

Schatzkiste

Puerto Rico

Espansione I, I Nuovi Palazzi:

Nota del traduttore: Questa espansione potete trovarla qui,

<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/12382>

Si noti che la vecchia versione offriva un metodo per stabilire I palazzo, la nuova versione come è pubblicata in Schatzkiste chiede semplicemente ai giocatori di scegliere I palazzo che vogliono.

Inoltre si noti che non ci sono tessere Foresta in Schatzkiste, userete le stesse tessere a faccia sotto.

Componenti: 24 palazzi piccoli (2 ciascuno) e 2 palazzi grandi.

Setup:

All'inizio del gioco i giocatori decidono con quali palazzo viola vogliono giocare. Devono scegliere 12 coppie di palazzi piccolo viola e 5 coppie di palazzo grandi tra quelli del gioco base e quelli dell'espansione. Per i palazzi piccoli devi rispettare il costo dei palazzo stampato sul tabellone. I palazzi inutilizzati vengono rimessi nella scatola.

Descrizione dei Palazzi:

Ricorda: come al solito, a meno che non sia specificato tutti i palazzi devono essere occupati perchè abbiano effetto.

Se usi l'espansione "Nobile", per i palazzo successive puoi usare il mondo Colono intercambiabile con il mondo Nobile.

Aquäduct, Aqueduct, ACQUEDOTTO: se il possessore di un acquedotto produce almeno un indaco con la Fabbrica di Indaco Grande (ma non con quella Piccola), egli riceve un indaco extra. Allo stesso modo egli riceve uno zucchero extra se produce almeno uno zucchero con la Fabbrica di Zucchero Grande.

Forsthaus, Forest House, CASA DELLA FORESTA: Durante la fase del Colonizzatore il proprietario di una Casa della Foresta può scegliere di piazzare una Foresta anzichè una piantagione su uno spazio libero sulla sua isola. Per fare ciò piazza la piantagione a faccia sotto (mostrando il lato della foresta), questa tessera viene ora considerate come una foresta per il resto del gioco. (Se avete la prima espansione ufficiale di Puerto Rico, potete utilizzare ovviamente le nuove tessere foresta)

Durante la fase del Costruttore ogni coppia di foreste sulla tua isola ti fa lo sconto di 1 doblone per costruire i palazzi. Questo funziona anche se la Casa della Foresta non è occupata al momento della costruzione. Puoi combinare questo sconto con lo sconto della Cava; in questo caso lo sconto della Foresta non conta per il limite di sconto delle cave. La tessera Foresta non ha bisogno e non può essere occupata dai coloni.

Nota:

1/ Se il proprietario della Casa della Foresta possiede anche la Proprietà, egli può guardare la tessera della Proprietà prima di decidere se piazzarla a faccia in sù o a faccia sotto come una tessera Foresta.

2/ Se il proprietario della Casa della Foresta possiede anche la Biblioteca può piazzare 0, 1 o 2 tessere Foresta.

3/ Se il proprietario della Casa della Foresta possiede anche un Ostello egli piazza il colono a San Juan.

Schawtrzmarket, Black-market, MERCATO NERO: quando costruisci un palazzo il proprietario del Mercato Nero può scartare 1 Colono, 1 Merce e 1 VP (una per tipo), ognuna di queste, scartata in questo modo, gli farà lo sconto di 1 doblone per questo palazzo.

Nota:

1/ puoi usare questi sconti solo se hai speso prima tutti i tuoi dobloni, oppure se non hai alcun doblone da parte per l'acquisto.

2/ Se il proprietario del Mercato Nero scarta un colono o un VP una volta anche la condizione necessaria per finire il gioco è stata raggiunta, il gioco finirà comunque.

3/ Non puoi scartare il colono presente sul Mercato Nero; deve rimanere sul palazzo perchè abbia effetto.

Lagerhalle, Storehouse, MAGAZZINO: Alla fine della fase del Capitano il proprietario del Magazzino può immagazzinare 3 merci di qualsiasi tipo (incluse merci differenti) in aggiunta a quella consentita (sulla banchina).

Es: Se egli possiede anche un Grande Magazzino può immagazzinare tante merci quante ne vuole di due tipi differenti, più altre 4 merci.

Gasthaus, Guesthouse, PENSIONE: Durante la fase del Sindaco il proprietario della Pensione può piazzare 2 dei suoi coloni nella Pensione. In seguito, può muovere questi coloni dovunque vuole, all'inizio, durante o alla fine di una fase qualsiasi. Una volta mossi, questi coloni diventano immediatamente attivi. Puoi usare entrambi i coloni della Pensione nella stessa fase oppure puoi usarne solo uno e usare l'altro in seguito.

Handelposten, Trading Post: Quando viene il suo turno durante la fase del Commerciante il proprietario del Trading Post può scegliere di vendere una merce al mercato come al solito oppure di vendere una merce a sua scelta al Trading Post per al solito prezzo del mercato, anche se il mercato contiene già questo tipo di merce. Questa merce viene immediatamente rimessa nella riserva generale.

Nota: In effetti il Trading Post funziona come un mercato privato con una capacità di una merce. Il mercato Piccolo e quello grande non ti danno bonus quando vendi al Trading Post, ma il bonus del commerciante viene applicato se il proprietario del Trading Post sceglie lui stesso il commerciante.

Attenzione! Non è consigliabile scegliere sia il Trading Post che l'Ufficio per la stessa partita.

Kirche, Church, CHIESA: Ogni volta che il proprietario della Chiesa costruisce un palazzo della seconda o della terza colonna egli guadagna 1VP, se costruisce un palazzo grande della quarta colonna egli guadagna 2 VP.

Nota: Costruire la Chiesa non ti consente di guadagnare punti extra dalla Chiesa anche se usi la Pensione o l'Università.

Kleine Werft, Small Wharf, MOLO PICCOLO: Il Molo Piccolo funziona come il Molo normale con le seguenti differenze: Puoi caricare merci di diverso tipo sul Molo Piccolo, ma guadagni solo 1VP per ogni 2 merci che carichi. Al contrario del Molo, I giocatori sono liberi di caricare tutto o solo una parte delle loro merci.

es.: Se carichi 3 indaco, 2 tabacco e 1 mais guadagni 3 VP.

Leuchtturm, Lighthouse, FARO: Il Faro funziona come il Porto tranne per il fatto che tu guadagni dobloni extra anzichè punti vittoria. Es: per ogni carico che fai durante la fase del Capitano tu guadagni 1 doblone extra, e in più se sei tu ad aver scelto il Capitano guadagni un altro doblone.

Nota: se sei il Capitano ricevi il doblone extra anche se non carichi nulla, invece se non sei il Capitano guadagni comunque un doblone per il carico che effettui.

Monofaktur, Specialty Factory, FABBRICA SPECIALIZZATA: La Fabbrica Specializzata funziona come la Fabbrica tranne per il fatto che dà soldi per la produzione di merci identiche. Durante la fase del Produttore conta il tipo di merce di cui produci di più; guadagni tanti dobloni meno uno dalla banca.

Attenzione! Il Mais non funziona con la Fabbrica Specializzata.

Bibliothek, Library, BIBLIOTECA: Il proprietario della Biblioteca raddoppia gli effetti del privilegio del ruolo scelto.

1/ Quando il Colonizzatore sceglie per prima la Miniera o una piantagione, dopo che tutti hanno avuto l'opportunità di scegliere una tessera, egli può scegliere un'altra tessera (non una miniera questa volta, a meno che egli possieda anche un Capanno degli Attrezzi). Se possiede l'Ostello riceve solo un Colono per la prima tessera scelta.

2/ Come Produttore egli può scegliere due differenti tipi di merce.

Guildenhaus, Union Hall, SALA DEI CONGRESSI (da non confondere col Municipio): Non appena svolgi il tuo turno durante la fase del capitano prima di caricare come di consueto guadagni 1 VP per ogni coppia di tipo di merci identiche che possiedi, quindi puoi caricare normalmente.

Es Se un giocatore ha 3 mais, 2 indaco,, 1 caffè egli guadagna 2VP (1 VP per la coppia di indaco e 1 VP per i 3 mais, zero per l'unico caffè), se ha 4 mais e 2 Caffè egli guadagnerà 3VP.

Kloster, Cloister, CHIOSTRO: Alla fine del gioco ricevi extra VP per ogni gruppo di 3 identiche piantagioni sulla tua isola. Rispettivamente 1/3/6/10 VP per 1/2/3/4 gruppi.

Es: se hai 6 foreste, 3 mais e 2 miniere guadagni 6 VP, se tu avessi una miniera in più (3) guadagneresti 10 VP.

Statue, Statue, STATUA: La Statua ti dà 8 VP alla fine del gioco. I giocatori non hanno bisogno, e non possono piazzare coloni sulla Statua.

Espansione II, I Nobili (The Nobles):

Components: 14 palazzi piccolo (2 per ognuno), 1 palazzo grande, 20 segnalini "Nobili" rossi

Setup:

Piazza 1 palazzo dell'espansione Nobili sul tabellone principale nelle colonne che corrispondono al loro valore in punti vittoria. In ogni colonna divise per costo, come segue:

Colonna 1: Grundbuchamt (UFFICIO DEL DEMANIO), Kapelle (CAPPELLA) (sopra la fabbrica piccola di Indaco).

Colonna 2: Jagdschloss, Bauamt, Hoflieferant (sopra la fabbrica di grande Indaco).

Colonna 3: Villa, Juwelier, VILLA (sopra la fabbrica di tabacco)

Colonna 4: Hofgarten (sopra il Municipio)

I 20 Nobili vengono piazzati nella riserva con I Coloni.

*Attenzione! : Quando giochi con questa espansione, la mancanza di Coloni/Nobili sulla nave dei Coloni **non è più** una condizione per terminare il gioco. Non c'è più bisogno di contare il numero dei segnalini dei coloni prima di giocare!*

All'inizio del gioco e alla fine di ogni fase del Sindaco sostituisci 1 dei Coloni sulla nave dei coloni con un Nobile (se ci sono ancora Nobili nella riserva). Questo nobile può ora essere preso al posto di un colono durante una fase del Sindaco a venire (solitamente viene preso per primo).

Alla fine del gioco, ogni Nobile che possiedi sul tuo tabellone (anche se è in attesa a San Juan) ti dà 1 punto vittoria!

I Palazzi:

Nota che molti di questi palazzo hanno effetti differenti se sono occupati da un Colono o da un Nobile.

Come di consueto un palazzo deve essere occupato perchè il suo effetto venga applicato.

Grundbuchamt, Land Office, UFFICIO DEL DEMANIO:

Durante la fase del Commerciante il proprietario dell'Ufficio del Demanio, può quando è il suo turno:

- Se l'Ufficio del Demanio è occupato da un Colono: paga 1 Doblone alla Banca e pesca una piantagione tra quelle a faccia sotto, e la piazza sulla sua isola.
- Se l'Ufficio del Demanio è occupato da un Nobile: scarta una piantagione dalla sua isola e riceve un Doblone dalla Banca.

Ricorda:

1/ Se il giocatore possiede anche la Casa nella Foresta, egli può scegliere di mettere questa nuova tessera sul lato foresta.

2/ Se scarti una tessera occupata da un colono o un Nobile questi viene messo a San Juan.

Kapelle, Chapel, CAPPELLA:

Ogni fase del Produttore guadagna 1 Doblone dalla Banca se la Cappella è occupata da un Colono. Se è occupata da un Nobile guadagna invece 1 VP.

Jagdschloss, Hunting Castle, CASTELLO DI CACCIA:

Alla **fine** di ogni fase del Colonizzatore il possessore del Castello di caccia può:

- Se il Castello di Caccia è occupato da un Colono, scarta una piantagione dalla sua isola senza alcun compenso.
- Se il Castello di Caccia è occupato da un Nobile, egli guadagna 2VP se egli è al momento il giocatore con più spazi piantagione vuoti. In caso di parità nessuno riceve VP.

Ricorda:

1/Il Colono o il Nobile sulla tessera scartata va a San Juan.

2/ La Foresta conta come una piantagione, e può essere scartata.

Bauamt, Construction Office, UFFICIO IMMOBILIARE:

Il proprietario dell'Ufficio Immobiliare può costruire a costo ridotto:

- Se l'Ufficio Immobiliare è occupato da un Colono: egli riceve uno sconto di 1 Doblone per ogni palazzo **piccolo** delle colonne 1-3.
- Se l'Ufficio Immobiliare è occupato da un Nobile: egli riceve uno sconto di 2 Doblone per ogni palazzo **grande** della colonna 4.

Attenzione! Viceversa non è permesso, un Colono non dà sconti per i palazzi grandi e un Nobile non dà sconti per i palazzi piccoli.

Hoflieferant, Court Supplier, CAMERA DEL COMMERCIO:

Il proprietario della Camera del Commercio può quando è il suo turno per prima cosa durante la fase del Capitano, **prima del suo primo carico**, scartare 1 merce per ogni Nobile che ha sul suo tabellone. Ogni merce scartata in questo modo gli dà 1 VP.

Attenzione! Ogni merce scartata deve essere di tipo differente. Qualsiasi altro extra bonus non viene applicato.

Quindi il giocatore può riprendere il suo primo carico come di consueto.

Villa, Villa, VILLA:

Quando è il suo turno come prima cosa durante la Fase del Sindaco il proprietario della Villa può prendere un Nobile extra dalla riserva (non dalla nave), se non ci sono più nobili nella riserva può invece prendere un Colono.

Juwelier: Jeweler, GIOIELLERIA:

Ad ogni fase del Produttore il proprietario della gioielleria riceve 1 doblone dalla banca per ogni Nobile che possiede.

Ricorda: La Gioielleria conta come un palazzo produzione grande per il municipio (Guild Hall-Zunfthalle).

Hofgarten, Garden, GIARDINO:

Alla fine del gioco il proprietario del Giardino guadagna 2 VP per ogni Nobile che possiede invece del solito 1VP/Nobile. Questo avviene in qualsiasi caso il Nobile si trovi su: un palazzo, una piantagione, a San Juan, etc...

Year of the Dragon

Espansione I, The Great Wall of China, La Grande Muraglia Cinese:

Componenti: 1 tessera azione 'Costruisci la Grande Muraglia', 30 tessere Grande Muraglia (6 per colore).

Setup:

Ogni giocatore prende 6 tessere Grande Muraglia del suo colore e le piazza di fronte a sè visibili agli altri giocatori, con il lato sotto visibile (il lato che mostra i simboli).

La tessera 'Costruire la Grande Muraglia' viene aggiunta alle altre tessere azione. Sarà piazzata in un gruppo ogni turno come le altre tessere azione.

Giocare:

Quando un giocatore sceglie la nuova azione 'Costruire la Grande Muraglia', egli sceglie una delle sue rimanenti tessere Grande Muraglia, riceve dalla riserva il simbolo mostrato sulla tessera, quindi

piazza questa tessera sotto la prima tessera evento. La prossima tessera Grande Muraglia sarà costruita a fianco, una sotto ogni evento, per un Massimo di 12 in totale.

Le tessere danno: 1 riso, 1 fuoco d'artificio, 2 yuans, 1 piano di un palazzo, 3 VP, 3 spazi sul tracciato del turno.

Conteggiare la Grande Muraglia:

Nei due turni, quando I Mongoli invadono la Cina, viene effettuato un conteggio della Grande Muraglia **prima** di risolvere l'evento.

Ci sono 2 possibilità:

- 1/ la Grande Muraglia raggiunge almeno la corrente tessere invasione Mongola. In quel caso ogni giocatore riceve 1 VP per ogni tessera del suo colore che compone la Grande Muraglia.
- 2/ la Grande Muraglia non raggiunge la corrente tessera di invasione Mongola. In questo caso i giocatori che non hanno costruito nessuna tessera Grande Muraglia oppure quelli che hanno costruito meno tessere devono liberare uno dei loro personaggi.

Alla fine del gioco la Grande Muraglia viene conteggiata una terza volta seguendo le stesse regole, ma questa volta i giocatori controllano se la Grande Muraglia ha raggiunto il 12° evento. Se sì, i giocatori guadagnano 1 VP per tessera del loro colore, se no quelli che hanno costruito il minor numero di tessere devono liberare uno dei loro personaggi.

Nota del Traduttore: è presumibile che questo conteggio debba essere effettuato prima del conteggio dei punti vittoria dei personaggi.

Espansione II, Eventi Straordinari:

Componenti: 10 segnalini eventi straordinari (fan shapped).

Setup:

Le 10 tessere Eventi Straordinari vengono mischiate a faccia sotto. Quindi a caso pescatene una e mettetela faccia su sulla settima tessera evento. Rimettete gli altri 9 eventi straordinari nella scatola; non saranno utilizzati in questa partita. Potete anche scegliere un evento straordinario che vi piace oppure usare altri modi per sceglierlo.

Questo Evento Straordinario sarà risolto dopo il settimo evento ma prima di contare I VP alla fine del turno 7.

Gli Eventi Straordinari:

Latern fest, lantern Festival, FESTIVAL DELLA LANTERNA:

Ogni giocatore immediatamente totalizza 2 VP per ogni personaggio che ha nei suoi palazzi, come per il conteggio finale.

Buddha, Buddha:

Ogni giocatore conteggia immediatamente i suoi Buddhas come per il conteggio finale, il numero di simboli Buddha per ogni piano del palazzo.

Erdebeben, Earthquake, TERREMOTO:

Partendo dal giocatore iniziale e seguendo in ordine di gioco, ogni giocatore deve scartare 2 piani dei suoi palazzi, ogni giocatore sceglie quali palazzi vengono colpiti. Nel caso, dovrete scartare alcuni personaggi.

Vulkanausbruch, Volcanic eruption, ERUZIONE VULCANICA:

Ogni segnalini sul tracciato dei personaggi viene riportato a zero! Tuttavia dovrete tenere conto dell'ordine di turno, difatti l'ultimo giocatore viene piazzato sotto alla pila e il primo giocatore sopra ad essa.

Wirbelsturm, Hurricane, URAGANO:

Partendo dal giocatore iniziale e seguendo in ordine di gioco, ogni giocatore deve scartare 2 tra le loro carte personaggio rimanenti. Ciò significa che i giocatori non avranno carte da giocare nei turni 10, 11, e 12; di conseguenza la fase 2 di questi turni non sarà giocata.

Sonnenaufgang, Sunrise, ALBA:

Partendo dal giocatore iniziale e seguendo in ordine di gioco, ogni giocatore sceglie 1 **giovane** personaggio (senza giocare carte personaggio) e lo piazza seguendo le regole di piazzamento dei personaggi della fase 2, incluso il fatto che ogni giocatore può muovere il proprio segnalino personaggio in avanti sul tracciato se decide di piazzare questo personaggio in uno dei suoi palazzi.

Attenzione! I giocatori non possono scegliere un personaggio che è stato già scelto da un giocatore prima di lui durante l'Evento Straordinario dell'Alba.

Flut, Flood, INONDAZIONE:

Partendo dal giocatore iniziale e seguendo in ordine di gioco, ogni giocatore soma i suoi segnalini Yuans + Riso + fuochi d'artificio, e deve scartarne la metà (arrotondando per difetto), i giocatori sono liberi di scegliere quali segnalini scartare a patto che scartino il numero richiesto.

Es: un giocatore ha 3 yuans, 2 riso e 2 fuochi, per un totale di 7 segnalini. Quindi deve scartare 3 segnalini, egli può scegliere 2 yuans e un fuoco d'artificio oppure 1 yuan e 2 riso, etc...

Sonnenfinsternis, Solar eclipse, ECLISSE SOLARE:

L'evento regolare del turno 7 viene risolto una seconda volta.

Es: se un festival dei Fuochi d'artificio fosse risolto nel 7th turno, una volta che i giocatori hanno conteggiato i loro VP e scartato i corrispondenti segnalini fuoco d'artificio, un altro Festival dei Fuochi d'artificio viene immediatamente risolto, probabilmente con differenti giocatori al primo e secondo posto.

Attentat, Attack, ATTENTATO:

Ogni giocatore deve immediatamente scartare tutti i propri segnalini privilegio!

Freibrief, Wild card, CARTA JOLLY:

Partendo dal giocatore iniziale e seguendo in ordine di gioco, ogni giocatore sceglie 1 tipo di personaggio che ha nei suoi palazzi e immediatamente riceve i benefici corrispondenti.

Es: un giocatore sceglie il suo contadino, egli riceve immediatamente un segnalino riso per ogni simbolo riso nei suoi palazzi. Un altro giocatore sceglie il monaco, egli guadagna immediatamente un numero di VP pari al numero di simbolo Buddha per ogni piano dei loro palazzi. Un terzo giocatore sceglie il suo studioso e immediatamente conteggia 1 VP per ogni simbolo libro nei suoi palazzi.

Notre Dame

Espansione I ' The New Characters:

Componenti: 9 nuove carte personaggio con retro grigio (3 con lettera A, 3 x B e 3 x C)

Setup:

Le 18 carte personaggio (le vecchie 9 carte e le 9 nuove carte) vengono sorteggiate tramite la lettera sul dorso per formare 3 pile di 6 carte. Queste 3 pile vengono mescolate indipendenti tra loro. Quindi pesca 3 carte da ogni pila, mostra queste 9 carte a tutti i giocatori. Quindi gioca come di consueto con queste 9 carte e sistemale in una pila nel modo consueto, prima le 3 carte con la C, quindi le tre carte con la B ed infine in cima alla pila le tre carte con la A.

Descrizione delle Carte:

Verwalter, Administrator, AMMINISTRATORE:

Se corrompi l'Amministratore raddoppi immediatamente i VP che hai accumulato fino ad ora, prendi dalla riserva tanti VP quanti ne hai.

Gelehrten, Scholar, STUDIOSO:

Se corrompi lo Studioso immediatamente esegui l'azione mostrata sulla tua terza carta (la carta viene solitamente scartata). Nota: Quando lo Studioso viene rivelato durante la fase 1 il giocatore dovrebbe scartare la sua terza carta dopo la fase corruzione anziché alla fine della fase azione.

Kranken Schwester, Nurse, INFERMIERA

Se corrompi l'Infermiera prendi un cubo del tuo colore dalla riserva generale, piazza il cubo nell'Ospedale e muovi indietro il tuo segnalini piaga di 1 spazio.

Spion, Spy, SPIA:

Se corrompi la Spia puoi guardare segretamente la pila dei personaggi con le lettere, senza cambiare l'ordine delle carte. In più guadagni 2 VP.

Fahrende Volk, Travelers, PELLEGRINI:

Se corrompi i Pellegrini rimetti nella riserva generale un tot di cubetti del tuo colore corrente sul tabellone (non "the confident" -fisso-), e ricevi 2 VP per ogni cubetto che hai rimesso a posto.

Kutscher, Driver, COCCHIERE:

Se corrompi il Cocchiere scegli 1 tipo di segnalini ottagonale che hai accumulato fino ad ora e ricevi dinuovi i suoi benefici.

ES: se hai 2 tessere '4VP', 2 tessere '2VP e 1 cubetto', e 1 tessera '1 VP e 1 oro', puoi scegliere di prendere 8 VP, o 4 VP e 2 cubi o 1 VP e 1 oro.

Wirt, Host, PADRONE:

Se corrompi il Padrone immediatamente ricevi 2 VP per ogni cubetto(incluso "the confident" - fisso) che hai nell'Hotel.

Torwächter, Gatekeeper, GUARDIANO:

Se corrompi il Guardiano guadagni immediatamente 3 VP per ogni coppia di cubetti del tuo colore che ci sono nella riserva generale.

Es: se ci sono 5 cubetti del tuo colore nella riserva generale, guadagni 6 VP (2x3).

Ratshern, Councillor, CONSIGLIERE:

Se corrompi il Consigliere puoi corrompere due tra gli altri personaggi visibili, devi pagare 1 oro come di consueto per ognuno dei personaggi che vuoi corrompere. Puoi corrompere una volta gli altri due personaggi oppure puoi corromperne uno di essi due volte (in quel caso devi comunque pagarlo due volte).

Louis XIV

Espansione I, Il Favorito:

Componenti: 4 Tabelloni Favorito, 1 Figura Favorito.

Setup:

Ogni giocatore prende un tabellone Favorito e la mette di fronte a sè, visibile a tutti i giocatori. Quindi ogni giocatore prende un segnalino influenza dalla riserva generale e lo piazza in uno dei 4 spazi del suo tabellone Favorito. Durante il gioco i giocatori possono solo avere un massimo di un segnalino su ognuno dei 4 campi del vostro tabellone Favorito.

Play:

Fase 1, Rifornimento:

Una volta che la carta Oro è stata rivelata e la figura di Luigi XIV è stata piazzata, piazza la figura Favorito nello spazio nel cerchio interno opposto a Luigi XIV. Es: se Luigi XIV è nello spazio 3 piazza il Favorito nello spazio 1.

Dopo aver pescato 5 carte influenza, in ordine di turno ogni giocatore può muovere quanti segnalini vuole dal suo tabellone Favorito alla sua riserva personale.

Attenzione! L'azione corrispondente sul proprio tabellone non sarà più attiva.

Fase 3, Punteggio:

Il giocatore con più segnalini influenza nello spazio dove si trova il Favorito riceve 2 segnalini influenza extra dalla riserva generale in aggiunta ai consueti benefici di quello spazio. Deve scegliere immediatamente di piazzare ognuno di questi segnalini in un campo vuoto sul suo tabellone oppure nella sua riserva personale. Se non ci sono abbastanza segnalini nella riserva generale egli può scegliere di prendere un numero corrispondente di segnalini dalla sua riserva personale e metterli sul suo tabellone.

Ogni altro giocatore che ha almeno un segnalino influenza nello spazio dove si trova la figura del Favorito, può in aggiunta ai suoi soliti benefici aggiungere un segnalino influenza extra dalla riserva generale sul proprio tabellone oppure nella riserva personale.

In caso di parità per il primo posto, ogni giocatore che ha almeno un segnalino influenza sullo spazio dove si trova il Favorito, riceve 1 segnalino influenza extra dalla riserva generale.

Le opzioni del Favorito che sono state comunque attivate hanno effetto immediato.

Attivare l'azione dal tabellone:

Quando viene il suo turno un giocatore può attivare l'azione associate alla corrente fase una volta, spendendo il corrispondente segnalino influenza, questo segnalino viene quindi piazzato nella propria riserva personale.

Fine del Gioco:

Per ogni coppia di segnalini influenza presenti ancora sul tabellone Favorito alla fine del gioco, il giocatore riceve uno scudo extra, per un Massimo di 2 scudi.

Tabellone Favorito:

Fase 1, Rifornimento: Scarta un tot di carte influenza dalla tua mano e pesca lo stesso numero di carte.

Fase 2, Influenza: Quando muovi i tuoi segnalini influenza puoi saltare gli spazi, non è necessario muovere in uno spazio adiacente. *Es: puoi muovere direttamente dal 12 al 7.*

Nota del Traduttore: non è chiaro se puoi fare un solo salto oppure più salti, credo che tu possa saltare solo una volta altrimenti sarebbe troppo semplice raggiungere qualsiasi spazio.

Fase 3, Punteggio: se giochi una carta Intrigo puoi piazzare un segnalini influenza extra, cioè 2 segnalini dalla riserva generale oppure 3 dalla tua riserva personale.

Fase 4, Missione: Alla fine della fase Missione puoi tenere fino a 3 segnalini missione anziché 1.

Witch's brew

Espansione I, Il 6th giocatore:

Nota che puoi anche usare questa espansione con meno di 6 giocatori.

Componenti: 12 carte ruolo, 5 carte pozione (1 per ogni mazzo, del valore più grande), 5 noci d'oro, 6 segnalini corvo.

Setup:

Piazza le 5 carte pozione sotto i loro rispettivi mazzi.

Piazza le noci d'oro extra nella riserva.

Se stai giocando con 3 a 5 giocatori, piazza 4 segnalini corvo al centro del tavolo, se stai giocando con 6 giocatori piazza 6 segnalini corvo al centro del tavolo.

Giocare:

Ogni volta che un giocatore completa una pozione con un corvo su una carta, rimuovi uno dei corvi dal gioco e rimettilo nella scatola. In questo modo ogni giocatore può vedere facilmente quanti corvi ci sono ancora in gioco. Il gioco termina alla fine del round in cui l'ultimo corvo è stato rimosso, non dimenticare che una partita a 6 giocatori termina dopo il 6th corvo.

Nota del Traduttore: Sebbene questa sia una nota scritta nelle regole, credo che ora i giocatori possano tenere tutte le pozioni faccia sotto poichè non c'è più ragione di tenere le pozioni con i corvi a faccia sù.

Espansion II, Gli Amuleti:

Questa espansione incrementa la tensione e l'eccitazione, in particolare con 3 giocatori.

Componenti: 9 segnalini Amuleto viola.

Setup:

I 9 segnalini Amuleto sono divisi equamente tra tutti i giocatori e gli amuleti in più vengono rimessi nella scatola. Ogni giocatore mette il suo Amuleto visibile a tutti mostrando il lato viola.

3 giocatori, 3 Amuleti per giocatore.

4 giocatori, 2 Amuleti per giocatore.

5 giocatori, 1 Amuleto per giocatore.

6 giocatori, 1 Amuleto per giocatore.

Giocare:

Quando il giocatore iniziale, ad esempio colui che inizia il turno scegliendo una carta ruolo, essendo stato privato della sua azione, quando ad ogni giocatore è stato consentito di parlare, egli può spendere uno dei suoi amuleti a faccia in su (viola) per ricevere il diritto di giocare la sua azione a scapito dell'ultimo furto. Solo il giocatore iniziale ha questa opportunità. Inoltre ogni giocatore può usare questa possibilità solo una volta nell'intero **round**. Per stabilire facilmente ciò, una volta che un giocatore ha usato un amuleto in un round lo deve girare faccia sotto (lato grigio) fino alla fine del **round**. Alla fine del round tutti gli amuleti a faccia sotto vengono rimossi definitivamente dal gioco e rimessi nella scatola.

Ogni amuleto tenuto fino alla fine del gioco conta come 2 ingredienti per lo spareggio.

Espansione III, Poteri Magici:

Con questa espansione la scelta della carta ruolo all'inizio di ogni round ora è più importante e richiede più pianificazione.

Componenti: 17 Carte Poteri Magici.

Setup:

Le 17 carte vengono mescolate e messe in un mazzo a faccia sotto al centro del tavolo.

Giocare:

All'inizio di ogni round, **prima** che i giocatori scelgano le loro carte ruolo, ognuno riceve una carta poteri magici. Procedo come segue:

Il giocatore iniziale pesca 3 carte dal mazzo dei poteri magici, quindi in ordine di turno ogni altro giocatore pesca **1** carta dal mazzo. Ogni giocatore guarda segretamente la/e propria/e carta/e.

Quindi il giocatore iniziale deve scegliere di tenerne **una** di queste 3 carte e lasciarla faccia sotto di fronte a lui, poi passerà le altre 2 a faccia sotto al giocatore alla sua sinistra. Il secondo giocatore ha ora 3 carte in mano, allo stesso modo sceglierà una di queste e passerà le altre due alla sua sinistra. E così via... L'ultimo giocatore mette le due carte che non vuole **faccia su** sotto il mazzo delle carte poteri magici senza mostrarle agli altri giocatori.

Quindi a turno ogni giocatore rivela la carta che ha scelto e la legge ad alta voce per tutti. Poi, i giocatori riprendono la sequenza solita di gioco a partire dallo scegliere segretamente le loro carte ruolo per il round.

Descrizione delle Carte:

Ci sono 3 tipi di carte poteri magici identificate dal simbolo in basso a destra sulle carte:

- 1 freccia arancione (3 carte): Questa carta ha effetto proprio all'inizio del round **prima** che i giocatori scelgano le loro carte ruolo. Quindi scarta questa carta a faccia su sotto il mazzo delle carte poteri magici.
- Verde x1 (3 carte): Questa carta può essere utilizzata solo una volta in qualsiasi momento durante il round, anche proprio all'inizio del round. Una volta usata scartala a faccia su sotto la pila.
- Frece viola in circolo (11 carte): Questa carta può essere usata molte volte durante il round, scartala a faccia su sotto la pila alla fine del round, sia che tu l'abbia usata o no.

Quando una carta a faccia su compare sulla cima del mazzo, rimescola tutte le carte poteri magici e ricomponi un nuovo mazzo a faccia sotto.

Rolle rückwärts, role backward, Ruolo Indietro: tutti tranne me giocano questo round con una carta ruolo in meno.

Rolle vorwärts, Role forward, Ruolo Avanti: per questo round posso prendere due carte ruolo in più rispetto al numero consentito.

Tränke trinken, Drinking drunk:, Ubriacone Prendo immediatamente 3 fiale di pozioni dalla riserva.

Gold rausch, Gold rush, Corsa all'Oro: una volta durante questo round quando è il mio turno per parlare, posso prendere 4 pepite d'oro dalla riserva.

Ich bin's – und bleib's!, I'm - and I stay!, Io sono e io sto!: Se gioco questa carta quando dico:Io sono...", gli altri giocatori possono solo dire: "Così sia!". Possono solo scegliere il favore non l'azione.

Tropf, tropf, Drip, drip, Gocci, Goccia: una volta durante questo turno, quando è il mio turno posso prendere 2 ingredienti a mia scelta dalla riserva.

Bettelbeutel, Borseggiatore Mendicante: se sono il borseggiatore o il mendicante posso prendere la carta al livello corrispondente anche se incompleto.

Brau Meister, Master Brewer, Mastro Birraio: qualunque ruolo blu io usi per completare un calderone posso scegliere quale prendere.

Einer get noch, And one more, E Uno in più: ogni volta prendo una fiala di pozione, ne prendo una extra.

Farben einerlei, Don't mind the colour, Non Pensare al Colore: quando pago degli ingredienti non ho bisogno di tener conto del colore.

Goldgrube, Gold mine, Miniera d'Oro: qualsiasi azione prenda non devo pagare oro.

Goldige Zutaten, Golden ingredients, Ingredienti d'Orati: durante questo round posso usare ingredienti come pepite d'oro e viceversa.

Gunst der stunde, The favor at least, Almeno il Favore: ogni volta che qualcuno mi ruba l'azione "Io sono...", posso immediatamente eseguire il favore corrispondente "Così sia".

Steter Tropfen, Lasting drip, Goccia che Dura: ogni volta che prendo un ingrediente posso prendere un ingrediente extra a mia scelta dalla riserva.

Tiefgreifende Brakunt, Deep brewing, Profondo in Arrivo: quando complete un calderone non ho bisogno di prendere la prima carta dal mazzo, posso prendere qualsiasi carta dal mazzo. Devo pagare gli ingredienti che corrispondono alla carta da me scelta.

Tropfen für Tropfen, Drip for drip, Goccia per Goccia: ogni volta che spendo ingredienti posso prendere un ingrediente a mia scelta dalla riserva.

Zugabee!, Bonus!: quando complete un calderone **invece** di pagare un ingrediente per prendere una fiala di pozione, posso pagare 2 ingredienti per prendere 3 fiale di pozioni.

San Juan

Espansione I, I Nuovi Palazzi:

Componenti: 31 nuove carte (26 palazzi viola e 5 impianti di produzione), 1 Tessera Cattedrale.

Setup:

Le nuove 31 carte vengono mischiate con le carte del gioco base.

La Tessera Cattedrale viene piazzata al centro del tavolo.

Descrizione delle Carte:

Amtstube, Office, UFFICIO (x3): all'inizio di ogni turno il proprietario dell'Ufficio può scartare 1 o 2 carte e pescarne altrettante nuove.

Nota: All'inizio di un turno l'ordine di attivazione dei palazzi è il seguente: 1, Ufficio, 2 Cappella/Banca, 3, Corpo di Guardia (Guard-house) / Torre.

Wachtstube, Guard house, CORPO DI GUARDIA (x3): all'inizio di ogni turno, quando il Governatore fa i controlli, viene applicato il limite di carte in mano di ogni giocatore come segue:

- I giocatori che non hanno il Corpo di Guardia possono tenere in mano un Massimo di 6 carte.
- I giocatori che invece hanno il Corpo di Guardia possono tenere in mano un Massimo di 7 carte.
- I giocatori che hanno una Torre possono tenere in mano fino a 12 carte, anche se non hanno il Corpo di guardia.

Schenke, Tavern (x3), Taverna: se alla fine della fase costruttore il possessore della taverna è il giocatore che ha il minor numero di palazzo, contando sia palazzo viola che palazzo produzione, egli può pescare una carta.

Nota: nessun altro deve avere meno palazzi di lui e almeno un giocatore deve averne uno più di lui.

Park, Park (x3), Parco: se il possessore di una Gru costruisce sopra un Parco, il Parco dà uno sconto di 6 anche se il costo del Parco è solo di 3. *Es: il possessore di un Parco lo costruisce con un Palazzo, egli non paga nulla, e se lo costruisce con la Cattedrale egli paga solo 1 carta.*

Zollamt, Customs (x3), Dogana: all'inizio della fase del Consigliere, il proprietario di una Dogana può prendere una carta dal mazzo e, senza guardarla, metterla sulla Dogana, come se questa fosse una fabbrica. Durante una successiva fase del Commerciante puoi vendere questa merce e pescare 2 carte a prescindere dal corrente importo delle merci.

Ricorda:

1/ ogni solita regola che applichi per vendere le merci, applicala allo stesso modo a queste merci, es ci può essere solo una merce in qualsiasi momento sulla Dogana, e questa merce può essere usata per il Mercato Nero, l'Ufficio o il Mercato.

2/ Anche se vendi solo la merce dalla Dogana, devi comunque girare una tessera commercio del Mercato.

Bank, Bank (x3), Banca: solo una volta durante tutta la partita il proprietario della Banca può all'inizio del turno mettere **quante carte vuole** dalla sua mano sotto la carta Banca (come per la Cappella). Alla fine del gioco ogni carta ti darà 1 VP. Fai questo prima che il Governatore controlli il limite di carte in mano.

N.B.:

1/ Testo o VP sulle carte nella Banca non contano più.

2/ Non devi dire agli altri giocatori quante e quali carte metti nella banca.

3/ Se costruisci sopra la Banca con la Gru, le carte in Banca rimangono dove sono e conteranno ancora come 1 Vp ciascuna alla fine del gioco.

Hafen, Harbor (x3), Porto: ogni volta che il proprietario del porto vende merci durante e la fase del commerciante, dopo aver ricevuto il suo ricavato, egli potrà mettere **una** di queste carte merce sotto

il porto, senza guardarla. Alla fine del gioco ogni carta sotto il Porto conterà come 1 VP al proprietario del porto. Tutte le note per la Banca valgono anche per il Porto.

Goldschmiede, Goldsmith (x3), Oreficeria: durante la fase del Cercatore d'oro, il proprietario dell'Oreficeria pesca una carta e la mostra a tutti i giocatori. Se c'è un palazzo (viola o produzione) che nessun giocatore, compreso se stesso, ha ancora costruito di quel tipo, egli può tenere in mano questa carta, altrimenti la scarta.

Residenz, Residence (x2): alla fine del gioco il proprietario del Residence riceve VP per ogni gruppo di 3 differenti palazzo con lo stesso costo che ha costruito. Il primo gruppo di 3 riceve 4 VP, il secondo 3 VP, etc...

es: alla fine del gioco un giocatore ha costruito I seguenti 11 palazzi: Indigo (1), Indigo (1), Sugar (2), Black Market (2), Well (2), Tabacco (3), Tabacco (3), Palace (6), Guild Hall (6), Residence (6). Quindi ha 3 differenti palazzi che costano 2 e 3 che costano 6, egli riceve $4+3 = 7$ VP. Poiché ha solo 2 Tabacco, non ha un gruppo di 3 palazzi differenti di costo 3.

Kathedrale, Cathedral (x1), Cattedrale: all'inizio del gioco la Cattedrale viene lasciata al centro del tavolo. Durante una fase Costruttore un giocatore può costruire la Cattedrale se se lo può permettere, questo conta come palazzo costruito per questa fase. Alla fine del gioco la Cattedrale dà VP per **ogni** palazzo da 6 costruito dagli altri giocatori, il primo palazzo da 6 ti dà 4 VP, il secondo 3 VP, etc...

es: alla fine del gioco, gli avversari del giocatore che ha costruito la Cattedrale hanno costruito insieme: 2 City halls, 2 Guild halls, 1 Residence e 1 Palace, il proprietario della Cattedrale guadagna: $4+3+2+1+0+0= 10$ VP.

Expansione II, Gli Eventi:

Componenti: 6 carte evento differenti.

Setup: le 6 carte evento vengono mischiate con le alter carte.

Giocare:

Durante il gioco ogni volta che una carta evento viene rivelata a faccia su, questo avviene durante la distribuzione delle carte all'inizio del gioco, durante la fase del Consigliere, la fase del Commerciante, la fase del Cercatore, usando il potere di un palazzo o la risoluzione di un evento, questa carta viene piazzata a faccia su accanto alle tessere delle azioni al centro del tavolo, e viene pescata immediatamente un'altra carta al suo posto.

Per chiarire: una carta evento può rimanere nella pila da pescare, nella pila degli scarti, a faccia sotto come carta merce, sotto un palazzo come il porto o la Banca, o faccia su al centro del tavolo, ma mai nelle mani di un giocatore.

Invece di scegliere una tessera azione, quando viene il suo turno un giocatore può scegliere di eseguire uno degli eventi a faccia sù, incluso durante il turno in cui la carta evento è stata rivelata

Una volta eseguita la carta evento viene rimessa nella pila degli scarti e potrà riapparire più avanti durante il gioco.

Attenzione! Palazzi come la Biblioteca non hanno effetto durante la risoluzione di una carta evento.

Descrizione Carte Evento:

Erdbeben, Earthquake, Terremoto: Ogni giocatore incluso chi ha attivato l'evento, deve scartare un palazzo dalla loro area di gioco, ognuno sceglie quale palazzo scartare. Se ci fossero carte sopra o sotto questi palazzi, vengono scartate anch'esse.

Schuldenerlass, Debt relief, Sdebitarsi: partendo dal giocatore che ha attivato l'evento, in senso orario, ogni giocatore pesca 3 carte

Steuern, Taxes, Tasse: ogni **altro** giocatore (non colui che ha attivato l'evento) deve scartare una carta dalla propria mano, se ne ha, ogni giocatore sceglie la carta da scartare.

Generalamnestie, General amnesty, Amnistia Generale: partendo dal giocatore che ha attivato l'evento, in senso orario, ogni giocatore può scartare quante carte desidera dalla propria mano e pescare lo stesso numero di carte.

Gouverneur besuch, Governor Inspection, Ispezione Governativa: Il giocatore che ha attivato l'evento può immediatamente scegliere una tessera azione che è già stata attivata questo turno. Questa tessera viene risolta come al solito. Così è possibile costruire due volte questo round, se un giocatore costruisce il suo 12° palazzo il gioco termina una volta che questo evento viene risolto.

Wiederaufbau, Reconstruction, Ricostruzione: partendo dal giocatore che ha attivato l'evento, in senso orario, ogni giocatore può costruire un palazzo dalla sua mano senza pagarne il costo, a condizione che questo non costi più di 4 carte. Ogni giocatore sceglie quale palazzo costruire, se ne ha.

Nota:

1/ Per questo evento lo sconto dato dagli altri palazzo non viene applicato, come la taverna per esempio.

2/ ogni regola di costruzione viene applicata come di consueto.

3/ Se un giocatore costruisce il suo 12° palazzo il gioco termina una volta che l'evento è completato.

Tradotto da: Matteo "Mattnik" Nicotra