

<p>Alchimista</p> <p>Puoi scambiare un mattone dal tuo magazzino per uno contenuto nel sacchetto. Puoi scegliere il colore del mattone, perciò puoi vedere nel sacchetto e scegliere il mattone.</p>	<p>Alchimista</p> <p>Puoi scambiare un mattone dal tuo magazzino per uno contenuto nel sacchetto. Puoi scegliere il colore del mattone, perciò puoi vedere nel sacchetto e scegliere il mattone.</p>	<p>Alchimista</p> <p>Puoi scambiare un mattone dal tuo magazzino per uno contenuto nel sacchetto. Puoi scegliere il colore del mattone, perciò puoi vedere nel sacchetto e scegliere il mattone.</p>
<p>Alchimista</p> <p>Puoi scambiare un mattone dal tuo magazzino per uno contenuto nel sacchetto. Puoi scegliere il colore del mattone, perciò puoi vedere nel sacchetto e scegliere il mattone.</p>	<p>Riconoscimento</p> <p>Alla fine della partita durante la fase di valutazione, conta tutti i contratti realizzati che includano 3 o 4 piani. Otterrai uno stesso numero addizionale di punti prestigio.</p>	<p>Riconoscimento</p> <p>Alla fine della partita durante la fase di valutazione, conta tutti i contratti realizzati che includano 3 o 4 piani. Otterrai uno stesso numero addizionale di punti prestigio.</p>
<p>Architetto</p> <p>Gioca questa carta nella fase 5 <i>“Realizzazione contratti”</i>. Puoi valutare una delle torri costruite come se avesse un piano in meno o un piano in più. Es. Puoi valutare una torre di 3 piani come se ne avesse 2 piani o 4 piani</p>	<p>Architetto</p> <p>Gioca questa carta nella fase 5 <i>“Realizzazione contratti”</i>. Puoi valutare una delle torri costruite come se avesse un piano in meno o un piano in più. Es. Puoi valutare una torre di 3 piani come se ne avesse 2 piani o 4 piani</p>	<p>Architetto</p> <p>Gioca questa carta nella fase 5 <i>“Realizzazione contratti”</i>. Puoi valutare una delle torri costruite come se avesse un piano in meno o un piano in più. Es. Puoi valutare una torre di 3 piani come se ne avesse 2 piani o 4 piani</p>
<p>Caduta in disgrazia</p> <p>Alla fine della partita perdi 2 punti prestigio.</p>	<p>Caduta in disgrazia</p> <p>Alla fine della partita perdi 2 punti prestigio.</p>	<p>Ponte</p> <p>Se scambi mattoni nella fase 2 <i>“Scambio mattoni”</i>, puoi scambiare pagando un mattone di meno. Invece di scambiare 3 → 1, puoi scambiare a 2 → 1. Tuttavia puoi effettuare sempre solo uno scambio.</p>
<p>Campanile</p> <p>Ogni giocatore deve costruire una torre di 3 mattoni bianchi (e mette il suo indicatore sopra la carta). Non potrà terminare un altro contratto finché non abbia terminato questo. Bisogna sempre incrementare le torri in costruzione o saranno abbattute. La carta rimane in gioco fino a quando tutti i giocatori abbiano piazzato il loro sigillo sopra la carta.</p>	<p>Monumento</p> <p>Quando un giocatore sceglie questa carta, si determina il giocatore che abbia la torre in costruzione più alta. Il giocatore riceve questa carta. In caso di parità la carta viene scartata. Alla fine della partita il giocatore che possiede la carta riceve 3 punti prestigio aggiuntivi.</p>	<p>Monumento</p> <p>Quando un giocatore sceglie questa carta, si determina il giocatore che abbia la torre in costruzione più alta. Il giocatore riceve questa carta. In caso di parità la carta viene scartata. Alla fine della partita il giocatore che possiede la carta riceve 3 punti prestigio aggiuntivi.</p>
<p>Crollo strutturale</p> <p>Devi abbattere una delle tue torri in costruzione. Tutti i mattoni sono messi nel sacchetto. Se non hai torri in costruzione, non accade nulla.</p>	<p>Principessa</p> <p>Gioca questa carta durante la fase 1 <i>“Scegli una carta”</i>. Durante questo turno non dovrai pagare la carta scelta.</p>	<p>Principessa</p> <p>Gioca questa carta durante la fase 1 <i>“Scegli una carta”</i>. Durante questo turno non dovrai pagare la carta scelta.</p>
<p>Mercante</p> <p>Gioca questa carta durante la fase 1 <i>“Scegli una carta”</i> o in fase 2 <i>“Scambia mattoni”</i>. Scegli una carta e conta i mattoni sopra di essa. Rimuovi tutti i mattoni e mettili nel sacchetto e pesca lo stesso numero di mattoni. Mettili sopra la carta scelta.</p>	<p>Mercante</p> <p>Gioca questa carta durante la fase 1 <i>“Scegli una carta”</i> o in fase 2 <i>“Scambia mattoni”</i>. Scegli una carta e conta i mattoni sopra di essa. Rimuovi tutti i mattoni e mettili nel sacchetto e pesca lo stesso numero di mattoni. Mettili sopra la carta scelta.</p>	<p>Grande privilegio</p> <p>La carta rimane nello spazio chiesa finché un giocatore non termina una torre esattamente di 7 piani. Il giocatore riceve 4 punti prestigio aggiuntivi. Dopodiché la carta viene scartata.</p>

<p>Inondazione Questa carta colpisce tutti i giocatori. Tutti i giocatori ripongono 1/3 dei mattoni presenti in magazzino nel sacchetto. Potete scegliere i colori dei mattoni da scartare. Le pietre sopra questa carta non sono considerate e non devono essere riposte nella sacchetto.</p>	<p>Piccolo privilegio La carta rimane nello spazio chiesa finché un giocatore non termina una torre esattamente di 5 piani. Il giocatore riceve 2 punti prestigio aggiuntivi. Dopodiché la carta viene scartata.</p>	<p>Magazzino in fiamme Rimettete nel sacchetto 3 mattoni presenti in magazzino a vostra scelta. Le pietre sopra questa carta non sono considerate. Se un giocatore < 3 mattoni, mette tutti i mattoni nel sacchetto.</p>
<p>Magazzino in fiamme Rimettete nel sacchetto 3 mattoni presenti in magazzino a vostra scelta. Le pietre sopra questa carta non sono considerate. Se un giocatore < 3 mattoni, mette tutti i mattoni nel sacchetto.</p>	<p>Magazzino extra Durante la fase 6 “<i>Controllo limiti</i>” puoi conservare 5 mattoni in più nel magazzino, per un massimo di 15 mattoni. Inoltre, puoi tenere un numero infinito di carte.</p>	<p>Magazzino extra Durante la fase 6 “<i>Controllo limiti</i>” puoi conservare 5 mattoni in più nel magazzino, per un massimo di 15 mattoni. Inoltre, puoi tenere un numero infinito di carte.</p>
<p>Magazzino extra Durante la fase 6 “<i>Controllo limiti</i>” puoi conservare 5 mattoni in più nel magazzino, per un massimo di 15 mattoni. Inoltre, puoi tenere un numero infinito di carte.</p>	<p>Tassa sul Lusso Questa carta colpisce tutti i giocatori. Per ogni torre in costruzione di almeno 5 piani il giocatore deve pagare 2 mattoni di un colore a piacere. Ogni torre per la quale non è stata pagata la tassa viene smantellata.. Mettere la metà dei mattoni nel sacchetto l'altra metà nel magazzino Non è possibile abbattere una torre volontariamente se si può pagare la tassa.</p>	<p>Muratore Gioca questa carta nella fase 3 “<i>Erigi una torre</i>”. Quando devi pagare il costo, spendi 3 mattoni in meno. Es: Costruire 4 mattoni costerà 0, 6 mattoni costerà 7. Se possedete un officina, lo sconto complessivo sarà 4. Un costo negativo sarà considerato come 0.</p>
<p>Muratore Gioca questa carta nella fase 3 “<i>Erigi una torre</i>”. Quando devi pagare il costo, spendi 3 mattoni in meno. Es: Costruire 4 mattoni costerà 0, 6 mattoni costerà 7. Se possedete un officina, lo sconto complessivo sarà 4. Un costo negativo sarà considerato come 0.</p>	<p>Muratore Gioca questa carta nella fase 3 “<i>Erigi una torre</i>”. Quando devi pagare il costo, spendi 3 mattoni in meno. Es: Costruire 4 mattoni costerà 0, 6 mattoni costerà 7. Se possedete un officina, lo sconto complessivo sarà 4. Un costo negativo sarà considerato come 0.</p>	<p>Privilegio La carta rimane nello spazio chiesa finché un giocatore non termina una torre esattamente di 6 piani. Il giocatore riceve 3 punti prestigio aggiuntivi. Dopodiché la carta viene scartata.</p>
<p>Patrizio Questa carta ha 2 possibili usi. Può cancellare gli effetti di una carta evento scelta durante la fase 1 “<i>Scegli una carta</i>”, o puoi giocare la carta Patrizio per scartare una carta dalla tua mano per esempio Caduta in Disgrazia o Scandalo</p>	<p>Patrizio Questa carta ha 2 possibili usi. Può cancellare gli effetti di una carta evento scelta durante la fase 1 “<i>Scegli una carta</i>”, o puoi giocare la carta Patrizio per scartare una carta dalla tua mano per esempio Caduta in Disgrazia o Scandalo</p>	<p>Patrizio Questa carta ha 2 possibili usi. Può cancellare gli effetti di una carta evento scelta durante la fase 1 “<i>Scegli una carta</i>”, o puoi giocare la carta Patrizio per scartare una carta dalla tua mano per esempio Caduta in Disgrazia o Scandalo</p>
<p>Lavoro mal fatto Scegli una torre in costruzione nella tua area. Rimuovi un mattone e rimettilo nel sacchetto.</p>	<p>Rinascimento Rimescola gli scarti nel mazzo delle carte (non la fila di carte) e forma un nuovo mazzo. La carta rinascimento deve essere messa nel nuovo mazzo, dopodiché completa la fila di carte.</p>	<p>Fama Nel conteggio finale ricevi 3 punti prestigio addizionali.</p>
<p>Fama Nel conteggio finale ricevi 3 punti prestigio addizionali.</p>	<p>Sabotaggio Scegli una torre in costruzione di un altro giocatore. Rimuovi un mattone e rimettilo nel sacchetto.</p>	<p>Contrabbandiere Puoi scambiare un mattone dal tuo magazzino con un altro presente nel magazzino di un altro giocatore. Puoi scegliere liberamente i colori di entrambi i mattoni.</p>

<p>Contrabbandiere</p> <p>Puoi scambiare un mattone dal tuo magazzino con un altro presente nel magazzino di un altro giocatore. Scegli i colori di entrambi i mattoni.</p>	<p>Contrabbandiere</p> <p>Puoi scambiare un mattone dal tuo magazzino con un altro presente nel magazzino di un altro giocatore. Scegli i colori di entrambi i mattoni.</p>	<p>Scandalo</p> <p>Nel conteggio finale, perdi 3 punti prestigio.</p>
<p>Scandalo</p> <p>Nel conteggio finale, perdi 3 punti prestigio.</p>	<p>Tassa</p> <p>Questa carta colpisce tutti i giocatori. Per ogni torre in costruzione, il giocatore deve pagare 1 mattone dello stesso colore della torre. Se non è possibile la torre verrà distrutta. Metà dei mattoni viene rimessa nel sacchetto, l'altra metà verrà messa nel magazzino. Non è possibile abbattere volontariamente una torre, se è possibile pagare la tassa per essa.</p>	<p>Tassa</p> <p>Questa carta colpisce tutti i giocatori. Per ogni torre in costruzione, il giocatore deve pagare 1 mattone dello stesso colore della torre. Se non è possibile la torre verrà distrutta. Metà dei mattoni viene rimessa nel sacchetto, l'altra metà verrà messa nel magazzino. Non è possibile abbattere volontariamente una torre, se è possibile pagare la tassa per essa.</p>
<p>Officina</p> <p>Quando paghi i costi di costruzione nella fase 3 “<i>Erigi una torre</i>”, paga un mattone in meno. Es: 3 mattoni costano 0, 4 mattoni costano 3. Se giochi la carta Muratore, pagherai 4 in meno. Un costo negativo è considerato 0.</p>	<p>Officina</p> <p>Quando paghi i costi di costruzione nella fase 3 “<i>Erigi una torre</i>”, paga un mattone in meno. Es: 3 mattoni costano 0, 4 mattoni costano 3. Se giochi la carta Muratore, pagherai 4 in meno. Un costo negativo è considerato 0.</p>	<p>Officina</p> <p>Quando paghi i costi di costruzione nella fase 3 “<i>Erigi una torre</i>”, paga un mattone in meno. Es: 3 mattoni costano 0, 4 mattoni costano 3. Se giochi la carta Muratore, pagherai 4 in meno. Un costo negativo è considerato 0.</p>
<p>Officina</p> <p>Quando paghi i costi di costruzione nella fase 3 “<i>Erigi una torre</i>”, paga un mattone in meno. Es: 3 mattoni costano 0, 4 mattoni costano 3. Se giochi la carta Muratore, pagherai 4 in meno. Un costo negativo è considerato 0.</p>		

Le 10 carte iniziali hanno lo sfondo giallo, **Campanile** ha lo sfondo rosa poichè l'autore raccomanda di non usarla nelle partite iniziali.

Per adattare la stampa alle carte, usate una riduzione al 90%

Traduzione: Fausto “Faustoxx” Berutti

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.