserva di Oro per ogni Moneta di Rendita presente sulle Carte Edificio **costruite**.

Poi ogni giocatore paga le Tasse in base alla posizione del proprio segnalino sul percorso Segna-Punti. (*Ogni spazio sul percorso Segna-Punti si trova all'interno di un determinato livello di tasse*)

Per ogni Oro che un giocatore non può pagare, egli deve muovere il proprio segnalino 1 spazio indietro. Un giocatore non può scegliere di inietreggiare per **non pagare le tasse; l'Oro a disposizione deve essere usato per pagare.**

Esempio: Il Rosso ha costruito una Fortezza, una Guardiola e una Torre. Solo due di questi tre edifici presentano una Moneta di Rendita, così egli guadagna 2 Oro dalla scorta. Quindi si va a vedere al percorso Segna-Punti. Il suo segnalino si trova su uno spazio che ricade nel livello di tasse da 2 Oro. Egli paga dunque 2 Oro, che vengono messi nella scorta.



MONETE DI RENDITA

AMMONTARE DELLE TASSE PER QUESTO LIVELLO.



Una volta che tutte le sette Aree della Collection Board sono state risolte, si procede alla fase **Azioni**.

4. Azioni

In ordine di turno i giocatori svolgono le loro azioni. Il primo, quello con lo Stemma Turno 1, compie **tutte** le sue azioni che vuole (e che **può**) fare, seguito dal giocatore con lo Stemma 2, e così via finché tutti i giocatori hanno svolto il proprio turno. I giocatori possono scegliere di eseguire tutto o solo alcune delle possibili azioni in qualsiasi ordine, un numero qualsiasi di volte, se non diversamente specificato.

COSTRUIRE EDIFICI



Un giocatore può costruire una qualsiasi Carta Edificio pagando le risorse mostrate sulla

carta, piazzando la carta a faccia in sù di fronte a lui, e posizionando un proprio Segnalino Edificio in uno dei simboli Proprietà di quel tipo presente sul Tabellone.

Questa Carta è ora considerata come un edificio **costruito**: la casella presente sulla carta (se c'è) è utilizzabile nella Fase Piazzamento, può essere sbloccata da uno Gnomo (se c'è un Lucchetto) per sbloccare altre abilità, e permette di ottenere rendite nella fase di Raccolta. (se è presente un simbolo moneta.)



COSTO PER COSTRUIRE

Esempio: Il Giallo ha le carte Pub, Torre e Banca in mano, e diverse risorse: osservando il Tabellone nota che se costruisce la Torre in un certo Distretto, questa gli permetterà di ottenere la Maggioranza lì. Quindi decide di spendere le pagare necessarie, piazza la Carta Torre di fronte a sè, e piazza uno dei propri Segnalini Edificio sul simbolo Torre in quel Distretto.

COSTRUIRE LE MURA



Le Mura non sono Edifici e non richiedono Carte per essere costruite. Il costo di una Mura è di **3 Legno+3Pietra** (come mostrato nella scheda riassuntiva). Per costruire un giocatore paga le risorse necessarie e piazza un proprio Segnalino Edificio su un simbolo Mura libero. Un giocatore può costruire più Mura in un round.



Esempio: Il Giallo vuole rafforzare la sua Maggioranza nel Distretto, ma le sue carte Edificio non corrispondono a nessun simbolo libero nel Distretto. Fortunatamente c'è ancora un simbolo Mura libero, Quindi Egli paga le risorse richieste e piazza un suo segnalino Edificio sul simbolo Mura.



COSTO PER COSTRUIRE

• Nonostante siano disegnate continue, ogni simbolo Mura è considerato una parte di Mura diversa in termini di gioco.

COSTRUIRE GilDE



Come le mura, le Gilde non sono Edifici e non richiedono Carte per essere costruite. Per "costruire" una Gilda ancora libera, un giocatore paga il costo mostrato sulla Tessera Gilda e piazza un segnalino Edificio sul simbolo Gilda. D'ora in poi **owns** il giocatore è il proprietario della Gilda. Un giocatore può "costruire" più Gilde in un round.

Esempio: Il Giallo nota che gli altri giocatori usano spesso la Gilda dei Minatori, e pensa che questa potrebbe essere una buona fonte di guadagno. Egli quindi paga le risorse richieste e piazza un suo segnalino Edificio sul simbolo Gilda.



COSTO PER COSTRUIRE



VANTAGGI DI ESSERE PROPRIETARI DI UNA GILDA

Ricorda, non c'è nessuna parcella da pagare per piazzare un Lavoratore su una propria Gilda. Inoltre se un giocatore vuole piazzare un Lavoratore sulla tua Gilda, egli deve pagare la parcella a te.

ATTIVARE LAVORATORI PRECEDENTEMENTE PIAZZATI

Un giocatore può attivare un lavoratore che ha piazzato su una casella (su una carta edificio) durante la fase di Piazzamento, di questo round. (Vedi l'Appendice Edifici e l'Appendice Gilde per dettagli sulle abilità di ognuno.) Tutti i lavoratori vengono rimessi nella propria riserva dopo l'attivazione,

- Un giocatore **deve** attivare e riprendere tutti i suoi lavoratori piazzati da qualche parte durante il turno.

Esempio: Il Giallo ha un lavoratore piazzato sulle propria Carta Fabbro costruita e uno sulla Gilde del Reclutamento. Ora egli può attivarli. Decide di attivare (e poi riprendere) il lavoratore sulla carta Fabbro e ottiene così un Metallo dalla riserva. Poi attiva (e riprende) il lavoratore sulla Gilde del Reclutamento ed ottiene un lavoratore di un tipo qualsiasi dalla riserva: egli sceglie di prendere un Nano.



RECARSI ALLA STAZIONE DI SCAMBIO (una volta per turno)

Una volta per turno un giocatore può recarsi alla Stazione di Scambio. Ogni visita permette di fare 1 azione

Acquisto e 1 azione di **vendita**, nell'ordine che si vuole. I prezzi sono elencati nella sezione apposita della Scheda Calendario.

Tutte le transazioni con la Stazione di Scambio sono fatte tra il giocatore e la riserva di Risorse.



Esempio: il Giallo vende 1 Metallo alla Stazione di Scambio per 1 Oro, poi usa l'Oro ottenuto per comprare 1 Legno.

INGAGGIARE UNO GNOMO (una volta per turno)

Una volta per turno un giocatore può pagare 3 Oro alla riserva per ingaggiare uno Gnomo dalla pila degli Gnomi disponibili, e piazzarlo in uno dei Lucchetti presenti su su una delle proprie Carte. La casella/azione viene subito sbloccata e diventa disponibile per l'uso normale. (Vedi l'Appendice Edifici per maggiori dettagli)

- Un giocatore può assumere un Gnomo solo se ha un Lucchetto Gnomo dove poterlo piazzare.
- C'è un numero limitato di gnomi disponibili per essere ingaggiati durante la partita. Quando sono finiti, nessuno può più ingaggiare Gnomi.



Esempio: Il giallo costruisce la Carta Locanda con un Lucchetto Gnomo disponibile. Poi paga 3 Oro, prende uno Gnomo dalla pila, e lo piazza sul Lucchetto Gnomo, sbloccandolo. La nuova casella sbloccata della Locanda sarà disponibile nella prossima fase di Piazzamento.

COMPRIARE UNA CARTA EDIFICIO (una volta per turno, dopo tutte le altre azioni)

Come **ultima azione del turno** un giocatore può pagare 1 Oro per comprare **una** Carta Edificio tra le carte scoperte nel Pool di Pesca prendendo la prima carta del Mazzo di Pesca. Il giocatore aggiunge la carta alla propria mano. Se la carta è stata presa dal Pool di Pesca, girare subito la prima carta del mazzo di Pesca per rimpiazzarla.

Carta to buy



Esempio: Il Giallo ha svolto tutte le azioni che voleva e nella sua mano sono rimaste poche Carte. Egli quindi paga 1 Oro alla riserva e osserva le cose fare. Nessuna delle carte nel Pool di Pesca gli interessa, così sceglie di pescare la Carta in cima al Mazzo di Pesca. E' una Carta Fortezza, ed è contento di vederla. Egli la prende senza farla vedere agli altri e l'aggiunge alla propria mano. Poichè questa è l'ultima azione del turno di un giocatore, il turno del giallo finisce.

alla fine del proprio turno, ogni giocatore con più di 5 Carte Edificio in mano deve scartare le carte in eccesso per arrivare ad averne 5. Una volta che tutti i giocatori hanno svolto il proprio turno in ordine, si passa alla fase di **Calcolo dei Punti**.

4. CALCOLO DEI PUNTI



Se il Segnalino del Calendario **non** si trova su una **X** rossa, **salta** la fase di Calcolo dei Punti; un nuovo round comincia con la Fase del **Calendario**.

Se il Segnalino Calendario si trova su una **X**, **è i tempo di calcolare i Punti**. (Ci sono solo tre round in cui si calcolano i punti, uno alla fine di ogni stagione.) I punti sono guadagnati in due modi:

Maggioranza nel Distretto e Maggioranza di Lavoratori.

La tabella punteggio in ogni Tabella Riassuntiva come ottenere i punti secondo le due modalità. Ogni volta che un giocatore guadagna punti, muove il proprio segnalino sul Percorso Segna-Punti per rappresentare il nuovo punteggio.



IL CALENDARIO

SCORING	1ST	2ND	3RD
DISTRICT MAJORITY	5	3	1
ELF / DWARF / GNOME MAJORITY	3	1	4P+ ONLY

LA TABELLA RIASSUNTIVA

MAGGIORANZA NEL DISTRETTO

Il calcolo viene fatto per tutti i distretti, **ma ogni distretto viene trattato separatamente**.

Il giocatore con il maggior numero di **Segnalini Edificio** in un distretto (contando tutti quelli presenti sui simboli Edificio, Mura e Gilda) ottiene **5 punti**, e il giocatore secondo per numero di Segnalini Edificio ottiene **3 punti**. In partite a 4/5 giocatori, il terzo riceve **1 punto**.

Parità: Se dei giocatori hanno lo stesso numero di Segnalini Edificio, ottenendo una parità per una certa posizione, **tutti** questi giocatori ricevono i punti previsti per la posizione immediatamente più bassa; tutti gli altri scalano di una posizione in basso

DIVIDERE E CONQUISTARE

Quando si conteggiano i Distretti potrebbe essere utile separare il distretto; così è più semplice contare il numero di Segnalini Edificio.



Esempio: In questa partita a 4 giocatori, il Blu ha il maggior numero di Segnalini Edificio nel Distretto (4), quindi egli guadagna 5 punti. Il Giallo e il Viola sono in parità per il secondo posto con 2 segnalini, e quindi entrambi scalano una posizione in basso e guadagnano 1 punto ognuno. Il Rosso viene scalato di una posizione in basso e non guadagna punti.



MAGGIORANZA DI LAVORATORI

Determinate la maggioranza di Elfi, Nani e Gnomi separatamente. Il giocatore con più lavoratori per ogni tipo riceve **3 punti**. Il giocatore secondo per numero di Lavoratori riceve **1 punto**.

- I Mastri Elfi e i Mastri Nani contano solo come 1 Elfo o 1 Nano rispettivamente.
- Gli Gnomi da conteggiare sono quelli presenti sulle Carte Edificio.

Parità: Se dei giocatori hanno lo stesso numero di Lavoratori, ottenendo una parità per una certa posizione, **tutti** questi giocatori ricevono i punti previsti per la posizione immediatamente più bassa; tutti gli altri scalano di una posizione in basso

	GIALLO	VIOLA	BLU	ROSSO
ELFI	4	3	3	5
NANI	5	5	4	3
GNOMI	2	2	3	2

Esempio Elfi: il Rosso ha il maggior numero di Elfi (5) e quindi guadagna 5 punti. Il Giallo è secondo con 4 Elfi e così guadagna 1 punto. Il Viola e il Blu non ottengono punti, per i loro Elfi.

Esempio Nani: il Viola e il Giallo sono in parità per il maggior numero di Nani (5), quindi entrambi scalano di una posizione in basso e ottengono 1 punto ognuno. Il Blu sarebbe secondo con 4 Nani, ma scalando di una posizione non ottiene punti. Il rosso con 3 Nani non guadagna punti.

Esempio Gnomi: il Blu con 3 Gnomi ha la maggioranza e guadagna 3 punti. Tutti gli altri sono in situazione di parità con 2 Gnomi a testa e dunque scalano di una posizione e ottengono 1 punto ognuno.

Una volta che tutti i Segnalini Segna-Punti sono stati mossi per riflettere i punti ottenuti in ogni Distretto e per ogni tipo di Lavoratore, un nuovo round ha inizio partendo dalla fase di **Calendario**, **a meno che** l'ultimo round giocato non fosse il settimo e ultimo round. In questo caso vai alla sezione **Fine del gioco** per determinare il vincitore.

FINE DEL GIOCO

La partita termina dopo la terza fase di Calcolo dei Punti (*alla fine del settimo round*). Il giocatore con più punti vince ed ottiene la Chiave della Città.



Parità: *Se più giocatori hanno lo stesso numero di punti, il giocatore tra questi con più risorse (Legno, Pietra, Metallo e Oro) vince; il Metallo conta come 2 risorse in questo caso. Se la parità persiste, i giocatori in parità condividono la vittoria*

DOLCE DOLCE VITTORIA

*E' così hai vinto! Sei riuscito a trionfare contro ogni cosa, dimostrando di essere il migliore per questo lavoro e facendoti probabilmente degli amici lungo la strada. O forse no. L'importante è che tu abbia vinto. Il Re ti dimostra grande rispetto e gratitudine, e ti premia con la Chiave della Città (è solo fare scena - non serve per aprire niente) e con il magnifico titolo di **Maestro Castellano di Belfort!** (senza contare un contratto molto redditizio per i progetti futuri). I Nani gridano e brindano a te, gli Elfi mormorano e appludono pacatamente, e gli Gnomi controllano le tue spese e ricontano i tuoi punti per vedere che si tutto in regola. La gente a Belfort fa partire un grane applauso, e mentre ti compiacci della loro ammirazione, i tuoi avversari sconfitti si ritirano furtivamente, forse per progettare un edificio o supervisionare una scavo. Congratulazioni per l'ottimo lavoro svolto!*

APPENDICE: PARTITA A 2 GIOCATORI

Belfort è divertente e competitivo anche come gioco per 2 giocatori, ma richiede alcune regole speciali per poter funzionare. Sarebbe meglio probabilmente se tu fossi già pratico su come funziona Belfort in una normale partita con 3+ giocatori prima di provare una partita a due giocatori.

Per giocare a Belfort in soli due giocatori, ogni giocatore avrà un certo controllo su un terzo e un quarto partecipante non giocante (NG) che competerà per la maggioranza in ogni distretto. Quindi seguite tutte le normali regole di Belfort con le seguenti modifiche:

MODIFICA DELLA PREPARAZIONE DEL GIOCO

- L'unica Gilda interattiva che può essere usata è la Gilda dei Maghi - e si consiglia di usarla. Tutte le altre Gilde, Gilde Base e Gilde Risorse, possono essere utilizzate.
- Scegli altri due colori per i due NG. L'unica cosa cui i NG hanno bisogno sono tutti i 12 Segnalini Edificio, alcuni lavoratori (*vedi sotto*) e uno Stemma Ordine del Turno con il numero 3 o 4. Quello con lo Stemma 3 sarà il NG3 e quello con lo Stemma 4 sarà il NG4. Il giocatore con lo Stemma Ordine del Turno 1 controlla il NG3, mentre il giocatore con lo Stemma 2 controlla il NG 4. Se l'ordine dei giocatori cambia, cambia anche il NG che ogni giocatore controlla. (*gli Stemmi dei NG non cambiano mai*)
- Ogni giocatore piazza uno dei Nani del suo NG su una gilda a sua scelta. I giocatori non possono usare la Gilda dove si trova un Nano di un NG. Piazza 4 Elfi e 4 Nani di ogni NG in cima alla Scheda Calendario

MODIFICHE ALLO SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- Gioca **normalmente**, ma una volta che la Fase **Azioni** è terminata, è il momento del turno dei NG. a partire dal giocatore con lo Stemma turno 1, questo sceglie una Carta Edificio dal Pool di Pesca o da in cima al mazzo di pesca. Quindi mette uno dei Segnalino Edificio del NG su un qualsiasi simbolo edificio disponibile sul tabellone e del tipo della Carta, e poi scarta la Carta. Quindi il secondo giocatore fa lo stesso con il NG4. Le carte prese dal pool di pesca vengono sostituite normalmente.
- Dopo che ogni NG ha svolto il proprio turno, muovi i loro Nani sulla Gilda successiva in senso orario. (*Se la Gilda successiva è controllata da un giocatore, il giocatore guadagna 1 Oro dalla riserva*)

MODIFICA AL CALCOLO DEI PUNTI

- Calcola i punti per ogni Distretto come se fosse una partita a 4 giocatori. Ci saranno quindi un primo, un secondo e un terzo posto.
- Per la maggioranza di elfi e Nani, i NG contano come se avessero 4 Elfi e 4 Nani (*i Nani e gli Elfi piazzati in cima alla Scheda Calendario servono come promemoria*).

APPENDICE: EDIFICI

Qui sono riportate tutti i dettagli per i dieci tipi di Carte Edificio presenti nel gioco. Nel mazzo ci sono cinque carte per ogni tipo di Edificio.



TAVERNA

Cost:     

Rendita: 1 Oro

Azione sbloccata dallo Gnomo: Quando sblocchi questa azione con uno gnomo, promuovi immediatamente uno dei tuoi Nani a Mastro Nano. Per fare ciò gira il segnalino Nano dall'altro lato, così che il lato Mastro sia rivolto in sù. Questo Nano rimane un Mastro per il resto della partita. Puoi sempre verificare il numero di Nani che dovresti avere, contando il numero di Pub con Gnomi.



GARDINI

Cost:     

Rendita: 1 Oro

Azione sbloccata dallo Gnomo: Quando sblocchi questa azione con uno gnomo, promuovi immediatamente uno dei tuoi Elfi a Mastro Elfo. Per fare ciò gira il segnalino Elfo dall'altro lato, così che il lato Mastro sia rivolto in sù. Questo Elfo rimane un Mastro per il resto della partita. Puoi sempre verificare il numero di Nani che dovresti avere, contando il numero di Giardini con Gnomi.



TORRE

Cost:     

Rendita: 1 Oro

Azione sbloccata dallo Gnomo: Sblocca la casella per successivi utilizzi nella fase Piazzamento.

Azione casella (una volta sbloccata): (costo di 1 Oro per piazzare un lavoratore) Prendi uno gnomo dalla pila e piazzalo su un tuo Lucchetto Gnomo non occupato, come se lo avessi arruolato. Questi Gnomi non contano nel limite normale di massimo 1 gnomo arruolato per turno. Se non ci sono gnomi nella pila o se non hai Lucchetti Gnomo liberi, l'azione è spreca.



LOCANDA

Cost:     

Rendita: zero

Azione sbloccata dallo Gnomo: Sblocca la casella per successivi utilizzi nella fase Piazzamento.

Azione casella (una volta sbloccata): (costo di 1 Oro per piazzare un lavoratore) Ottieni un Elfo o un Nano del tuo colore dalla riserva. Questo nuovo lavoratore può essere utilizzato per il resto del gioco. Se non ci sono lavoratori del tuo colore nella riserva, l'azione è spreca.



FABBRO

Cost:      

Rendita: zero

Azione Casella: Ottieni 1 Metallo dalla riserva.

Azione sbloccata dallo gnomo: Una volta per turno durante la fase Azioni, puoi comprare 1 Metallo dalla riserva pagando 1 Oro.



BANCA

Cost:

Rendita: 1 Oro

Azione sbloccata dallo Gnomo: Una volta per turno durante la fase Azioni, puoi prendere 1 Oro dalla riserva.



MERCATO

Cost:

Rendita: 1 Oro

Azione Casella: Ottieni 2 Oro dalla riserva.

Prima azione sbloccata dallo Gnomo: Puoi effettuare una seconda visita alla Stazione di Scambio in ogni round (potendo effettuare sempre un acquisto e una vendita) durante il tuo turno della fase Azioni.

Seconda azione sbloccata dallo gnomo: Puoi effettuare una terza visita alla Stazione di Scambio in ogni round (potendo effettuare sempre un acquisto e una vendita) durante il tuo turno della fase Azioni.



GUARDIOLA

Cost:

Rendita: zero

Placca di Metallo: Ogni Guardiola attraversa due distretti e ha due simboli edificio. Quando costruisci la Guardiola, scegli un solo simbolo sul tabellone e piazzaci il tuo Segnalino Edificio.

Azione sbloccata dallo Gnomo: Piazza un secondo Segnalino Edificio sul simbolo non occupato di una Guardiola dove hai già un segnalino Edificio.



LIBRERIA

Cost:

Rendita: 1 Oro

Azione Casella: Pesca le prime 2 carte del Mazzo di Pesca e aggiungile alla tua mano, poi scarta 2 carte qualsiasi dalla tua mano. (Tra le carte scartate possono esserci 2, 1 o nessuna carta di quelle pescate)

Azione sbloccata dallo Gnomo: Quando hai terminato il tuo turno durante la fase Azioni, pesca la prima carta dal Mazzo di Pesca e aggiungiala alla tua mano. Se arrivi a più di 5 carte, scarta carte fino ad averne massimo 5.



FORTEZZA

Cost:

Rendita: 1 Oro

Placca Metallica: Ogni sezione della Fortezza ha due simboli. Quando costruisci una sezione della Fortezza, piazza due segnalini Edificio, uno su ogni simbolo, occupando così **entrambi** i simboli (nello stesso distretto).



GILDE BASE



GILDA DEI MERCANTI

Cost:

Azione: Fino a due volte nella fase Azioni, puoi prendere 1 Metallo dalla riserva in cambio di 1 Legno o 1 Pietra.

Seconda Azione: Hai la possibilità di fare tre visite aggiuntive alla Stazione di Scambio durante questa fase Azioni.

- Ogni visita alla Stazione di Scambio ti permette di fare 1 acquisto e 1 vendita.
- Se non usi le tue visite addizionali durante questa fase Azioni, queste sono sprecate.

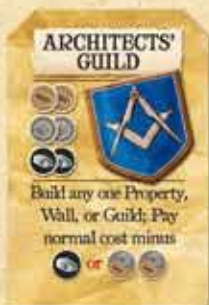


GILDA DEI BIBLIOTECARI

Cost:

Azione: Pesca 3 Carte Edificio dal Mazzo di Pesca e aggiugile alla tua mano, quindi scarta 1 carta dalla tua mano.

- La carta scartata può essere una di quelle appena pescate.



GILDA DEGLI ARCHITETTI

Cost:

Azione: Scegli un simbolo Edificio, Mura, o Gilda ancora vuoto e piazzaci un tuo Segnalino Edificio sopra. Paga il normale costo per quell'edificio, con uno sconto di 1 Metallo o di 2 Legno/Pietra.

- Il costo di ogni Edificio e delle Mura è indicato sulla Tabella Riassuntiva; il costo delle Gilde è invece indicato sulle Tessere Gilda sul tabellone.
- Non vengono usate Carte Edificio.
- Se scegli di costruire una sezione della Fortezza, piazza un segnalino su entrambi i simboli. Se scegli di costruire la Guardiola, scegli su quale simbolo piazzare il tuo Segnalino Edificio.
- Costruire Edifici tramite la Gilda degli Architetti può portare (prima o poi) ad una situazione in cui i giocatori hanno delle Carte Edificio in mano a cui non corrispondono Simboli Edificio liberi sul tabellone; in questo caso il giocatore non può costruire la Carta Edificio che ha in mano e la Carta è inutile.



GILDA DEL RECLUTAMENTO

Cost:

Azione: Ottieni 1 Elfo o 1 Nano del tuo colore dalla riserva, che puoi utilizzare normalmente per il resto della partita, oppure prendi 1 Gnomo dalla pila e piazzalo immediatamente su un Lucchetto Gnomo ancora libero delle tue Carte Edificio.

- Non puoi prendere Elfi/Nani se ce ne sono del tuo colore nella riserva.
- Non puoi prendere uno Gnomo se non ce ne sono più nella pila o se non hai Lucchetti Gnomi liberi dove piazzare immediatamente lo Gnomo.
- Se non puoi prendere nè Nani nè Elfi e nemmeno Gnomi, questa azione è sprecata.



GILDE RISORSE



GILDA DEI BOSCAIOLI

Cost:

Azione: Ottieni 4 Legno dalla riserva.



GILDA DEI MINATORI

Cost:

Azione: Ottieni 2 Metallo dalla riserva.



BANKERS' GUILD

Cost:

Azione: Ottieni 3 Oro dalla riserva.



MASONS' GUILD

Cost:

Azione: Ottieni 4 Pietra dalla riserva.



GILDA INTERATTIVE



GILDA DEI LADRI

Cost:

Azione: Scegli un giocatore e ruba fino a 3 Oro da quel giocatore, **oppure** ruba 1 Oro a massimo 3 diversi giocatori a tua scelta.



GILDA DEI BANDITI

Cost:

Scegli un giocatore e ruba 1 Metallo o fino a 2 Legno/Pietra da quel giocatore, **oppure** ruba 1 Legno/Pietra a massimo 3 giocatori diversi a tua scelta.



GILDA DEI MAGHI

Cost:

Azione: Scegli due Edifici dello stesso tipo, o due Gilde, o due Mura. Scambia la posizione di tutti i Segnalini Edificio (se ce ne sono) da un Edificio/Gilda/Mura all'altro.

- Se una **Guardiola** riceve 1 Segnalino Edificio come parte dello scambio, scegli su quale simbolo posizionarlo.



GILDA DELLE SPIE

Cost:

Azione: Tutti i giocatori tranne tu che hai usato la Gilde delle Spie, scelgono una carta Edificio dalla propria mano e la pongono scoperta davanti a loro. Scegli una di queste carte a ggiungila alla tua mano. Tutte le altre carte vengono riprese dai rispettivi proprietari.