

AZIONI



Azione: "Prendi una tessera esagonale dal tabellone"
Il dado indica da quale deposito prelevare; piazzala in uno spazio magazzino vuoto nell'angolo in basso a sinistra del tabellone giocatore.



Azione: "Prendere tessere lavoratore"
Indipendentemente dal risultato del dado, il giocatore riceve 2 tessere lavoratore dalla riserva generale.



Azione: "Mettila una tessera esagonale nella tua proprietà"
Il dado indica in quale spazio vuoto piazzare la tessera; la tessera deve essere adiacente ad almeno un'altra tessera piazzata in precedenza ed essere dello stesso colore dello spazio.



Azione extra: il deposito centrale nero
UNA volta per turno, ogni giocatore può pagare 2 pepite per acquistare una tessera a scelta dal deposito nero.



Azione: "Vendere merci"
Il risultato del dado indica il tipo di merce: TUTTE le merci di quel tipo DEVONO essere vendute (capovolte):
+ 1 pepita per la vendita
+ 2-4 PV per tessera (con 2-4 giocatori)

FINE DEL GIOCO

Calcolo del punteggio finale
- ogni tessera merce invenduta: 1 PV
- ogni pepita rimanente: 1 PV
- ogni 2 tessere lavoratore: 1 PV
- tessere gialle: X PV

TIPI DI TESSERE



"Conoscenza" (giallo)
Ci sono 26 diverse tessere gialle, le cui funzioni sono descritte in dettaglio sul retro di questa scheda.



Castelli (verde scuro)
Il giocatore effettua subito un'azione extra a sua scelta.



Navi (blu)
1. Il giocatore prende tutte le tessere merci del deposito scelto e le aggiunge alla sua riserva di merci.
2. Il giocatore muove la propria pedina di uno spazio a destra sul tracciato dell'ordine di turno.



Miniere (grigio)
Forniscono 1 pepita al termine di ogni fase di gioco.



Animali (verde chiaro)
forniscono punti vittoria in base a quanti animali ci sono sulla tessera.
Quando un pascolo esistente si espande, gli animali presenti dello stesso tipo vengono riconteggiati.



Capre (animali/verde chiaro) [espansione 2]
Un giocatore che aggiunge le capre alla sua proprietà le conta come fossero un *qualunque* altro tipo di animale (maiale, per esempio). Se in seguito altre tessere animale sono aggiunte a *quello stesso* pascolo, le capre verranno sempre conteggiate come 2 PV aggiuntivi, anche se l'animale è diverso da quello inizialmente dichiarato.
Alla fine del gioco, le capre contano inoltre come un *tipo* di animale aggiuntivo per la tessera conoscenza 24.

TESSERE EDIFICIO (BEIGE)

Ricorda: Nessun edificio identico in ogni singola città!



Magazzino
Il giocatore vende un tipo di merce a sua scelta.



Mercato
Il giocatore prende una tessera nave (blu) o animale (verde chiaro) a sua scelta dal tabellone di gioco.
La tessera deve provenire da un deposito numerato (non dal deposito nero!)



Municipio
Il giocatore aggiunge alla sua proprietà una tessera esagonale addizionale a sua scelta.
La tessera deve provenire dalla propria scorta e può essere di un qualsiasi colore (inoltre include tutti i suoi effetti!)



Bottega del Carpentiere
Il giocatore prende una tessera edificio (beige) a sua scelta dal tabellone di gioco.
La tessera deve provenire da un deposito numerato (non dal deposito nero!)



Pensione
Il giocatore prende 4 tessere lavoratore.



Torre di Guardia
Il giocatore riceve 4 Punti Vittoria.



Chiesa
Il giocatore prende una tessera miniera (grigio) o "conoscenza" (giallo) o castello (verde scuro) a sua scelta dal tabellone di gioco.
La tessera deve provenire da un deposito numerato (non dal deposito nero!)



Banca
Il giocatore prende 2 pepite.



Parco [espansione 2]
Quando un giocatore aggiunge il parco alla sua proprietà, esso può assumere la funzione di *qualunque* edificio. *Per esempio, vendere merci (magazzino) o prendere 2 pepite (banca), ecc.*
Alla fine del gioco, il parco può inoltre essere usato per le corrispondenti tessere conoscenza (16-23), come *qualunque* edificio (anche se diverso da quello inizialmente dichiarato).

TESSERE "CONOSCENZA" (GIALLO)



1) Il giocatore può ignorare la regola per cui non si possono costruire edifici uguali nella stessa città. Grazie a questa tessera è possibile aggiungere tutti gli edifici che si desiderano, senza restrizioni.



12) Il giocatore può modificare tutti i risultati dei dadi utilizzati per l'acquisto di nuove tessere esagonali di +/- 1, come se si fosse utilizzata una tessera lavoratore.



2) Il giocatore che aggiunge questa tessera alla sua proprietà, riceve, alla fine di ogni fase, una tessera lavoratore dalla riserva generale in aggiunta alla pepita per ognuna delle proprie miniere.



13) Il giocatore, quando decide di svolgere l'azione "prendere le tessere lavoratore", ottiene anche una pepita addizionale. Nota: questa tessera non ha effetto quando si aggiunge una Pensione.



3) Il giocatore riceve, dalla riserva generale, 2 pepite anziché 1 ogni volta che svolge l'azione "vendere merci" (sia con l'azione del dado che tramite l'utilizzo del Magazzino della sua proprietà).



14) Il giocatore, quando decide di svolgere l'azione "prendere le tessere lavoratore", ottiene 4 tessere lavoratore invece delle normali 2.



4) Il giocatore riceve, dalla riserva generale, una tessera lavoratore (oltre la pepita) ogni volta che svolge l'azione "vendere merci" (sia con l'azione del dado che tramite l'utilizzo del Magazzino della sua proprietà).



15) Alla fine del gioco il giocatore riceve 3 PV per ogni tipo di merce che ha venduto (almeno un tipo). Le merci invendute sono ignorate. Nota: i giocatori possono guardare le merci che hanno venduto in qualsiasi momento.



5) Il giocatore può, quando aggiunge una nave alla sua proprietà, scegliere di prendere tessere merce non da uno ma da due spazi merce confinanti e di aggiungerle alla propria riserva.



16-23) I giocatori che aggiungono queste tessere alla loro proprietà ricevono 4 PV alla fine del gioco per ogni edificio corrispondente che è stato costruito all'interno della proprietà.



6) Il giocatore può acquistare una tessera esagonale al costo di 2 pepite anche negli altri sei spazi deposito (non solo in quello nero) del tabellone. La limitazione di un solo acquisto per round rimane sempre valida.



24) Il giocatore che aggiunge questa tessera alla sua proprietà riceve 4 PV alla fine del gioco per ogni tipo di animale che è stato aggiunto nella proprietà.



7) Il giocatore riceve 1 PV in più per ogni tessera animale (n.b. non per ogni singolo animale!). Questo punteggio si calcola ogni volta che una tessera animale viene aggiunta ad un pascolo.



25) Il giocatore che ha aggiunto questa tessera riceve, alla fine del gioco, 1 PV per ogni tessera merce venduta. Le merci invendute si ignorano.



8) Il giocatore può modificare il valore dei dadi di +/- 2 per ogni lavoratore che spende.



26) Il giocatore che ha aggiunto questa tessera riceve, alla fine del gioco, 2 PV per ogni tessera bonus che ha ottenuto, a prescindere dalla loro grandezza.



9) Il giocatore può modificare tutti i risultati dei dadi utilizzati per il piazzamento degli edifici (tessere beige) di +/- 1, come se si fosse utilizzata una tessera lavoratore.



10) Il giocatore può modificare tutti i risultati dei dadi utilizzati per il piazzamento di navi e pascoli (tessere blu e verde chiaro) di +/- 1, come se si fosse utilizzata una tessera lavoratore.



Ordine del turno [espansione 2]

Il giocatore che aggiunge questa tessera alla sua proprietà è da questo momento sempre in cima alla pila dell'ordine del turno con la propria pedina. Ciò sia attivamente che passivamente (anche se un'altra pedina lo raggiungesse e andrebbe quindi normalmente in cima).



11) Il giocatore può modificare tutti i risultati dei dadi utilizzati per il piazzamento di castelli, "conoscenza" o miniera (verde scuro, giallo e grigio) di +/- 1, come se si fosse utilizzata una tessera lavoratore.



Tessere lavoratore [espansione 2]

Quando un giocatore aggiunge questa tessera alla sua proprietà, può d'ora in poi, in qualunque momento, **acquistare** tessere lavoratore dalla riserva generale. Il costo è di 1 pepita per 2 tessere.