



FORZIERE



Questa carta Tesoro ti dà 3 Monete, come l'Oro. Quando Ottieni questa carta, Ottieni anche due carte Rame dalla Riserva. Se c'è una sola carta Rame nella Riserva, Ottieni solo quella. Se non ci sono carte Rame nella Riserva, non Ottieni nulla. Ottieni le carte Rame se hai Acquistato il Forziere e anche se lo hai Ottenuto in qualsiasi altra maniera.



TERRA COLTIVATA



Questa carta Regno è una carta Vittoria, non è una carta Azione: servirà solo alla fine della partita. Porta al proprietario 2 Punti Vittoria. Quando Acquisti la Terra Coltivata devi Eliminare una carta dalla mano e Ottieni una carta che costi esattamente 2 Monete in più di quella Eliminata. Se non ci sono carte che costano tanto, non Ottieni nulla, ma Elimini, comunque, la carta. Se non hai carte in mano, non Elimini nulla e non Ottieni nulla. Questo effetto si applica solo se Acquisti la Terra Coltivata ma non se la Ottieni in altri modi. Durante la preparazione prendete tante Terre Coltivate Quante le altre carte Vittoria:

2 Giocatori: 8 Terra Coltivata - 3/4 Giocatori: 12 Terra Coltivata



VIA DELLA SETA



Questa carta Regno è una carta Vittoria, non è una carta Azione: servirà solo alla fine della partita. Porta al proprietario 1 Punto Vittoria per ogni quattro carte Vittoria nel mazzo (incluso lo scarto e la mano). Si conta anche la Via della Seta stessa. Si arrotonda per difetto: se, ad esempio, hai undici carte Vittoria, la Via della Seta ti fa guadagnare 2 Punti Vittoria. Una carta che appartiene a più tipi, di cui uno è Vittoria, è considerata una carta Vittoria ai fini di questo calcolo. Durante la preparazione prendete tante Via della Seta quante le altre carte Vittoria:

2 Giocatori: 8 Via della Seta - 3/4 Giocatori: 12 Via della Seta



INFAME PROFITTO



Questa carta Tesoro ti dà 1 Moneta, come il Rame. Quando giochi questa carta, Ottieni una carta Rame dalla Riserva. La carta Rame Ottenuta è presa dalla Riserva ed entra direttamente a far parte della tua mano: puoi utilizzarla nello stesso turno. Se non ci sono carte Rame nella Riserva, non Ottieni nulla. Quando Ottieni questa carta ogni altro giocatore Ottiene una carta Maledizione; questo succede se Acquisti l'Infame Profitto e anche se l'Ottieni in qualsiasi altra maniera. Se non ci sono abbastanza carte Maledizione per tutti, si distribuiscono in ordine di turno, iniziando dal giocatore alla tua sinistra. Un giocatore che riceve una Maledizione la mette, scoperta, sul proprio scarto. L'Infame Profitto non è una carta Attacco: non si può utilizzare una carta Reazione come il Fossato per evitare la Maledizione.



GALLERIA




Questa carta Regno è una carta Azione-Reazione ed è una carta Vittoria. Alla fine della partita porta al proprietario 2 Punti Vittoria. L'effetto della Galleria si applica quando è Scartata. Non puoi Scartarla volontariamente, deve esserci qualcosa che te lo permetta. L'effetto si applica sia durante il tuo turno (vedi Oasi) sia durante il turno di un altro giocatore (vedi Margravio). L'effetto si applica se la Galleria è Scartata dalla mano, dal mazzo o da qualsiasi altra parte provenga. Puoi scegliere se Rivelare o meno una Galleria che stai Scartando per Ottenere la carta Oro; se sei costretto a Rivelarla prima di Scartarla, puoi comunque scegliere se Rivelarla o meno per Ottenere la carta Oro. Se Rivelati la Galleria senza Scartarla, non Ottieni l'Oro. Questo effetto non si applica se la Galleria finisce nello scarto per altre ragioni: quando l'Acquisti, quando la Ottieni in un altro modo, quando Scarti l'intero mazzo (vedi il Cancelliere). Non funziona nemmeno durante la Fase di Pulizia. La cosa importante è che ci sia una carta che dica di Scartare carte. La carta Oro Ottenuta è presa dalla Riserva e deve essere messa nel tuo scarto. Se non ci sono carte Oro nella riserva, non Ottieni nulla.



ORO DELLO STOLTO




Questa carta Regno è una carta Tesoro ed è anche una carta Azione-Reazione. Puoi usare l'Oro dello Stolto durante la Fase degli Acquisti come qualsiasi altra carta Tesoro. La prima volta che giochi l'Oro dello Stolto durante un turno Ottieni 1 Moneta; dalla seconda volta in poi Ottieni 4 Monete. L'Oro dello Stolto si può utilizzare come Reazione se un altro giocatore (non tu) Acquista una Provincia e anche se l'Ottiene in qualsiasi altra maniera. Quando un altro giocatore Ottiene una Provincia, puoi Eliminare l'Oro dello Stolto dalla tua mano; se lo fai, Ottieni una carta Oro. La carta Oro Ottenuta deve essere presa dalla Riserva e deve andare in cima al tuo mazzo. Se non hai carte nel mazzo, la carta Ottenuta diventa l'unica carta del tuo mazzo. Se Elimini l'Oro dello Stolto e il mazzetto di carte Oro è esaurito, non Ottieni nulla.


6 TERRA COLTIVATA 

Questa carta Regno è una carta Vittoria, non è una carta Azione: servirà solo alla fine della partita. Porta al proprietario 2 Punti Vittoria. Quando Acquisti la Terra Coltivata devi Eliminare una carta dalla mano e Ottieni una carta che costi esattamente 2 Monete in più di quella Eliminata. Se non ci sono carte che costano tanto, non Ottieni nulla, ma Elimini, comunque, la carta. Se non hai carte in mano, non Elimini nulla e non Ottieni nulla. Questo effetto si applica solo se Acquisti la Terra Coltivata ma non se la Ottieni in altri modi. Durante la preparazione prendete tante Terre Coltivate Quante le altre carte Vittoria:


2 Giocatori: 8 Terra Coltivata - 3/4 Giocatori: 12 Terra Coltivata

3 FORZIERE 

Questa carta Tesoro ti dà 3 Monete, come l'Oro. Quando Ottieni questa carta, Ottieni anche due carte Rame dalla Riserva. Se c'è una sola carta Rame nella Riserva, Ottieni solo quella. Se non ci sono carte Rame nella Riserva, non Ottieni nulla. Ottieni le carte Rame se hai Acquistato il Forziere e anche se lo hai Ottenuto in qualsiasi altra maniera.


5 INFAME PROFITTO 

Questa carta Tesoro ti dà 1 Moneta, come il Rame. Quando giochi questa carta, Ottieni una carta Rame dalla Riserva. La carta Rame Ottenuta è presa dalla Riserva ed entra direttamente a far parte della tua mano: puoi utilizzarla nello stesso turno. Se non ci sono carte Rame nella Riserva, non Ottieni nulla. Quando Ottieni questa carta ogni altro giocatore Ottiene una carta Maledizione; questo succede se Acquisti l'Infame Profitto e anche se l'Ottieni in qualsiasi altra maniera. Se non ci sono abbastanza carte Maledizione per tutti, si distribuiscono in ordine di turno, iniziando dal giocatore alla tua sinistra. Un giocatore che riceve una Maledizione la mette, scoperta, sul proprio scarto. L'Infame Profitto non è una carta Attacco: non si può utilizzare una carta Reazione come il Fossato per evitare la Maledizione.

4 VIA DELLA SETA 

Questa carta Regno è una carta Vittoria, non è una carta Azione: servirà solo alla fine della partita. Porta al proprietario 1 Punto Vittoria per ogni quattro carte Vittoria nel mazzo (incluso lo scarto e la mano). Si conta anche la Via della Seta stessa. Si arrotonda per difetto: se, ad esempio, hai undici carte Vittoria, la Via della Seta ti fa guadagnare 2 Punti Vittoria. Una carta che appartiene a più tipi, di cui uno è Vittoria, è considerata una carta Vittoria ai fini di questo calcolo. Durante la preparazione prendete tante Via della Seta quante le altre carte Vittoria:

2 Giocatori: 8 Via della Seta - 3/4 Giocatori: 12 Via della Seta

2 ORO DELLO STOLTO 

Questa carta Regno è una carta Tesoro ed è anche una carta Azione-Reazione. Puoi usare l'Oro dello Stolto durante la Fase degli Acquisti come qualsiasi altra carta Tesoro. La prima volta che giochi l'Oro dello Stolto durante un turno Ottieni 1 Moneta; dalla seconda volta in poi Ottieni 4 Monete. L'Oro dello Stolto si può utilizzare come Reazione se un altro giocatore (non tu) Acquista una Provincia e anche se l'Ottiene in qualsiasi altra maniera. Quando un altro giocatore Ottiene una Provincia, puoi Eliminare l'Oro dello Stolto dalla tua mano; se lo fai, Ottieni una carta Oro. La carta Oro Ottenuta deve essere presa dalla Riserva e deve andare in cima al tuo mazzo. Se non hai carte nel mazzo, la carta Ottenuta diventa l'unica carta del tuo mazzo. Se Elimini l'Oro dello Stolto e il mazzetto di carte Oro è esaurito, non Ottieni nulla.

3 GALLERIA 

Questa carta Regno è una carta Azione-Reazione ed è una carta Vittoria. Alla fine della partita porta al proprietario 2 Punti Vittoria. L'effetto della Galleria si applica quando è Scartata. Non puoi Scartarla volontariamente, deve esserci qualcosa che te lo permetta. L'effetto si applica sia durante il tuo turno (vedi Oasi) sia durante il turno di un altro giocatore (vedi Margravio). L'effetto si applica se la Galleria è Scartata dalla mano, dal mazzo o da qualsiasi altra parte provenga. Puoi scegliere se Rivelare o meno una Galleria che stai Scartando per Ottenere la carta Oro; se sei costretto a Rivelarla prima di Scartarla, puoi comunque scegliere se Rivelarla o meno per Ottenere la carta Oro. Se Riveli la Galleria senza Scartarla, non Ottieni l'Oro. Questo effetto non si applica se la Galleria finisce nello scarto per altre ragioni: quando l'Acquisti, quando la Ottieni in un altro modo, quando Scarti l'intero mazzo (vedi il Cancelliere). Non funziona nemmeno durante la Fase di Pulizia. La cosa importante è che ci sia una carta che dica di Scartare carte. La carta Oro Ottenuta è presa dalla Riserva e deve essere messa nel tuo scarto. Se non ci sono carte Oro nella riserva, non Ottieni nulla.



MARGRAVIO



Peschi tre carte e puoi Acquistare una carta in più durante la Fase degli Acquisti. Gli altri giocatori devono Pescare una carta e Scartare carte fino ad avere solo tre carte in mano. I giocatori che hanno tre carte o meno dopo aver Pescato la carta, non Scartano niente.



LADRO GENTILUOMO



Quando giochi il Ladro Gentiluomo, Ottieni 1 Moneta. Quando giochi il Ladro Gentiluomo e anche quando Acquisti, ogni altro giocatore deve Rivelare le prime due carte del proprio mazzo. Se Rivela carte Oro o carte Argento, ne Elimina una a tua scelta e Scarta le altre carte Rivelate. Ogni giocatore che non ha Rivelato carte Tesoro, Ottiene una carta Rame dalla Riserva e la sistema sul proprio scarto. Infine, tu Ottieni tutte le carte Eliminate in questo modo. Il Ladro Gentiluomo è una carta Attacco e quando la giochi gli altri giocatori possono utilizzare una carta Reazione come il Fossato. Acquistare questa carta, invece, non è come giocare una carta Attacco: gli altri giocatori non possono utilizzare una carta Reazione. Se Ottieni il Ladro Gentiluomo senza Acquistarlo, non accade nulla.



VILLAGGIO DI FRONTIERA



Per prima cosa Peschi una carta e puoi compiere due Azioni in più. Quando Ottieni questa carta, Ottieni una carta dalla Riserva il cui costo sia inferiore al costo del Villaggio di Frontiera. Normalmente l'altra carta Ottenuta costerà 5 Monete o meno; se, ad esempio, il costo del Villaggio di Frontiera è diminuito dalla Strada Maestra, anche il costo massimo della carta che Ottieni si riduce allo stesso modo. Ottieni la carta se hai Acquistato il Villaggio di Frontiera e anche se lo hai Ottenuto in qualsiasi altra maniera.



CARTOGRAFO



Per prima cosa Peschi una carta e puoi compiere un'Azione in più. Poi, guarda le prime quattro carte del tuo mazzo. Se ci sono meno di quattro carte nel tuo mazzo, mischia lo scarto senza mischiare le carte già viste, forma un nuovo mazzo e guarda le altre carte. Se dopo aver mischiato non hai carte sufficienti, guarda quelle che puoi. Puoi Scartare quante carte vuoi e rimettere a posto le altre carte nell'ordine che preferisci. Se dopo aver Rivelato non hai carte nel mazzo, le carte rimesse a posto diventano le uniche carte del tuo mazzo. Non devi mostrare le carte che rimetti sul mazzo.



COMMERCIANTE





Quando giochi il Commerciante, Elimini una carta dalla mano e Ottieni tante carte Argento quanto è il costo il Monete della carta Eliminata. Le carte Argento Ottenute sono prese dalla Riserva e devono andare nel tuo scarto. Se non ci sono abbastanza carte Argento nella Riserva, Ottieni quelle che ci sono. Ottieni carte Argento solo se Elimini una carta. Puoi anche Eliminare una carta Argento per Ottenerne tre. Se Elimini una carta Rame (0 Monete), non Ottieni nulla. Se i costi delle carte sono modificati, Ottieni un numero di carte Argento modificato allo stesso modo. Un'eventuale Pozione nel costo della carta Eliminata non cambia il numero di carte Argento che Ottieni. Il Commerciante è anche una carta Reazione. Quando Acquisti una carta o la Ottieni in qualsiasi altra maniera, puoi Rivelare un Commerciante dalla mano e Ottenere una carta Argento dalla Riserva al posto della carta che ti spetta. Se c'è qualche effetto legato all'atto di Ottenere la carta, non accade nulla perché non Ottieni veramente la carta. Tuttavia, se c'è qualche effetto legato all'Acquisto della carta, si svolge normalmente, anche se hai Ottenuto una carta Argento al posto di quella Acquistata. Puoi, ad esempio, Acquistare la Terra Coltivata, Eliminare una carta dalla tua mano e Ottenerne un'altra che costi 2 Monete in più; poi, Utilizzi il Commerciante per Ottenere una carta Argento al posto della Terra Coltivata. Se la carta che Otterresti non va nello scarto, la carta Argento presa al suo posto deve andare nello scarto. Se la carta che Otterresti non proviene dalla Riserva, la carta Argento presa al suo posto deve essere presa dalla Riserva. Se non ci sono carte Argento nella Riserva, non Ottieni nulla al posto della carta che avresti dovuto Ottenere.





ORACOLO




Tutti i giocatori, incluso te, devono Rivelare le prime due carte del proprio mazzo. Tu scegli se devono Scartarle entrambe o rimetterle sul proprio mazzo. Un giocatore che deve rimettere a posto le due carte, sceglie in che ordine farlo senza mostrarlo agli altri giocatori. Infine, tu Peschi due carte. Se hai messo a posto le carte che hai Rivelato, Peschi quelle: altrimenti, Peschi le successive.

4 LADRO GENTILUOMO  


Quando giochi il Ladro Gentiluomo, Ottieni 1 Moneta. Quando giochi il Ladro Gentiluomo e anche quando Acquisti, ogni altro giocatore deve Rivelare le prime due carte del proprio mazzo. Se Rivela carte Oro o carte Argento, ne Elimina una a tua scelta e Scarta le altre carte Rivelate. Ogni giocatore che non ha Rivelato carte Tesoro, Ottiene una carta Rame dalla Riserva e la sistema sul proprio scarto. Infine, tu Ottieni tutte le carte Eliminate in questo modo. Il Ladro Gentiluomo è una carta Attacco e quando la giochi gli altri giocatori possono utilizzare una carta Reazione come il Fossato. Acquistare questa carta, invece, non è come giocare una carta Attacco: gli altri giocatori non possono utilizzare una carta Reazione. Se Ottieni il Ladro Gentiluomo senza Acquistarlo, non accade nulla.

5 MARGRAVIO  



Peschi tre carte e puoi Acquistare una carta in più durante la Fase degli Acquisti. Gli altri giocatori devono Pescare una carta e Scartare carte fino ad avere solo tre carte in mano. I giocatori che hanno tre carte o meno dopo aver Pescato la carta, non Scartano niente.

5 CARTOGRAFO 


Per prima cosa Peschi una carta e puoi compiere un'Azione in più. Poi, guarda le prime quattro carte del tuo mazzo. Se ci sono meno di quattro carte nel tuo mazzo, mischia lo scarto senza mischiare le carte già viste, forma un nuovo mazzo e guarda le altre carte. Se dopo aver mischiato non hai carte sufficienti, guarda quelle che puoi. Puoi Scartare quante carte vuoi e rimettere a posto le altre carte nell'ordine che preferisci. Se dopo aver Rivelato non hai carte nel mazzo, le carte rimesse a posto diventano le uniche carte del tuo mazzo. Non devi mostrare le carte che rimetti sul mazzo.

6 VILLAGGIO DI FRONTIERA 

Per prima cosa Peschi una carta e puoi compiere due Azioni in più. Quando Ottieni questa carta, Ottieni una carta dalla Riserva il cui costo sia inferiore al costo del Villaggio di Frontiera. Normalmente l'altra carta Ottenuta costerà 5 Monete o meno; se, ad esempio, il costo del Villaggio di Frontiera è diminuito dalla Strada Maestra, anche il costo massimo della carta che Ottieni si riduce allo stesso modo. Ottieni la carta se hai Acquistato il Villaggio di Frontiera e anche se lo hai Ottenuto in qualsiasi altra maniera.

3 ORACOLO  

Tutti i giocatori, incluso te, devono Rivelare le prime due carte del proprio mazzo. Tu scegli se devono Scartarle entrambe o rimetterle sul proprio mazzo. Un giocatore che deve rimettere a posto le due carte, sceglie in che ordine farlo senza mostrarlo agli altri giocatori. Infine, tu Peschi due carte. Se hai messo a posto le carte che hai Rivelato, Peschi quelle: altrimenti, Peschi le successive.

4 COMMERCIANTE 

Quando giochi il Commerciante, Elimini una carta dalla mano e Ottieni tante carte Argento quanto è il costo il Monete della carta Eliminata. Le carte Argento Ottenute sono prese dalla Riserva e devono andare nel tuo scarto. Se non ci sono abbastanza carte Argento nella Riserva, Ottieni quelle che ci sono. Ottieni carte Argento solo se Elimini una carta. Puoi anche Eliminare una carta Argento per Ottenerne tre. Se Elimini una carta Rame (0 Monete), non Ottieni nulla. Se i costi delle carte sono modificati, Ottieni un numero di carte Argento modificato allo stesso modo. Un'eventuale Pozione nel costo della carta Eliminata non cambia il numero di carte Argento che Ottieni. Il Commerciante è anche una carta Reazione. Quando Acquisti una carta o la Ottieni in qualsiasi altra maniera, puoi Rivelare un Commerciante dalla mano e Ottenere una carta Argento dalla Riserva al posto della carta che ti spetta. Se c'è qualche effetto legato all'atto di Ottenere la carta, non accade nulla perché non Ottieni veramente la carta. Tuttavia, se c'è qualche effetto legato all'Acquisto della carta, si svolge normalmente, anche se hai Ottenuto una carta Argento al posto di quella Acquistata. Puoi, ad esempio, Acquistare la Terra Coltivata. Eliminare una carta dalla tua mano e Ottenere un'altra che costi 2 Monete in più; poi, Utilizzi il Commerciante per Ottenere una carta Argento al posto della Terra Coltivata. Se la carta che Otterresti non va nello scarto, la carta Argento presa al suo posto deve andare nello scarto. Se la carta che Otterresti non proviene dalla Riserva, la carta Argento presa al suo posto deve essere presa dalla Riserva. Se non ci sono carte Argento nella Riserva, non Ottieni nulla al posto della carta che avresti dovuto Ottenere.



INCROCIO

2

Rivela la tua mano e Pesca una carta per ogni carta Vittoria Rivelata. Le carte che appartengono a più tipi sono considerate carte Vittoria se hanno Vittoria tra i tipi (vedi Galleria). La prima volta che giochi un Incrocio durante il tuo turno ti dà anche +3 Azioni. Se usi una carta che ti permette di giocare l'Incrocio più volte (vedi Sala del Trono), avrai +3 Azioni solo la prima volta che giochi l'Incrocio.



SVILUPPO

3

Per prima cosa Elimini una carta. Non puoi Eliminare lo Sviluppo stesso perché non è più nella tua mano quando stai risolvendo la sua Azione; puoi, comunque, Eliminare un altro Sviluppo che hai nella tua mano. Se non hai una carta da Eliminare, non puoi Ottenere carte dallo Sviluppo. Le carte Ottenute possono essere prese solo dalla Riserva; puoi scegliere in che ordine prenderle. Le carte Ottenute devono andare sul tuo mazzo e non nel tuo scarto. Se non c'è una carta che soddisfi uno dei requisiti, Ottieni comunque l'altra carta; se non ci sono carte che soddisfino i requisiti, non Ottieni nulla. In entrambi i casi Elimini, comunque, la carta.



DIPLOMATICO

5

Se non hai cinque carte nel mazzo, Pesca quelle che puoi, mischia lo scarto e Pesca le rimanenti carte. Se dopo aver mischiato non puoi Pescare abbastanza carte, Peschi quelle che ci sono. Anche se non riesci a Pescare cinque carte, devi comunque Scartarne tre (se le hai). Non importa se Scarti le carte appena Pescate o le carte che avevi già nella tua mano. Quando Ottieni questa carta (non quando la giochi) Ogni altro giocatore Ottiene una carta Argento, che lo voglia o no. I giocatori Ottengono la carta Argento se hai Acquistato il Diplomatico e anche se l'hai Ottenuto in qualsiasi altra maniera. Se il mazzetto di carte Argento si esaurisce, alcuni giocatori non Otterranno nulla. Le carte Argento sono distribuite in ordine di turno, iniziando dal giocatore alla tua sinistra.



DUCHESSA

2

Hai 2 Monete addizionali da spendere. Inoltre, tutti i giocatori, te incluso, devono guardare la carta in cima al proprio mazzo e decidere se Scartarla o rimetterla a posto. Se qualche giocatore ha esaurito il mazzo, deve mischiare il proprio scarto per compiere questa azione; se anche così non ha carte da guardare, non compie alcuna azione. Se un giocatore Ottiene un Ducato, può Ottenere una carta Duchessa dalla Riserva (se presente). Ottiene la carta Duchessa se ha Acquistato il Ducato e anche se l'ha Ottenuto in qualsiasi altra maniera. La Duchessa non interagisce in maniera particolare con la carta promozionale Mercato Nero.



CONTRATTAZIONE

5


Hai die Monete addizionali da spendere, inoltre se Acquisti una carta mentre la Contrattazione è in gioco, Ottieni dalla Riserva una carta più economica di quella Acquistata. La carta Ottenuta non può essere una carta Vittoria. Es: puoi Acquistare una Provincia e Ottenere una carta Oro grazie alla Contrattazione. Non puoi scegliere di non Ottenere nulla. La Contrattazione funziona solo se Acquisti una carta, non se la Ottieni in altri modi. La carta Ottenuta può essere presa dalla Riserva e deve andare nel tuo scarto. Se nella Riserva non ci sono carte più economiche di quella Acquistata, non Ottieni nulla. Se, ad esempio, usi una Sala del Trono sulla Contrattazione, non Ottieni più carte per una carta Acquistata. Se hai più copie della Contrattazione in gioco, Ottieni una carta per ognuna di queste ogni volta che Acquisti una carta. Le carte che appartengono a più tipi sono considerate carte Vittoria se hanno Vittoria tra i tipi e non possono essere Ottenute con la Contrattazione.




STRADA MAESTRA

5


Per prima cosa Peschi una carta e puoi compiere un'Azione in più. Inoltre, quando questa carta è in gioco, tutti i costi sono diminuiti di 1 Moneta, ma le carte non possono mai costare meno di 0 Monete. La Strada Maestra influenza il costo delle carte nella Riserva, nei mazzi, in gioco e in mano. Se giochi una Strada Maestra e poi uno Sviluppo, puoi Eliminare una carta Rame (che costa, comunque, zero) e Ottenere una Tenuta (che costa 1 Moneta). Se, ad esempio, usi una Sala del Trono sulla Strada Maestra, le carte non costeranno 2 Monete in meno perché c'è solo una copia della Strada Maestra in gioco. Se, invece, hai tre copie della Strada Maestra in gioco, tutti i costi sono diminuiti di 3 Monete (mai meno di 0 Monete).

3 SVILUPPO 


Per prima cosa Elimini una carta. Non puoi Eliminare lo Sviluppo stesso perché non è più nella tua mano quando stai risolvendo la sua Azione; puoi, comunque, Eliminare un altro Sviluppo che hai nella tua mano. Se non hai una carta da Eliminare, non puoi Ottenere carte dallo Sviluppo. Le carte Ottenute possono essere prese solo dalla Riserva; puoi scegliere in che ordine prenderle. Le carte Ottenute devono andare sul tuo mazzo e non nel tuo scarto. Se non c'è una carta che soddisfi uno dei requisiti, Ottieni comunque l'altra carta; se non ci sono carte che soddisfino i requisiti, non Ottieni nulla. In entrambi i casi Elimini, comunque, la carta.

2 INCROCIO 


Rivela la tua mano e Pesca una carta per ogni carta Vittoria Rivelata. Le carte che appartengono a più tipi sono considerate carte Vittoria se hanno Vittoria tra i tipi (vedi Galleria). La prima volta che giochi un Incrocio durante il tuo turno ti dà anche +3 Azioni. Se usi una carta che ti permette di giocare l'Incrocio più volte (vedi Sala del Trono), avrai +3 Azioni solo la prima volta che giochi l'Incrocio.

2 DUCHESSA 


Hai 2 Monete addizionali da spendere. Inoltre, tutti i giocatori, te incluso, devono guardare la carta in cima al proprio mazzo e decidere se Scartarla o rimetterla a posto. Se qualche giocatore ha esaurito il mazzo, deve mischiare il proprio scarto per compiere questa azione; se anche così non ha carte da guardare, non compie alcuna azione. Se un giocatore Ottiene un Ducato, può Ottenere una carta Duchessa dalla Riserva (se presente). Ottiene la carta Duchessa se ha Acquistato il Ducato e anche se l'ha Ottenuto in qualsiasi altra maniera. La Duchessa non interagisce in maniera particolare con la carta promozionale Mercato Nero.

5 DIPLOMATICO 

Se non hai cinque carte nel mazzo, Pesca quelle che puoi, mischia lo scarto e Pesca le rimanenti carte. Se dopo aver mischiato non puoi Pescare abbastanza carte, Peschi quelle che ci sono. Anche se non riesci a Pescare cinque carte, devi comunque Scartarne tre (se le hai). Non importa se Scarti le carte appena Pescate o le carte che avevi già nella tua mano. Quando Ottieni questa carta (non quando la giochi) Ogni altro giocatore Ottiene una carta Argento, che lo voglia o no. I giocatori Ottengono la carta Argento se hai Acquistato il Diplomatico e anche se l'hai Ottenuto in qualsiasi altra maniera. Se il mazzetto di carte Argento si esaurisce, alcuni giocatori non Otterranno nulla. Le carte Argento sono distribuite in ordine di turno, iniziando dal giocatore alla tua sinistra.

5 STRADA MAESTRA 

Per prima cosa Peschi una carta e puoi compiere un'Azione in più. Inoltre, quando questa carta è in gioco, tutti i costi sono diminuiti di 1 Moneta, ma le carte non possono mai costare meno di 0 Monete. La Strada Maestra influenza il costo delle carte nella Riserva, nei mazzi, in gioco e in mano. Se giochi una Strada Maestra e poi uno Sviluppo, puoi Eliminare una carta Rame (che costa, comunque, zero) e Ottenere una Tenuta (che costa 1 Moneta). Se, ad esempio, usi una Sala del Trono sulla Strada Maestra, le carte non costeranno 2 Monete in meno perché c'è solo una copia della Strada Maestra in gioco. Se, invece, hai tre copie della Strada Maestra in gioco, tutti i costi sono diminuiti di 3 Monete (mai meno di 0 Monete).

5 CONTRATTAZIONE 

Hai die Monete addizionali da spendere, inoltre se Acquisti una carta mentre la Contrattazione è in gioco, Ottieni dalla Riserva una carta più economica di quella Acquistata. La carta Ottenuta non può essere una carta Vittoria. Es: puoi Acquistare una Provincia e Ottenere una carta Oro grazie alla Contrattazione. Non puoi scegliere di non Ottenere nulla. La Contrattazione funziona solo se Acquisti una carta, non se la Ottieni in altri modi. La carta Ottenuta può essere presa dalla Riserva e deve andare nel tuo scarto. Se nella Riserva non ci sono carte più economiche di quella Acquistata, non Ottieni nulla. Se, ad esempio, usi una Sala del Trono sulla Contrattazione, non Ottieni più carte per una carta Acquistata. Se hai più copie della Contrattazione in gioco, Ottieni una carta per ognuna di queste ogni volta che Acquisti una carta. Le carte che appartengono a più tipi sono considerate carte Vittoria se hanno Vittoria tra i tipi e non possono essere Ottenute con la Contrattazione.



LOCANDA

5

Per prima cosa Pesca due carte e puoi compiere due Azioni in più. Poi, Scarta due carte. Se non riesci a Pescare due carte, devi comunque Scartarne due (se le hai). Non importa se Scarti le carte appena pescate o le carte già nella tua mano. Quando Ottieni questa carta puoi guardare il tuo scarto (cosa normalmente non permessa) e scegliere un qualsiasi numero di carte Azione; Rivela queste carte e mischiale insieme al tuo mazzo, lasciando il resto dello scarto al suo posto senza badare all'ordine delle carte. La Locanda stessa può essere una delle carte recuperate dallo scarto. Le carte che appartengono a più tipi sono considerate carte Azione se hanno Azione tra i tipi. Quest'abilità funziona se hai Acquistato la Locanda e anche se la hai Ottenuta in qualsiasi altra maniera.



TUTTOFARE

4

Questa carta ha quattro differenti bonus: devi applicarli nell'ordine in cui sono elencati (l'ultimo è opzionale). Per prima cosa, Ottieni una carta Argento dalla Riserva e la metti nel tuo scarto. Se il mazzetto delle carte Argento è esaurito, non Ottieni nulla. Poi, guarda la prima carta del tuo mazzo e decidi se Scartarla o rimetterla a posto. Se non ci sono carte nel tuo mazzo, mischia lo scarto (compresa la carta Argento appena Ottenuta), forma un nuovo mazzo e guarda la carta in cima a questo. Poi, Pesca una carta alla volta fino ad averne cinque in mano. Se hai cinque o più carte in mano quando giochi il Tuttofare, non Peschi nulla. Se non ci sono abbastanza carte nel tuo mazzo, mischia lo scarto forma un nuovo mazzo e Pesca le altre carte. Se, dopo aver mischiato, non hai carte sufficienti, Pesca quelle che puoi. Infine, puoi Eliminare una carta dalla tua mano; questa non può essere una carta Tesoro. Se una carta appartiene a più tipi, è considerata carta Tesoro se uno dei tipi è Tesoro.



CAMPO NOMADI

4

Durante la Fase degli Acquisti hai 2 Monete addizionali da spendere e puoi Acquistare una carta in più. Quando Ottieni il Campo Nomadi devi sistemarlo sulla cima del tuo mazzo invece che nello scarto; se non hai carte nel mazzo, diventerà l'unica carta del tuo mazzo. Questo accade se hai Acquistato il Campo Nomadi e anche se lo hai Ottenuto in qualsiasi altra maniera.



MANDARINO

5

Hai 3 Monete addizionali da spendere e poni una carta presa dalla tua mano sul tuo mazzo. Se non hai carte in mano, non poni nulla. Se non hai carte nel mazzo, questa carta diventerà l'unica carta del tuo mazzo. Quando Ottieni il Mandarino, posa sul tuo mazzo tutte le carte Tesoro che hai in gioco. Puoi rimettere a posto le carte nell'ordine che preferisci. Non puoi posare sul mazzo le carte Tesoro che non sono in gioco. Questa operazione non ti toglie le Monete ottenute dalle carte Tesoro giocate. Se, ad esempio, hai giocato quattro carte Oro e hai Acquistato un Mandarino, posi le quattro carte Oro sul tuo mazzo e ti restano ancora 7 Monete da spendere (sempre che tu possa fare un altro Acquisto). Posi le carte Tesoro sul mazzo se hai Acquistato il Mandarino e se lo hai Ottenuto in qualsiasi altra maniera.



OASI

3


Peschi una carta, puoi giocare un'altra Azione durante la Fase delle Azioni e aggiungi 1 Moneta al totale delle tue carte Tesoro giocate. Peschi prima di scartare; puoi Scartare anche la carta appena Pescata. Se non puoi Scartare la carta (non hai carte nel mazzo e nello scarto) devi comunque Scartarne una.




MACCHINAZIONE

3


Per prima cosa Pesca una carta e puoi compiere un'Azione in più. L'altro effetto della Macchinazione avviene all'inizio della Fase di Pulizia. Puoi scegliere una carta Azione in gioco che deve essere Scartata e metterla in cima al tuo mazzo; questo accade prima di Pescare le carte per il prossimo turno. La carta scelta può anche essere la Macchinazione stessa o qualsiasi altra carta Azione giocata prima o dopo la Macchinazione. Una carta Azione che non deve essere Scartata durante la Fase di Pulizia del turno in corso (vedi le carte Azione-Durata) non può essere rimessa sul mazzo.

4 TUTTOFARE 


Questa carta ha quattro differenti bonus: devi applicarli nell'ordine in cui sono elencati (l'ultimo è opzionale). Per prima cosa, Ottieni una carta Argento dalla Riserva e la metti nel tuo scarto. Se il mazzetto delle carte Argento è esaurito, non Ottieni nulla. Poi, guarda la prima carta del tuo mazzo e decidi se Scartarla o rimetterla a posto. Se non ci sono carte nel tuo mazzo, mischia lo scarto (compresa la carta Argento appena Ottenuta), forma un nuovo mazzo e guarda la carta in cima a questo. Poi, Pesca una carta alla volta fino ad averne cinque in mano. Se hai cinque o più carte in mano quando giochi il Tuttofare, non Peschi nulla. Se non ci sono abbastanza carte nel tuo mazzo, mischia lo scarto forma un nuovo mazzo e Pesca le altre carte. Se, dopo aver mischiato, non hai carte sufficienti, Pesca quelle che puoi. Infine, puoi Eliminare una carta dalla tua mano; questa non può essere una carta Tesoro. Se una carta appartiene a più tipi, è considerata carta Tesoro se uno dei tipi è Tesoro.

5 LOCANDA 


Per prima cosa Peschi due carte e puoi compiere due Azioni in più. Poi, Scarta due carte. Se non riesci a Pescare due carte, devi comunque Scartarne due (se le hai). Non importa se Scarti le carte appena pescate o le carte già nella tua mano. Quando Ottieni questa carta puoi guardare il tuo scarto (cosa normalmente non permessa) e scegliere un qualsiasi numero di carte Azione; Rivela queste carte e mischiale insieme al tuo mazzo, lasciando il resto dello scarto al suo posto senza badare all'ordine delle carte. La Locanda stessa può essere una delle carte recuperate dallo scarto. Le carte che appartengono a più tipi sono considerate carte Azione se hanno Azione tra i tipi. Quest'abilità funziona se hai Acquistato la Locanda e anche se la hai Ottenuta in qualsiasi altra maniera.

5 MANDARINO 


Hai 3 Monete addizionali da spendere e posi una carta presa dalla tua mano sul tuo mazzo. Se non hai carte in mano, non posi nulla. Se non hai carte nel mazzo, questa carta diventerà l'unica carta del tuo mazzo. Quando Ottieni il Mandarino, posa sul tuo mazzo tutte le carte Tesoro che hai in gioco. Puoi rimettere a posto le carte nell'ordine che preferisci. Non puoi posare sul mazzo le carte Tesoro che non sono in gioco. Questa operazione non ti toglie le Monete ottenute dalle carte Tesoro giocate. Se, ad esempio, hai giocato quattro carte Oro e hai Acquistato un Mandarino, posi le quattro carte Oro sul tuo mazzo e ti restano ancora 7 Monete da spendere (sempre che tu possa fare un altro Acquisto). Posi le carte Tesoro sul mazzo se hai Acquistato il Mandarino e se lo hai Ottenuto in qualsiasi altra maniera.

4 CAMPO NOMADI 

Durante la Fase degli Acquisti hai 2 Monete addizionali da spendere e puoi Acquistare una carta in più. Quando Ottieni il Campo Nomadi devi sistemarlo sulla cima del tuo mazzo invece che nello scarto; se non hai carte nel mazzo, diventerà l'unica carta del tuo mazzo. Questo accade se hai Acquistato il Campo Nomadi e anche se lo hai Ottenuto in qualsiasi altra maniera.

3 MACCHINAZIONE 

Per prima cosa Peschi una carta e puoi compiere un'Azione in più. L'altro effetto della Macchinazione avviene all'inizio della Fase di Pulizia. Puoi scegliere una carta Azione in gioco che deve essere Scartata e metterla in cima al tuo mazzo; questo accade prima di Pescare le carte per il prossimo turno. La carta scelta può anche essere la Macchinazione stessa o qualsiasi altra carta Azione giocata prima o dopo la Macchinazione. Una carta Azione che non deve essere Scartata durante la Fase di Pulizia del turno in corso (vedi le carte Azione-Durata) non può essere rimessa sul mazzo.

3 OASI 

Peschi una carta, puoi giocare un'altra Azione durante la Fase delle Azioni e aggiungi 1 Moneta al totale delle tue carte Tesoro giocate. Peschi prima di scartare; puoi Scartare anche la carta appena Pescata. Se non puoi Scartare la carta (non hai carte nel mazzo e nello scarto) devi comunque Scartarne una.



STALLA

5



Scegli se Scartare una carta Tesoro dalla tua mano. Solo se hai scartato una carta Tesoro, Ottieni tre carte e hai +1 Azione. Pesca dopo aver Scartato. Se devi mischiare per Pescare le tre carte, mischi anche la carta Tesoro Scartata.





MERCANTE DI SPEZIE

4

Scegli se Eliminare una carta Tesoro dalla tua mano. Solo se hai Eliminato una carta Tesoro, puoi scegliere una coppia di bonus.

 **MERCANTE DI SPEZIE** 

Scegli se Eliminare una carta Tesoro dalla tua mano.
Solo se hai Eliminato una carta Tesoro, puoi scegliere una coppia di bonus.

 **STALLA** 

Scegli se Scartare una carta Tesoro dalla tua mano.
Solo se hai scartato una carta Tesoro, Ottieni tre carte e hai +1 Azione. Pesca dopo aver Scartato. Se devi mischiare per Pescare le tre carte, mischi anche la carta Tesoro Scartata.