

Die Säulen Der Erde

(I Pilastri Della Terra)

Carte Evento e Quick Reference in italiano



Realizzazione a cura di:

Giancarlo 'Dominex' Fioretti

studiocasaimpresa@fastwebnet.it

Reggio Emilia - Novembre 2006 - V1.2



www.goblins.net

Nota sul Copyright

Il presente materiale è un'opera amatoriale creata con il solo scopo di aiutare i giocatori che hanno problemi con le lingue straniere, e per tanto non si vuole infrangere alcun copyright, i quali appartengono ai rispettivi proprietari.

Il Re celebra un'importante vittoria sui suoi avversari!

Tutti i giocatori ricevono 5 Monete d'oro.



L'Inverno freddo causa una carestia!

Il prodotto di tutte le Carte Materiale da Costruzione è ridotto di 1.

Richard conquista il Castello!

Tutti i giocatori ricevono 1 Metallo.



Per la protezione della Cattedrale deve essere costruito un Muro Urbano!

Nel prossimo Turno ciascun giocatore può usare soltanto due Mastri Architetti.

L'Arcivescovo dona una statua della Madonna alla Cattedrale!

Per ciascun giocatore la capacità di un proprio Artigiano aumenta di 1 (non si applica al Orgelbauer e al Glockengießer).



Il conflitto tra il Priore Philip e l'Arcivescovo Waleran aumenta!

Tutti i giocatori perdono 2 Punti Vittoria.

Le Folle di Freiwilligen aiutano con la costruzione della Cattedrale!

Il prodotto di tutte le Carte Materiale da Costruzione aumenta di 1.



William Hamleigh eleva le Tasse!

Tutti i giocatori perdono 4 Monete d'Oro.

Il Priore Philip apre i Beni del Monastero!

Fino a cinque Lavoratori di ciascun giocatore al Mulino ricevono un salario doppio.



Parti della Cattedrale crollano!

Tutti i giocatori perdono un Artigiano a loro scelta.

Sequenza del Turno di Gioco

I. Scegliere Carte Materiali da Costruzione e Carte Artigiano

Le Carte Materiale da Costruzione rimanenti si riutilizzano nel prossimo Turno. I Lavoratori inutilizzati vanno al Mulino [3].

II. Piazzare i Mastri Architetti

Il primo giocatore può riporre una volta per Turno un Mastro Architetto ed estrarne un altro.

III. Azioni sul Tabellone (in senso orario)

1. Eventi

2. Sedgio del Vescovo: Protezione dagli Eventi

Puoi non subire gli effetti negativi della Carta Evento, oppure prendere un Materiale a sua scelta dal Mercato dei Costruttori.

3. Introiti dal Mulino

Guadagni 1 Moneta d'Oro per Lavoratore. Non puoi avere massimo 30 Monete d'Oro.

4. Kingsbridge: Prendere una Carta Vantaggio

Le Carte Vantaggio rimanenti vengono rimosse dal gioco.

5. Residenza del Priorato: Punti Vittoria

6-8. Arrivo del Materiale da Costruzione (Legno, Pietre, Sabbia)

9. Corte del Re: Amnistia dalla Tasse (il 1° riceve 1 Metallo)

Tira il dado delle Tasse. Se hai piazzato un Mastro Architetto sei esente dalle Tasse.

10. Shiring: Prendere l'Artigiano

Gli Artigiani presi non si pagano, e quelli rimanenti vengono rimossi dal gioco.

11. Castello di Shiring: Prendi 2 Lavoratori per il prossimo Turno

12. Mercato dei Costruttori di kingsbridge: Compra e vendi Materiali

Non puoi acquistare e vendere lo stesso tipo di materiale nello stesso Turno.

13. Cattedrale: Punti Vittoria per gli Artigiani

Puoi conservare massimo 5 Materiali da Costruzione a tua scelta.

14. Cambio primo giocatore

Se nessuno piazza un Mastro Architetto, diviene primo giocatore il prossimo in senso orario.



Preparazione del Gioco

- Ogni giocatore riceve 3 Mastri Architetti e 12 Lavoratori (quello grande vale 5) del colore scelto. I Mastri Architetti vanno poi nel sacchetto.
- Ogni giocatore riceve le 3 Carte Artigiano di base (del colore scelto).
- Piazzare la pedina dei Punti Vittoria di ogni giocatore sul 2.
- Ogni giocatore riceve 20 Monete d'Oro +1 per ogni giocatore precedente.
- Ordinare le 24 Carte Artigiano in base al Turno di apparizione.
- Mischiare le 9 Carte Materiali da Costruzione e piazzare le prime 7 nella scorta affianco al tabellone.
- Rimuovere le Carte Vantaggio dell'ultimo Turno, mischiare le restanti 14 Carte e rimuovetene 4. Piazzate le restanti 10 sopra le 2 dell'ultimo Turno in una pila affianco al tabellone. Piazzare le prime 2 a kingsbridge [4].
- Mischiare le 10 Carte Evento e rimuovetene 4.
- Riempire il Mercato dei Costruttori (4 Pietra, 4 Legno, 4 Sabbia) [12].
- Mettere un Metallo alla Corte del Re (sulla tenda grande)[9].
- Piazzare i 4 Lavoratori grigi al Castello di Shiring [11].
- Piazzare tutti i restanti componenti del gioco affianco al tabellone.

Prima del Prossimo Turno di Gioco

- Riempire il Mercato dei Costruttori (4 Pietra, 4 Legno, 4 Sabbia) [12].
- Mettere un Metallo alla Corte del Re [9].
- Rimettere i Lavoratori grigi al Castello di Shiring [11].
- Rimettere l'indicatore della ruota dei costi sul 7.
- Piazzare 2 nuove Carte Vantaggio a Kingsbridge [4].
- Piazzare i primi 2 Artigiani del prossimo Turno in Shiring [10]. Gli altri due vanno piazzati come scorta affianco al tabellone.
- Rimischiare le 9 Carte Materiali da Costruzione e piazzare le prime 7 nella scorta affianco del tabellone, assieme ai 2 Artigiani.

Condizioni per gli Artigiani

- Senza un Mörtelmischer non puoi guadagnare Punti Vittoria con i Mason.
- Senza un Steinmetz non puoi vendere Pietre al Mercato dei Costruttori.
- Senza un Schreiner non puoi comprare Legno al Mercato dei Costruttori.

