

Amyitis: Il Palazzo

Disposizione iniziale

- Posizionare la plancia Palazzo accanto alla plancia di gioco. Mettere i segnalini dei giocatori all'inizio del tracciato del Palazzo (prima della casella iniziale). Per segnare il punteggio, i giocatori utilizzeranno un loro cubetto.
- Mischiare le 20 carte dell'espansione (cornice arancio). Tali carte rimpiazzano quelle del gioco base. NB: In relazione al numero dei giocatori, alcune carte vanno scartate per l'intera partita (come nel gioco base).

Regole speciali

Reclutamento: E' ora possibile reclutare 2 personaggi in più.



Cortigiano: Il Cortigiano viene reclutato con le stesse regole del gioco base. Un giocatore che recluta un Cortigiano ottiene 1 punto prestigio e muove in avanti di 1 casella sul tracciato del Palazzo. Se la casella d'arrivo è occupata, il giocatore metterà il suo cubo sopra il cubo già presente.

Nobile: Per reclutare un Nobile, il giocatore dovrà pagare 2 monete nel suo turno. Poi muoverà il cubetto in avanti di 2 caselle. Se la casella d'arrivo è occupata, il giocatore metterà il suo cubo sopra il cubo già presente. NB: Questa azione è sempre disponibile e conta come un reclutamento. Come conseguenza il turno del giocatore termina.

Fase Palazzo: Dal secondo turno di gioco fino alla fine della partita, dopo la *Preparazione* (fase I) e prima delle *Azioni dei giocatori* (fase II), c'è il *Conteggio del Palazzo*. Il giocatore più avanti nel tracciato del palazzo sceglie 1 potere tra i 4 disponibili (vedi dopo). Per indicare la sua scelta, il giocatore posiziona un suo cubetto sul potere scelto. Poi, seguendo l'ordine sul tracciato del Palazzo, gli altri giocatori sceglieranno 1 potere tra quelli ancora disponibili.

NB: I cubetti vengono rimossi dalle caselle all'inizio di ogni fase Palazzo. Il giocatore che non è entrato nel Palazzo (quello che, non è avanzato nemmeno di una casella sul tracciato Palazzo) non potrà scegliere alcun potere.

Pareggio: Se più giocatori sono sulla stessa casella del tracciato Palazzo, il giocatore con il cubetto in cima sceglierà per primo.

2 giocatori: ogni giocatore sceglierà 2 poteri alternativamente, iniziando dal primo giocatore.

Poteri



Primo giocatore: Il giocatore che sceglie questo potere diviene il nuovo primo giocatore (e prende la carta Primo Giocatore). Ne consegue che il giocatore giocherà per primo nella prossima fase. La qualifica di Primo Giocatore non passerà alla fine del turno, ma solo durante la fase palazzo.

NB: Se, alla fine della fase Palazzo, nessun giocatore ha scelto questo potere, la carta Primo Giocatore passerà al prossimo giocatore in senso orario (persino se il prossimo giocatore in senso orario non è entrato nemmeno nel palazzo).



Processione: Il giocatore che ha scelto questo potere effettuerà la processione alla fine del turno. Perciò, la processione non viene sempre effettuata dall'ultimo giocatore.

NB: Se, alla fine della fase Palazzo, nessun giocatore ha scelto questo potere, il giocatore a destra nel nuovo primo giocatore effettuerà la processione (persino se il giocatore a destra non è entrato nemmeno nel palazzo).



Artigiano: Il giocatore che sceglie questo potere può reclutare 1 artigiano a sua scelta (compreso il Cortigiano, ma non il Nobile) durante la prossima fase. Il giocatore conseguentemente prende l'azione associata all'Artigiano scelto (compreso l'ottenimento dei punti prestigio scegliendo il Cortigiano o l'Ingegnere) prima che il prossimo giocatore giochi. Questo reclutamento è gratis.



Piccolo cortigiano: Il giocatore che sceglie questo potere muoverà di 1 casella in avanti sul tracciato palazzo e prenderà 1 moneta. Se la casella d'arrivo è occupata, il giocatore metterà il suo cubo sopra il cubo già presente.
NB: il Piccolo Cortigiano non rende alcun punto prestigio.