

# SAN JUAN – 1<sup>a</sup> Espansione: Nuovi Edifici

---

## COMPONENTI

31 carte: 26 edifici speciali (viola) e 5 fabbriche  
1 tessera Cattedrale

## PREPARAZIONE

Mescolare le 31 nuove carte insieme a quelle del mazzo base e piazzare la tessera della Cattedrale al centro del tavolo, raggiungibile da tutti i giocatori.

## DESCRIZIONE DELLE NUOVE CARTE E TESSERE

**Ufficio (Amtstube, Office Building) (3x)**: costo 1, 1 PV, inizio turno

All'inizio di ciascun turno il giocatore in possesso di un Ufficio può scartare dalla propria mano 1 o 2 carte e ripescarne altrettante dal mazzo.

*NOTA: all'inizio di ciascun turno l'ordine di attivazione delle carte è il seguente: 1) Ufficio; 2) Cappella/Banca; 3) Torre/Guardiola (Ufficio, Banca e Guardiola fanno parte di questa espansione).*

**Guardiola (Wachtstube, Guard house) (3x)**: costo 1, 1 PV, inizio turno

Con l'introduzione di questa espansione il limite di carte in mano all'inizio del turno diventa di 6 invece che di 7 come nel gioco base; un giocatore in possesso della Guardiola può riportare il limite a 7; un giocatore in possesso della Torre (vedi gioco base) porta invece il limite a 12 carte, anche senza bisogno della Guardiola.

**Ospizio dei poveri (Schenke, Caritas) (3x)**: costo 2, 1 PV, fase Costruttore

Se alla fine della fase Costruttore (compreso quello in cui questo edificio viene costruito) il possessore dell'Ospizio è il giocatore col minor numero di totale edifici in tavola (viola o fabbriche), pesca una carta dal mazzo; è sufficiente anche che il possessore dell'Ospizio si trovi in parità con altri giocatori per il numero minimo di edifici e che almeno un altro giocatore abbia almeno un edificio in più di lui.

**Parco (Park, Park) (3x)**: costo 3, 2 PV, fase Costruttore

Se il possessore di una Gru costruisce un nuovo edificio sopra il Parco, riceve uno sconto di 6 invece che di 3 (ovvero il costo del Parco); questo significa che tutti gli edifici (escluso la Cattedrale) costruiti sopra un Parco sono gratuiti; nessun edificio, comunque, può costare meno di 0.

**Dogana (Zollamt, Customs Office) (3x)**: costo 3, 2 PV, fase Consigliere/Commerciante

All'inizio della fase Consigliere il possessore di una Dogana può prendere la prima carta in cima al mazzo e porla sulla Dogana stessa, come se si trattasse di un bene posto su una fabbrica; in una successiva fase Commerciante può vendere questo bene al prezzo di 2, indipendentemente dal listino prezzi corrente.

*NOTA: il bene aggiuntivo posto sulla Dogana è soggetto a tutte le regole cui sono soggetti anche gli altri beni (ad esempio: sulla Dogana può essere presente al massimo una carta, il bene aggiuntivo può essere soggetto alle abilità di Mercato, Stazione Commerciale e Mercato Nero, ecc.).*

**Banca (Bank, Bank) (3x)**: costo 4, 2 PV, inizio turno

Una volta sola nel corso di tutta la partita, all'inizio del turno e prima che il Governatore controlli il limite di carte in mano ai giocatori, il possessore di una Banca può prendere quante carte vuole dalla sua mano e piazzarle sotto la Banca stessa; alla fine del gioco ciascuna di queste carte varrà 1 PV (come per la Cappella, il testo e il valore in PV delle carte piazzate sotto la Banca vengono ignorati). Gli altri giocatori non hanno il diritto di sapere quante e quali carte sono state piazzate sotto la Banca.

*NOTA: se per mezzo di una Gru viene costruito un nuovo edificio sopra la Banca, le carte piazzate sotto di essa continuano a valere 1 PV ciascuna a fine partita.*

**Porto (Hafen, Harbor) (3x)**: costo 4, 2 PV, fase Commerciante

Ogni volta che il possessore di un Porto vende almeno un bene nella fase Commerciante, dopo aver ricevuto i suoi introiti può piazzare uno dei beni venduti sotto il Porto (senza guardare la carta); alla fine del gioco ciascuna di queste carte varrà 1 PV.

*NOTA: anche per le carte piazzate sotto il Porto valgono le stesse regole della Banca.*

**Orafo (Goldschmiede, Goldsmith) (3x)**: costo 5, 3 PV, fase Cercatore d'oro

Ogni volta che un giocatore sceglie il ruolo del Cercatore d'oro, il possessore di un Orafo pesca una carta dal mazzo e la mostra a tutti gli altri giocatori: se si tratta di un edificio (viola o fabbrica) che nessun giocatore (compreso lui stesso) ha ancora costruito, aggiunge la carta alla sua mano, altrimenti la scarta.

**Residenza (Residenz, Residence) (2x)**: costo 6, ? PV, fine del gioco

Ala fine del gioco il possessore di una Residenza guadagna Punti Vittoria supplementari per ogni gruppo di 3 differenti edifici (viola o fabbriche) dello stesso costo costruiti nella sua area di gioco: per il primo gruppo ottiene 4 PV, per il secondo 3 PV, per il terzo 2 PV e per il quarto 1 PV (poiché le carte in tavola per ciascun giocatore possono essere al massimo 12, i gruppi di 3 edifici possono essere al massimo 4); in altre parole si guadagnano 4/7/9/10 PV per un totale di 1/2/3/4 gruppi di 3 differenti edifici dello stesso costo costruiti nella propria area di gioco).

*ESEMPIO: alla fine della partita un giocatore ha costruito i seguenti edifici: 2 fabbriche di Indaco (costo 1), 1 fabbrica di Zucchero (2), 1 Mercato Nero (2), 1 Pozzo (2), 1 Acquedotto (3), 2 fabbriche di Tabacco (3), 1 Palazzo (6), 1 Sala delle Corporazioni (6), 1 Residenza (6); pertanto, avendo costruito la Residenza, ottiene 4 PV per il gruppo di 3 diversi edifici di costo 2 e 3 PV per il gruppo di 3 diversi edifici di costo 6; i 3 edifici di costo 3 non fanno guadagnare PV in quanto non sono tutti differenti (ci sono 2 fabbriche di Tabacco).*

**Cattedrale (Kathedrale, Cathedral) (1x)**: costo 7, ? PV, fine del gioco

Durante la fase del Costruttore, al posto di un edificio delle carte che ha in mano, un giocatore può costruire la Cattedrale, rappresentata sulla tessera che all'inizio del gioco viene posta al centro del tavolo, che è come una carta a disposizione di tutti i giocatori, e che comunque può essere costruita una volta sola dal primo giocatore che riesce a pagarne il costo; alla fine del gioco il suo possessore guadagna Punti Vittoria supplementari in funzione del totale degli edifici di costo 6 costruiti dagli altri giocatori: per il primo edificio ottiene 4 PV, per il secondo 3 PV, per il terzo 2 PV e per il quarto 1 PV; dal quinto edificio in poi non si ottengono altri PV (in altre parole si guadagnano 4/7/9/10 PV per un totale di 1/2/3/4 o più edifici di costo 6 costruiti dagli altri giocatori).

**Fabbriche (5x)**

Oltre agli edifici speciali (viola) sopra descritti, l'espansione contiene anche 1 copia ciascuna delle carte rappresentanti le 5 fabbriche già presenti nel gioco base, ovvero Indaco (costo 1, 1 PV), Zucchero (costo 2, 1 PV), Tabacco (costo 3, 2 PV), Indaco (costo 4, 2 PV) e Argento (costo 5, 3 PV).

*Traduzione di Adams*

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.