

Matthias Cramer

# Dynasties

## Heirate & Herrsche

Assumerete il ruolo dei membri delle grandi casate reali d'Europa, desiderosi di aumentare l'influenza e le abilità diplomatiche e commerciali. In questo caso, "abilità diplomatiche" significa posizionare i vostri famigliari il più strategicamente possibile attraverso i matrimoni. Forgiando alleanze commerciali con gli altri giocatori, entrambe le parti beneficeranno di questi collegamenti...





# Preparazione del Gioco

Scegli un giocatore che sarà il "Banchiere" che curerà il ripristino dei vari componenti durante il gioco.

Per preparare il gioco, inizia da qui e segui le istruzioni nei box in senso orario.

## 1 Tabellone

Piazza il Tabellone al centro del tavolo.

## 90 Famigli

(18 in ognuno dei 5 colori dei giocatori: blu, giallo, verde, arancio e rosso).

Ogni giocatore sceglie un colore, piazza 1 Famiglio sullo spazio 0 del tracciato dei punti vittoria e piazza i rimanenti 17 di fronte a se.

## 1 Segnalino 1° giocatore

Il Banchiere riceve questo segnalino. Egli sarà il primo giocatore del primo round di gioco.



## 4 50/100 PV

Piazza questi gettoni a fianco del tabellone vicino allo spazio 0 del tracciato dei PV.



## 12 Segnalini Libro

2 ognuno raffiguranti i simboli: Carta, 3 PV, Nave, Spada/Rosa, e 4 raffiguranti ognuno uno stemma diverso.



Il Banchiere mescola questi segnalini a faccia in giù e ne piazza 2 su ogni città con raffigurata l'icona di un Libro. Ogni nazione contiene una città con una icona Libro. Poi egli piazza 2 segnalini Libro a faccia in giù sulla tessera **Città Gratuita** raffigurante un libro. I rimanenti 2 segnalini sono rimessi senza guardarli nella scatola.



## 1 Tessera Conteggio

Principessa o Principe non sposati



Il Banchiere piazza questa tessera sullo spazio a forma di stella, con il lato che raffigura l'1 a faccia in su.

## 3 Dadi Dote

Il Banchiere piazza i 3 dadi Dote negli spazi sul tabellone.



## 4 Tessere Conteggio

Il Banchiere mescola queste tessere e ne piazza 1 a faccia

in giù su ognuno degli stemmi raffigurati sulle nazioni sul tabellone.



Poi volta le tessere a faccia in su.



## 32 Carte Azione

Il Banchiere mescola le carte a e le distribuisce a faccia in giù ad ogni giocatore come indicato:



Fronte

Retro

**3 giocatori: 6 carte ognuno**

**4 giocatori: 5 carte ognuno**

**5 giocatori: 4 carte ognuno**

Poi, egli piazza le carte rimanenti in un mazzo coperto sullo spazio apposito raffigurato al centro in basso sul tabellone. Lo spazio adiacente è usato per gli scarti delle carte Azione usate dai giocatori.



### 3 Tessere Città Gratuite



Ognuna raffigurante un simbolo: libro, ancora oppure 2PV.

Il Banchiere piazza queste tessere a fianco del tabellone nella parte in alto a destra.

### 3 Tessere Rivalutazione



Una per ogni colore delle nazioni

Il Banchiere piazza queste tessere a fianco delle tessere Città.

### 3 Tessere Città Extra

1 per ogni colore delle nazioni  
**Usate solo con 5 Giocatori!**



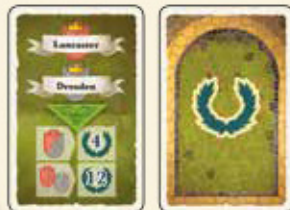
Con 5 giocatori, il Banchiere piazza ognuna di queste tessere nella nazione dello stesso colore. Queste forniscono spazi extra per il giocatore addizionale. Con 3 o 4 giocatori, queste tessere non sono necessarie e possono essere rimesse nella scatola.

### 3 Figure Neutrali (rosa)



Il Banchiere piazza queste tessere a fianco del tabellone nella parte in alto a destra.

### 32 Carte Conteggio 12 verdi e 20 gialle



Fronte

Retro

Il Banchiere mescola le 12 carte Conteggio verdi, quindi ne distribuisce 2 ad ogni giocatore, e rimette le rimanenti carte nella scatola dato che non saranno necessarie nel gioco.



Poi, egli mescola le 20 carte Conteggio gialle e le piazza in un mazzo a faccia in giù su uno degli spazi designati nella parte destra del tabellone. L'altro spazio adiacente sarà usato per gli scarti delle carte Conteggio che sono state usate.

### 72 Merci

Cubetti da mettere nel sacchetto.



18 Neri, 18 Bianchi, 12 Gialli, 12 Azzurri, 12 Rosa.

Per ogni Nave raffigurata nella parte destra del tabellone, il Banchiere pesca 5 cubetti dal sacchetto e li piazza su ogni Nave. Poi consegna ad ogni giocatore 1 cubetto di ogni colore come dotazione di merci iniziale.



Fronte

### 8 Tessere Personaggio

Il Banchiere mescola le tessere Personaggio a faccia in giù e ne piazza 1 su ognuno dei 6 spazi azzurri e i 2 spazi gialli nella parte destra del tabellone. Egli poi volta tutte le tessere a faccia in su in modo che sia visibile il lato con raffigurato il personaggio.



Retro



### 12 Tessere Stemma Nazionale

6 per ognuno dei 4 colori delle nazioni

Il Banchiere piazza queste tessere a fianco del tabellone.










## Flusso di base del Gioco

Il flusso di base in *Dynasties* è veramente semplice.

Nel turno di un giocatore, egli gioca una carta Azione dalla sua mano, ed effettua 1 delle 3 Azioni raffigurate sulla carta.

Ci sono 5 Azioni possibili:

-  **Commercio**
-  **Piazzare un Principe**
-  **Piazzare una Principessa**
-  **Usare una tessera Personaggio**
-  **Effettuare una Azione Speciale**



**Esempio:** Le 3 opzioni su questa carta Azione sono:

(1) Piazzare una Principessa, (2) Commerciare (nota che questi due simboli sono raffigurati su entrambi i lati della carta)...

... e (3) Effettuare una Azione Speciale (raffigurata nella metà inferiore della carta). Il giocatore deve adesso effettuare 1 di queste 3 Azioni completamente. Poi sarà il turno del giocatore successivo.


Il primo giocatore inizia il round. Tutti i giocatori seguono a turno fino al termine del round. Il round termina quando tutti i giocatori hanno passato, poi si svolge un round di Conteggio. Dopo il Conteggio, inizia un nuovo round. Una partita è composta da 3 round. Alla fine del terzo round avviene il Conteggio Finale.

*Nota: Attraverso queste regole useremo la parola "deve" per essere il più chiari possibile. Questo tuttavia non suggerisce che ci sono momenti in cui un giocatore deve svolgere un'azione indesiderata, dato che nel gioco ci sono solo azioni positive.*

Flusso di base del Gioco




## Azioni Le differenti Aree del tabellone e relative Azioni

 Piazzare un Principe o Principessa  
*Pag. 6*

 Azione Speciale  
Si trovano in vari parti del tabellone  
*Pag. 11*



 Scartare e Passare  
*Pag. 12*

 Usare le Tessere Personaggio  
*Pag. 10*

 Commercio  
*Pag. 5*

Azioni





Quando effettui questa azione segui i seguenti punti:

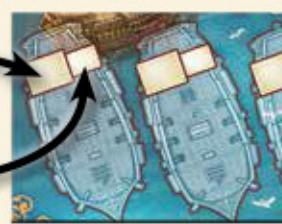
**1. Gioca una Carta Azione** dalla tua mano con raffigurato il simbolo Commercio.

**2. Scegli 1 delle 3 Navi** nell'Area Commercio. Ognuna di queste Navi ha due spazi, uno grande e uno piccolo.

*Navi nell'Area Commercio*

spazio grande

spazio piccolo

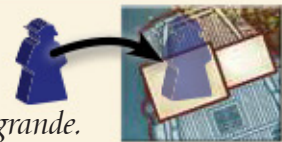


**3. Se nessun altro Famiglio** (di qualsiasi giocatore) è già presente sulla Nave scelta, devi piazzare 1 dei tuoi Famigli sullo **spazio grande** della Nave. Questo completa l'Azione.

**4. Se un altro Famiglio** (di qualsiasi giocatore) è già presente sullo spazio grande della Nave scelta, devi piazzare il tuo Famiglio sullo **spazio piccolo** della Nave. Una volta che entrambi gli spazi sulla Nave sono occupati da Famigli, **avviene subito un commercio**. I due partner commerciali adesso si dividono le Merci presenti sulla Nave.

Il metodo per dividersi le Merci è descritto in seguito.

**Esempio:** il **Blu** sceglie una Nave sulla quale non sono presenti altri Famigli, quindi piazza il proprio sullo spazio grande.



**Esempio:** il **Blu** sceglie una Nave sulla quale è già presente un Famiglio avversario (**Rosso**). Quindi, egli deve piazzare il proprio Famiglio sullo spazio piccolo, che attiva subito il commercio con il **Rosso**.



## Dividere e Scegliere le Merci

**Nota:** Questa meccanica di distribuzione è molto importante nel gioco, e sarà incontrata ancora, durante l'Azione Matrimonio (vedi pag. 9).

### 1. Dividere le Merci

Il giocatore il cui Famiglio occupa lo spazio piccolo sulla Nave, prende tutti i cubetti di Merce dalla Nave e li divide in due gruppi. Egli può formare i due gruppi come preferisce; con 5 Merci ad esempio, egli potrebbe dividerle in due gruppi di 3 e 2 Merci, oppure 4 e 1 Merci, ma non 5 e 0 Merci. Egli poi offre questi due gruppi all'altro giocatore.

**Esempio:** il **Blu** prende le 5 Merci presenti sulla Nave e li divide in due gruppi.



### 2. Scegliere le Merci

L'altro giocatore (quello il cui Famiglio occupa lo spazio grande sulla Nave) adesso sceglie 1 dei 2 gruppi di Merci che aggiunge alla propria riserva. Poi il giocatore che ha creato i gruppi prende le Merci del gruppo rimasto.

*Per questo motivo è opportuno creare i due gruppi in modo saggio ed equo.*

Il **Rosso** sceglie il gruppo con una Merce Rosa e 2 Nere, che piazza nella propria riserva.

Il **Blu** quindi prende le Merci del gruppo rimasto (1 Bianca e 1 Gialla).

Il commercio adesso è completato.

Entrambi i giocatori riprendono i propri Famigli dalla nave e li rimettono nella propria riserva.

Il banchiere adesso pesca 5 nuovi cubetti di Merce dal sacchetto e li piazza sulla Nave rimasta vuota.

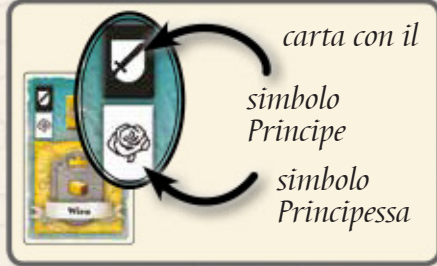
Infine, la carta Azione giocata è posta nella pila degli scarti.

Adesso è il turno del giocatore successivo.

**Caso Speciale:** È consentito "commerciare" con se stessi. Se entrambi gli spazi sono occupati da tuoi Famigli, puoi scegliere 2 cubetti di Merce dalla Nave, e rimettere i restanti cubetti Merce nel sacchetto.



**Piazzare un Principe/Principessa** Con questa azione entrano in gioco i Famigli



Con le due Azioni “Piazzare un Principe” e “Piazzare una Principessa” i tuoi Famigli rappresentano un Principe o una Principessa nelle città sul tabellone. Essi fanno guadagnare punti vittoria ed inoltre forniscono benefici aggiuntivi quando usati in una Azione Matrimonio.



**Nota:** Tecnicamente, piazzare un Principe o una Principessa sono 2 azioni separate. Tuttavia, dato che esse sono svolte allo stesso modo, le spiegheremo assieme.

Prima di spiegare i punti da seguire per effettuare l’Azione “Piazzare un Principe/Principessa”, diamo prima un’occhiata alle Città sul tabellone:

**Colore:** Ogni città ha lo stesso colore della nazione nella quale è situata: **Britannia, France, Hispania** o **Sacrum Romanum Imperium**.

**Simboli delle Città:** Ogni città ha un particolare simbolo raffigurato su di essa (2 PV, Ancora, Libro o Corona). Il significato di questi simboli è spiegato a pag. 8.

**Spazio del Principe:** Quando piazzhi un Principe, esso è posto nello spazio rettangolare di sinistra della città.



**Spazio della Principessa:** Quando piazzhi una Principessa, essa è posta nello spazio rettangolare di destra della città.

**Figlio (stella):** Se nasce un Figlio nella Città, viene piazzato un Famiglio su questo spazio.

**Nome:** Ogni Città sul tabellone ha un nome univoco.

**Maggiori informazioni circa gli spazi dove piazzare il Principe e la Principessa:**

I cubetti di Merce raffigurati sullo spazio specifica il numero e il colore delle Merci che sono richieste come pagamento per poter piazzare un Famiglio in tale spazio.

In ogni Città, come avviene sulle Navi, ci sono 1 spazio grande ed 1 spazio piccolo. Talvolta, lo spazio di sinistra, quello per il Principe, è il più grande dei due; altre volte invece quello più grande sarà quello di destra riservato alla Principessa.



In questa Città lo spazio della Principessa è il più grande dei due spazi.



In questa Città, invece, lo spazio più grande è quello riservato al Principe.



## Piazzare un Principe/Principessa



Quando piazza un Principe o una Principessa, segui i seguenti punti:

### 1. Gioca una carta dalla tua mano con raffigurato il simbolo Principe o Principessa

Per piazzare un Principe, devi giocare una carta Azione con raffigurato il simbolo del Principe.  
Per piazzare una Principessa, devi giocare una carta Azione con raffigurato il simbolo della Principessa.



Le carte con il simbolo del **Principe** (scudo e spada) ti permettono di piazzare 1 dei tuoi Famigli in qualità di Principe.



Le carte con il simbolo della **Principessa** (rosa) ti permettono di piazzare 1 dei tuoi Famigli in qualità di Principessa.

Prima di tutto, devi giocare la carta Azione a faccia in su di fronte a te. Nota che puoi effettuare solo 1 delle Azioni possibili raffigurate sulla carta Azione giocata.

Gli altri simboli sulla carta giocata sono semplicemente ignorati.

**Esempio:** Il **Blu** gioca la carta Azione raffigurata a fianco, che contiene entrambi i simboli del Principe e della Principessa. Egli deve scegliere quale delle due Azioni effettuare (assumendo che egli non voglia effettuare l'azione speciale).



### 2. Scegli una Città sul Tabellone

Come secondo cosa, scegli una Città dove desideri piazzare il tuo Famiglio.

Quando la scegli, fai attenzione a quanto segue:

- Puoi piazzare un tuo Famiglio solo su uno spazio libero. Quindi, in ogni città, non ci possono mai essere più di un Principe ed una Principessa.
- Non puoi **mai avere più di 1 dei tuoi Famigli in una Città**. Puoi avere nella Città un Principe o una Principessa, ma mai entrambi.
- Devi avere la possibilità di pagare il costo (in Merci) del piazzamento (vedi sotto, punto 3).

**Esempio:** Il **Blu** sceglie la Città di Carcassonne.

Il **Rosso** ha già piazzato un suo Famiglio nella Città, un Principe, così il **Blu**, su Carcassonne, può piazzarci solo una Principessa.



### 3. Paga il Costo richiesto in Merci

Ogni spazio dove posizionare il Famiglio ha raffigurati un certo numero di cubetti Merce. Questi indicano quante Merci devono essere pagate per poter posizionare il Famiglio nello spazio.

Quando piazza un Principe, devi sempre pagare con le Merci nere

Quando piazza una Principessa devi sempre pagare con le Merci bianche

Le Merci usate per pagare il costo di piazzamento, devono essere prese dalla tua riserva personale e rimesse nel sacchetto.



**Esempio:** Il **Blu** paga 2 cubetti di Merce bianchi per piazzare una Principessa su Carcassonne.





## Piazzare un Principe/Principessa

### 4. Piazza il tuo Famiglio nella Città scelta

Prendi un Famiglio dalla tua riserva e piazzalo sullo spazio della Città scelta.

**Nota:** Per maggior chiarezza, ti suggeriamo di lasciare in posizione retta i Famigli sugli spazi grandi delle Città, e di piazzare in posizione distesa quelli sugli spazi piccoli. Tuttavia, per prevenire confusione, nel regolamento useremo semplicemente il termine piazzare un Famiglio.

**Suggerimento:** Metti il Famiglio sugli spazi piccoli delle Città in posizione distesa.



Metti il Famiglio sugli spazi grandi delle Città in posizione eretta.

Ogni Città contiene una particolare ricompensa, raffigurata nell'ovale in cima alla Città. Ogni volta che piazzhi un Principe o una Principessa in una Città, ricevi la ricompensa indicata nella Città. Le ricompense possono essere:



#### 2 Punti Vittoria

Ricevi 2 Punti Vittoria. Avanza la tua Figura di due spazi sul tracciato dei Punti Vittoria.



#### Corona

Non ricevi alcuna ricompensa immediata, ma potrai guadagnare Punti Vittoria extra durante il Conteggio Finale.



#### Ancora

Pesca immediatamente 1 cubetto di Merce dal sacchetto e aggiungilo alla tua riserva.

**Nota:** Qualsiasi simbolo sulle Città, può far guadagnare punti vittoria quando passi. (Vedi pag. 4 del Supplemento).



#### Libro

Prendi la tessera Libro in cima alla pila nella Città. Se sono presenti ancora entrambe le tessere, non puoi guardare la tessera in fondo alla pila. Guarda la tessera Libro presa e poi mettila coperta di fronte.

**Nota:** Potrebbe succedere che non siano rimaste tessere Libro nella Città quando piazzhi un Principe o Principessa in quella Città. In questo caso, non ricevi alcuna tessera Libro (vedi Conteggio di Fine Round a pag. 15).

Le caratteristiche delle singole tessere Libro sono spiegate in dettaglio a pag. 1 del Supplemento.

Piazzare un Principe/Principessa

Se, dopo aver piazzato un Famiglio in una Città, resta uno spazio libero nella Città, il tuo turno termina. Piazza la carta Azione giocata nella pila degli scarti. Adesso è il turno del giocatore successivo.

Se piazzhi il tuo Famiglio nello spazio rimanente di una Città, e quindi adesso ci sono nella Città sia un Principe che una Principessa, si risolve immediatamente una Azione Matrimonio.

L'Azione Matrimonio è spiegata nella pagina successiva.



**Esempio:** Il Rosso piazza un Principe su Augsburg e prende il segnalino Libro in cima alla pila nella Città. Dato che non ci sono ancora Principesse, questa volta non avviene alcunché.



**Esempio:** Il Blu piazza una Principessa su Carcassonne e riceve 2 PV dalla Città. Dato che entrambi gli spazi nella Città sono adesso occupati, avviene una Azione Matrimonio.



## Matrimonio



Se entrambi gli spazi nella Città sono occupati, avviene un Matrimonio tra i due Famigli presenti nella Città. Come per l'Azione Commercio, da un Matrimonio ne beneficiano entrambi i giocatori coinvolti.

L'Azione Matrimonio viene svolta come segue:

### 1. Lancia e dividi i dadi Dote

Il giocatore che occupa lo spazio più piccolo della Città (il Famiglio in posizione distesa, se hai seguito il nostro suggerimento) prende i 3 dadi Dote dal tabellone e li lancia.

*Promemoria: In alcune Città, lo spazio più piccolo è quello del Principe, in altre è quello della Principessa.*

Come per l'Azione Commercio, egli divide i dadi in due gruppi. Un gruppo consiste di 2 dadi, l'altro gruppo invece sarà composto da solo 1 dado. I singoli simboli sui dadi Dote sono spiegati in dettaglio a pag. 1 del Supplemento.

Egli adesso offre i due gruppi di dadi all'altro giocatore (quello il cui Famiglio occupa lo spazio più grande in Città).



### 2. Scegli un Gruppo di Dadi

Il giocatore che occupa lo spazio più grande della Città adesso sceglie uno dei due gruppi di dadi Dote che gli sono stati offerti.

Egli riceve immediatamente la ricompensa per i dadi scelti.

Il giocatore che ha creato i gruppi prende il gruppo rimasto e riceve la ricompensa appropriata per i dadi presenti in tale gruppo.



**Esempio:** Il **Blu** ha piazzato una Principessa nello spazio grande della Città di Carcassonne. Quindi un Matrimonio adesso ha luogo.

Dato che il giocatore **Rosso** occupa lo spazio più piccolo della Città, egli prende i 3 dadi Dote e li lancia.

Egli poi li divide in due gruppi, e li offre al giocatore **Blu**.



Il **Blu** sceglie il gruppo con 2 dadi e riceve immediatamente la ricompensa indicata dai risultati dei dadi presenti nel gruppo.

Il giocatore **Rosso** prende il gruppo rimasto e riceve la sua ricompensa.

Dopo l'Azione Matrimonio, il tuo turno è terminato. I Famigli uniti in Matrimonio restano sui loro spazi nella Città. Piazza la carta Azione giocata nella pila degli scarti. Adesso è il turno del giocatore successivo.

**Nota:** Ricorda che il giocatore che ha piazzato il Famiglio che ha attivato l'Azione Matrimonio è il giocatore attivo. È importante prestare attenzione all'ordine di gioco.





## Usare una Tessera Personaggio

Con questa Azione puoi guadagnare i benefici dei Personaggi, che sono raffigurati sul lato destro del tabellone.

All'inizio di un round, tutte le tessere Personaggio sono disposte a faccia in su nei 6 spazi azzurri del tabellone.

Quando effettui questa Azione segui i seguenti punti:

### 1. Gioca una carta Azione dalla tua mano raffigurante il simbolo Personaggio

Per usare una delle tessere Personaggio disponibili, devi prima giocare una carta Azione dalla tua mano con raffigurato il simbolo Personaggio.

Carte con il simbolo **Personaggio** (icona di un busto).



### 2. Scegli uno dei Personaggi

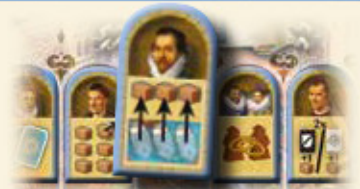
Adesso scegli un Personaggio che desideri usare.

Quando scegli un Personaggio, nota quanto segue:

- Puoi scegliere solo un Personaggio fra i 6 presenti sugli spazi azzurri, ma non uno di quelli presenti sui due spazi gialli.
- Puoi scegliere solo un Personaggio che non sia stato già usato durante il round corrente (vedi punto 4).

**Esempio:**

Il giocatore sceglie il Personaggio Francis Drake.



### 3. Paga le Merci richieste

Sotto ad ogni tessera Personaggio sono raffigurate 0, 1 o 2 Merci blu. Queste indicano quanti cubetti di Merce devi pagare per poter usare il Personaggio corrispondente. Devi sempre pagare usando cubetti di Merce blu quando effettui questa Azione. Il Personaggio più a destra non richiede alcun pagamento di Merci per poterlo usare.

Le Merci che usi per il pagamento devono essere prese dalla tua riserva e devono essere rimesse nel sacchetto.

Il costo per usare ciascun Personaggio è indicato sotto



**Esempio:** 1 Merce è raffigurata sotto a Francis Drake. Quindi, il giocatore che desidera usare i suoi benefici deve pagare 1 Merce blu.

### 4. Ricevi i Benefici del Personaggio scelto

Adesso, ricevi i benefici del Personaggio che hai scelto.

I benefici di ogni Personaggio sono spiegati in dettaglio a pagina 2 del Supplemento.

Infine, piazza la carta Azione usata nella pila degli scarti, e volta la tessera del Personaggio usato a faccia in giù lasciandola sullo spazio dove si trova. Questo Personaggio non potrà essere scelto nuovamente durante il round corrente.

Questo termina il tuo turno. Adesso è il turno del giocatore successivo.

**Esempio:** Il giocatore riceve i benefici di Francis Drake e poi volta la tessera a faccia in giù. Per il resto del round corrente nessun altro giocatore potrà scegliere Francis Drake.





## Effettuare una Azione Speciale

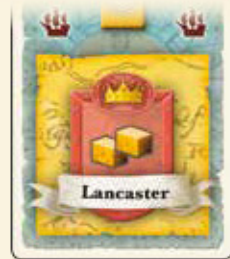
Le carte Azione contengono l'opzione per una Azione Speciale.

Questa è indicata dal simbolo di una moneta d'oro al centro della carta, con una Azione Speciale specifica raffigurata nella metà inferiore della carta.

I punti da seguire per svolgere una Azione Speciale sono simili a quelli per le altre Azioni:




L'Azione Speciale nella metà inferiore della carta.



Il simbolo della Moneta d'Oro

### 1. Gioca una carta Azione raffigurante il simbolo Azione Speciale e pagane il costo

Tutte le carte Azione (ad eccezione della carta Jolly, vedi pag. 15) hanno l'opzione Azione Speciale. Se c'è un costo richiesto per questa Azione (indicato attraverso cubetti Merce gialli ) , devi pagarli prendendone il numero indicato dalla tua riserva personale e rimetterli dentro il sacchetto.



**Esempio:** Il Verde gioca una carta Azione e paga 1 cubetto di Merce gialla per effettuare l'Azione Speciale.



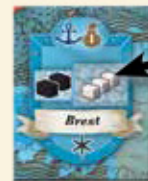
### 2. Effettua l'Azione Speciale indicata sulla carta

Molte delle Azioni Speciali permettono di piazzare un Principe o una Principessa in una particolare Città. Questo processo è molto simile all'Azione base "Piazzare un Principe/Principessa".

Tuttavia nota le seguenti differenze:

- Puoi scegliere se desideri piazzare un Principe o una Principessa.
- Devi piazzare il tuo Famiglio sullo spazio appropriato nella Città designata.
- Non devi pagare le Merci raffigurate sullo spazio della Città, ma devi invece, pagare le Merci gialle raffigurate sulla carta Azione giocata.

**Esempio:** Il Verde vorrebbe piazzare un Famiglio su Brest e decide di piazzarlo in qualità di Principessa. Egli **non** paga i 3 cubetti di Merce bianca come indicato sullo spazio, ma invece paga 1 cubetto di Merce gialla come indicato sulla carta.



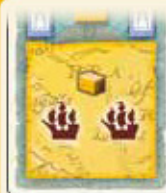
Se l'Azione Speciale attiva un'Azione Commercio o un Matrimonio, essa viene risolta come descritto in precedenza. Dopo aver risolto l'Azione scarta la carta Azione come al solito, poi il tuo turno è terminato.

### Altre Azioni Speciali:



#### Usare 1 tessera Personaggio (3x)

Con questa Azione, puoi usare il beneficio di 1 dei 2 Personaggi presenti negli spazi gialli sul tabellone. Il costo per questa Azione è di 1 cubetto di Merce gialla. Per il resto questa Azione è effettuata come descritto in precedenza.



#### Commercio (3x)

Puoi effettuare immediatamente l'Azione Commercio 2 volte. Il costo per effettuare questa Azione due volte è di 1 cubetto di Merce gialla. Le due Azioni Commercio sono svolte in successione, come descritto a pag. 5.



#### Passare (3x)

Questa carta Azione non ha un simbolo Azione Speciale, ma invece ha raffigurato il simbolo di colore rosa "Passare". Questa Azione è descritta nella sezione "Passare come Azione Speciale" a pag. 13.








## Scartare e Passare

Durante il tuo turno, se non ci sono Azioni che desideri effettuare, hai 2 opzioni:  
Puoi **Scartare** o **Passare**.


### 1. Scartare

Anziché effettuare una Azione, hai l'opzione di scartare semplicemente una carta Azione dalla tua mano e pescare 1 cubetto di Merce a caso dal sacchetto. Non effettui alcuna Azione indicata sulla carta quando la scarti in questo modo. Poi è il turno del giocatore successivo. Una Azione Scartare non impedisce al giocatore di effettuare altre Azioni nei turni successivi del round corrente.

### 2. Passare

Se desideri Passare, non devi giocare alcuna carta. Invece, prendi 1 dei tuoi Famigli dalla tua riserva e piazzalo su uno spazio di tua scelta sul tracciato di Passo, raffigurato nell'angolo in alto a destra del tabellone. L'ultimo spazio del tracciato di Passo è lo spazio grande nella parte finale del tracciato, ed il primo spazio è quello che raffigura 3 cubetti di Merce rosa .

Se piazzati un Famiglio sullo spazio grande del tracciato di Passo, assicurati di piazzarlo il più a destra possibile. Se sei il primo giocatore a piazzare un Famiglio in questo spazio, piazzalo all'estrema destra dello spazio. Se ci sono già altri Famigli di altri giocatori sullo spazio grande quando piazzati il tuo, piazza il tuo all'immediata sinistra rispetto a quelli già presenti. Non paghi alcun cubetto di Merce quando piazzati un Famiglio sullo spazio grande di questo tracciato.

Se scegli di piazzare il tuo Famiglio su 1 dei primi 4 spazi in cima al tracciato di Passo, puoi farlo solo su uno spazio ancora libero, ed inoltre devi pagare i cubetti di Merce rosa  raffigurati sullo spazio che occupi.

Piazzando il tuo Famiglio più vicino alla cima del tracciato di Passo avrai una maggiore scelta quando dovrai scegliere le Azioni Bonus. Queste Azioni Bonus sono descritte nella prossima sezione "Fine del Round" (vedi pag. 13 e 14).

Se, dopo aver passato, hai più di 1 carta Azione nella tua mano, devi scartare tante carte quante necessarie fino a rimanere con 1 sola carta Azione. (Di solito, si passa solo quando si resta con una o zero carte nella propria mano).

Dopo che hai passato, sei fuori dal round corrente. Non effettuerai altri turni per il resto del round. Adesso è il turno del giocatore successivo.

Quando tutti i giocatori hanno passato, il round è terminato.

*Il tracciato di Passo raffigurato sul tabellone.*


cima del tracciato

fondo del tracciato



**Esempio:** Il **Giallo** ha piazzato in precedenza un Famiglio sullo spazio grande del tracciato di Passo. Il **Rosso** adesso piazza il suo immediatamente dietro a quello **Giallo**.



**Esempio:** Il Verde non desidera rimanere dietro al Giallo e il Rosso. Egli sceglie di piazzare il suo Famiglio sul secondo spazio del tracciato, per questo egli deve pagare 2 cubetti di Merce rosa .



*Dopo aver passato puoi mantenere solo 1 carta Azione nella tua mano.*





## Scartare e Passare



### Passare come Azione Speciale

Come descritto in precedenza, non giochi una carta Azione quando Passi. Tuttavia, puoi giocare una carta Azione per utilizzare la relativa Azione Speciale "Passare".

Quando effettui questa Azione Speciale, piazza il tuo Famiglio sul primo spazio libero del tracciato. Di solito, questo è lo spazio con raffigurati 3 cubetti di Merce rosa. Se tale spazio fosse già occupato, piazza il tuo Famiglio sullo spazio con raffigurati 2 cubetti di Merce, ecc. Quindi, effettuando l'Azione Speciale "Passare", piazzerai sempre il tuo Famiglio sullo spazio libero più vicino alla cima del tracciato di Passo. Inoltre utilizzando questa Azione Speciale per passare non dovrai pagare i cubetti di Merce raffigurati sullo spazio che occupi.

Con l'Azione Speciale "Passare" piazza il tuo Famiglio di fronte a tutti al tracciato di Passo.



### Altri benefici delle Merce rosa

Oltre che a Passare, i cubetti di Merce rosa possono essere usati durante il Conteggio di Fine Round, dopo il primo e secondo round (vedi "Conteggio di Fine Round" a pag. 15).

In qualsiasi momento, 2 cubetti di Merce rosa possono essere usati al posto di 1 qualsiasi cubetto di Merce di un altro colore. Puoi sostituire quanti cubetti di Merce desideri con i cubetti di Merce rosa.



**Esempio:** Il **Blu** desidera piazzare una Principessa su Granada. Questo normalmente costerebbe 3 cubetti di Merce bianca, ma può pagare il costo con 1 Merce bianca e 4 Merce rosa.

Scartare e Passare

## Carta Jolly



La carta Jolly è leggermente differente dal resto delle carte Azione.

Questa carta ha raffigurate tutte e 4 le Azioni Base (Commerciare, Piazzare un Principe/Principessa e Usare una tessera Personaggio), ma non l'Azione Speciale. Una carta Jolly, quindi, può essere usata per effettuare 1 delle 4 Azioni Base, ma non per effettuare una Azione Speciale. (Il simbolo Jolly nella metà inferiore della carta non ha funzioni, tranne quella di identificare che si tratta di una carta Jolly).

## Fine del Round



Una volta che tutti i giocatori hanno passato nel round in corso si risolvono i seguenti punti:

### 1. Risolvere le Navi Incomplete nell'Area Commercio

Per ogni Famiglio rimasto su qualsiasi Nave, il giocatore che ne è proprietario prende 2 cubetti di Merce dalla Nave dove si trova il suo Famiglio, poi rimette il suo Famiglio nella sua riserva personale. I cubetti di Merce rimasti sulla Nave sono rimessi nel sacchetto.

Questo deve essere fatto per tutte e tre le Navi nell'Area Commercio. Il Banchiere poi pesca 5 nuovi cubetti dal sacchetto per ognuna delle Navi, rifornendole così per il round successivo.

**Esempio:** il **Blu** ha un Famiglio su una Nave alla fine di un round. Egli decide di prendere 1 Merce nera e 1 Merce gialla dalla Nave. Poi rimette i cubetti rimanenti nel sacchetto. Il Banchiere poi piazza 5 nuovi cubetti di Merce sulla Nave.





## Fine del Round

### 2. Ridistribuire le tessere Personaggio

Il Banchiere rimuove le otto tessere Personaggio dal tabellone, le mescola a faccia in giù, quindi le riposiziona sui sei spazi azzurri e i due spazi gialli. Tutte le tessere Personaggio adesso sono nuovamente disponibili per il round successivo, ma il costo per usare ogni Personaggio adesso è diverso dal precedente.



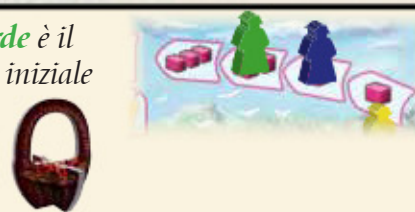
*Il Banchiere ridistribuisce le tessere Personaggio alla fine di ogni round.*

### 3. Determinare il nuovo Giocatore Iniziale

Il giocatore il cui famiglia si trova più avanti sul tracciato di Passo sarà il Primo Giocatore del round successivo e prende il relativo segnalino (cesto di rose).

**Nota:** Il giocatore che si trova più avanti sul tracciato, non necessariamente occuperà il primo spazio.

**Esempio:** Il **Verde** è il nuovo giocatore iniziale e prende il relativo segnalino.



### 4. Azione Bonus del Tracciato di Passo

I giocatori adesso spostano i loro Famigli dal tracciato di Passo verso uno degli spazi Azione Bonus raffigurati alla sinistra del tracciato.

A partire dal giocatore il cui Famiglio si trova più avanti sul tracciato (lo stesso che ha ricevuto il segnalino di Primo Giocatore), e proseguendo in ordine discendente di posizione sul tracciato, ogni giocatore sceglie uno degli spazi Azione Bonus, e vi piazza il proprio Famiglio, quindi risolve l'Azione Bonus raffigurata sullo spazio occupato. Le singole Azioni Bonus sono descritte a pag. 3 del Supplemento.

Lo spazio "3 PV" in cima all'area delle Azioni Bonus può essere usato da un numero qualsiasi di giocatori, mentre tutti gli altri possono essere usati solo da un giocatore per round.

Infine, se un giocatore ha usato il beneficio di Leonardo da Vinci durante il round, egli adesso può scegliere un'Azione Bonus addizionale spostando il proprio Famiglio dallo spazio "Leonardo da Vinci" su uno degli spazi Azione Bonus rimasti. Dopo che le Azioni Bonus sono state risolte, tutti i giocatori riprendono i propri Famigli, e li rimettono nella loro riserva personale.

**Esempio:** Il **Verde** è il primo a scegliere una Azione Bonus, e piazza il suo Famiglio sullo spazio scelto. Seguono in ordine il **Blu**, il **Giallo** ed il **Rosso**.



### 5. Ridistribuire le Carte Azione

Il Banchiere mescola tutte le carte Azione sul tabellone e ne consegna 4 ad ogni giocatore. Se un giocatore ha mantenuto una carta dal round precedente, e/o guadagnato una carta addizionale con una Azione Bonus, egli potrà iniziare il nuovo round con 5 o 6 carte Azione.

**Esempio:** Il **Giallo** ha una carta Azione che ha mantenuto dal round precedente. Con le nuove 4 carte Azione ricevute avrà a disposizione 5 carte da usare nel nuovo round.





## Conteggio di Fine Round (dopo il primo e secondo round)

Al termine del primo e secondo round, i giocatori ricevono dei punti vittoria in come segue:

### 1. Principi e Principesse non uniti in Matrimonio ancora presenti sul tabellone

I giocatori ricevono dei punti vittoria per tutti i Principi e le Principesse non uniti in Matrimonio presenti sul tabellone. Un Principe o Principessa non unito in Matrimonio è rappresentato da un Famiglio il quale è l'unico presente in una Città. La tessera Conteggio Principi e Principesse non Sposati indica i punti vittoria che sono guadagnati per ogni Famiglio non unito in Matrimonio. I punti guadagnati si basano sul round in corso e sullo spazio occupato dal Famiglio (lo spazio grande o quello piccolo).



**Esempio:** Una Principessa **Rossa** si trova da sola sulla città di Wien, quindi non si è unita in Matrimonio.


Round Corrente (1/II)

Punti Vittoria per lo spazio grande della Città.

Punti Vittoria per lo spazio piccolo della Città.

Al termine del primo round, ogni Famiglio non unito in Matrimonio su uno spazio grande in una Città fa guadagnare 4 PV, mentre ogni famiglio che occupa uno spazio piccolo fa guadagnare 2 PV. Tutti i Principi e Principesse non uniti in Matrimonio presenti sul tabellone restano dove si trovano anche per il round successivo. Dopo che i giocatori hanno conteggiato i punti ricevuti per il primo round, volta la tessera Conteggio Principi e Principesse non Sposati sul lato opposto in modo che adesso mostri i punti vittoria che saranno conteggiati alla fine del secondo round.

Al termine del secondo round, ogni Famiglio non unito in Matrimonio su uno spazio grande in una Città fa guadagnare 6 PV, mentre ogni famiglio che occupa uno spazio piccolo fa guadagnare 3 PV. Dopo aver conteggiato i punti per il secondo round, tutti questi Famigli sono destinati a vita clericale (essi non sono stati abili ad unirsi in Matrimonio).

Tuttavia i giocatori possono prevenire ciò, pagando cubetti di Merce rosa . Per ogni cubetto di Merce rosa pagato, un giocatore può decidere quale proprio Famiglio far rimanere sul tabellone. Quelli per i quali non è stato fatto il pagamento sono rimessi nella riserva del giocatore. Tutti gli spazi vuoti ancora disponibili nelle varie Città, possono essere occupati dai Famigli nel terzo round come al solito.

**Esempio:** Dopo il secondo round, il **Rosso** ha 2 Famigli non uniti in Matrimonio sugli spazi grandi nelle Città di Wien e Barcelona e 1 sullo spazio piccolo nella città di Lübeck.



Il **Rosso** riceve 15 PV (6 + 6 + 3). Egli adesso deve rimettere questi Famigli nella sua riserva personale o pagare 1 cubetto di Merce rosa per ognuno di essi se desidera lasciarli in gioco sul tabellone. Egli decide di pagare 2 cubetti di Merce rosa, e rimuove solo il Principe dallo spazio piccolo nella Città di Barcelona che rimette nella sua riserva personale.

Dopo il Conteggio alla fine del secondo round, rimetti nella scatola la tessera Conteggio Principi e Principesse non Sposati. **Alla fine del terzo round non ci sarà un conteggio per i Famigli non sposati.**

### 2. Valutazione delle Carte Conteggio

I giocatori adesso possono giocare le carte Conteggio della propria mano. (Ogni giocatore ha iniziato il gioco con 2 carte Conteggio, e potrebbe averne ricevute altre durante il gioco). I punti per le carte Conteggio sono indicati su ogni carta. Le singole carte Conteggio sono descritte a pag. 4 del Supplemento.

Puoi giocare tante carte Conteggio quante ne desideri. Tuttavia, non puoi mantenere più di 2 carte Conteggio per i round successivi. Se tu avessi più di 2 carte Conteggio nella tua mano al termine del primo o secondo round, dovrai giocarle tutte tranne 2, anche se ciò significasse ricevere pochi o addirittura nessun punto vittoria. Al termine del terzo ed ultimo round, devi giocare e valutare tutte le carte Conteggio che ti sono rimaste nella mano.

Dopo il Conteggio del primo e secondo round, inizia un nuovo round. Dopo il terzo round, si effettua un Conteggio Finale (vedi pag. 16), e dopo di ciò il gioco è terminato.





## Conteggio Finale

Dopo il terzo round, avviene un Conteggio Finale.

Nel Conteggio Finale, i Famigli nelle Città sul tabellone sono valutati secondo un criterio di maggioranza, e di occupazione degli spazi delle Città con raffigurato il simbolo della Corona.

Ognuna delle 4 Nazioni è valutata allo stesso modo, nel modo seguente:

### 1. Maggioranze

Ogni giocatore somma i Punti per i Principi e le Principesse presenti in tutte le Città della Nazione valutata.

È irrilevante se essi sono stati uniti in Matrimonio o no. Poi, somma a questo totale il numero di tessere Stemma collezionate per tale Nazione (dai Matrimoni e/o tessere Libro).

Il giocatore con il totale maggiore riceve i PV per il primo posto come indicato sulla tessera Conteggio posta sulla Nazione. Il giocatore con il secondo maggior totale riceve i PV per il secondo posto.

Se più giocatori sono in parità per il primo posto, tutti i giocatori in parità ricevono i PV previsti per il primo posto, e nessun punto viene assegnato per il secondo posto. Se più giocatori sono in parità per il secondo posto, tutti i giocatori in parità ricevono i PV previsti per il secondo posto.

### 2. Città con il simbolo della Corona

Infine, i giocatori verificano se hanno Principi o Principesse che occupano qualche spazio nelle Città con raffigurato il simbolo della Corona.

I giocatori con un Famiglio su uno spazio di una Città dove è raffigurato il simbolo della Corona ricevono i PV indicati in fondo alla tessera Conteggio posta nella Nazione dove si trova la Città.

Dopo aver valutato completamente una Nazione, procedi con la valutazione delle altre Nazioni allo stesso modo.



**Esempio:** La tessera Conteggio presente in Britannia

Punti Vittoria per il 1° e 2° posto nelle maggioranze.

Punti Vittoria per le Città con raffigurata una Corona.

**Esempio:** In Britannia, il **Blu** ha 5 Famigli e ha anche collezionato 2 tessere Stemma, quindi il suo totale è 7.



Il **Rosso** e **Giallo** hanno ognuno un totale di 5, e il **Verde** 3.



Per la Nazione della Britannia quindi il **Blu** guadagna 10 PV, il **Rosso** e il **Giallo** 6 PV, e il **Verde** non riceve alcun PV.



**Esempio:** Il **Rosso** e il **Giallo** hanno ognuno un Famiglio su Parigi. Parigi è l'unica Città con raffigurata una Corona. Il **Rosso** e il **Giallo** quindi guadagnano 8 PV ognuno, come indicato sullo tessera Conteggio presente sulla Francia.



**Una volta completato il Conteggio Finale, il giocatore con il maggior numero di PV è il vincitore.**

**Se c'è un pareggio, il vincitore è colui, fra i giocatori in parità, a cui sono rimasti nella propria riserva il maggior numero di cubetti di Merce.**

© 2016 Hans im Glück Verlags-GmbH

Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München  
www.hans-im-glueck.de / www.cundco.de

Traduzione in Italiano: Francesco "ZeroCool" Neri

Nota: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.







## Tessere Libro

Se piazzati un Principe o Principessa in una Città con raffigurato il simbolo del Libro, prendi la tessera Libro in cima alla pila, guardala, e poi ponila a faccia in giù di fronte a te.

- Puoi usare una tessera Libro immediatamente dopo averla acquisita, ma solo durante il tuo turno.
- Puoi usare tante tessere Libro quante desideri, sia prima che dopo la tua Azione.
- Puoi usare una tessera Libro prima di Passare.
- Alcune tessere Libro sono usabili solo durante un Conteggio.
- Una volta che una tessera Libro è stata usata, rimuovila dal gioco.



### Tessere Stemma (1x Nazione)

Queste tessere sono usate solo durante il Conteggio Finale. Una tessera Libro con uno Stemma conta come un Famiglio addizionale nella Nazione valutata durante la determinazione delle maggioranze.



### Commercio (1x)

Piazza un Famiglio su una delle tre Navi nell'Area Commercio. Se questo attiva una Azione Commercio, essa viene risolta come descritto nelle regole.



### Piazzare un Principe/Principessa (2x)

Piazza un Principe o una Principessa in una Città, seguendo le normali regole. Questa tessera può essere usata anche nel caso in cui la tua Azione base sia stata il Piazzamento.



### 3 Punti Vittoria (2x)

Questa tessera vale 3 PV durante il Conteggio Finale.



**Carta Azione (2x)** Pesca 1 carta Azione dal mazzo. Avrai così una carta Azione addizionale da poter utilizzare durante il round in corso.

Tessere Libro



## Dadi Dote

In questa sezione sono descritti i simboli di ognuno dei dadi Dote:



**Punti Vittoria (1-6):** Avanza sul tracciato dei Punti Vittoria la tua figura di tanti spazi quanti indicato.



### Commercio (2x)

Piazza un Famiglio su una delle tre Navi nell'Area Commercio. Se questo attiva una Azione Commercio, essa viene risolta come indicato nelle regole.



### Nascita (2x)

Ricevi un Figlio.

Scegli una Città nella quale:

- Sono presenti due Famigli uniti in Matrimonio (un Principe e una Principessa),
- Uno dei due Famigli uniti in Matrimonio ti appartiene, e
- Non è ancora presente un Figlio nella Città.



### Carta Conteggio (2x)

Pesca 3 carte Conteggio gialle dal mazzo. Scegli una di essa da tenere e rimette le altre 2 a faccia in giù in fondo al mazzo.

Puoi giocare una carta Conteggio gialla durante un Conteggio di Fine Round e guadagnare Punti Vittoria in base alle condizioni indicate sulla carta.

Prendi un tuo Famiglio dalla tua riserva e piazzalo in qualità di Figlio sul simbolo della stella sulla Città scelta.

Un Figlio conta come gli altri Famigli durante la verifica delle maggioranze nel Conteggio Finale. Un Figlio può servire anche per assolvere alcune condizioni di certe carte Conteggio.

Dadi Dote



## Dadi Dote

### Pesca 2 Merce (2x)



Pesca 2 cubetti di Merce dal sacchetto e mettili nella tua riserva.



Se non sono rimaste tessere Stemma del tipo appropriato nella riserva generale, puoi sceglierne un'altra di una Nazione qualsiasi.

Se non sono rimaste tessere Stemma disponibili di alcun tipo, non ricevi alcuna tessera Stemma.


Una tessera Stemma conta come un Famiglio addizionale della Nazione designata durante la determinazione delle maggioranze nella Nazione.



### Tessere Stemma (1x ognuno)

Prendi lo Stemma della Nazione corrispondente dalla riserva generale e mettilo nella tua riserva.

## Benefici delle tessere Personaggio

Ricorda di pagare 0, 1 o 2 cubetti di Merce azzurri  per beneficiare del Personaggio scelto.



### Francis Drake

*Prendi 1 cubetto di Merce da ognuna delle Navi nell'Area Commercio.*

Le Merce sulle Navi non sono rifornite immediatamente. Solo dopo che una Azione Commercio è stata completata su una Nave (con le 4 Merce rimaste), il Banchiere rifornirà la Nave con 5 nuovi cubetti di Merce pescati dal sacchetto. Se ci sono solo 4 cubetti di Merce su una Nave a fine round, il Banchiere li rimuove prima di effettuare il rifornimento.



### Leonardo da Vinci

*Piazza un tuo Famiglio sullo spazio azzurro "Leonardo" sul tracciato di Passo.*

In realtà con questa azione non Passi realmente. Lo farai nel modo usuale durante il round piazzando un altro tuo Famiglio sul tracciato di Passo. Durante il Conteggio di Fine Round, dopo che tutti i giocatori hanno scelto una Azione Bonus con i propri Famigli sul tracciato di Passo, puoi usare il tuo Famiglio sullo spazio "Leonardo" per piazzarlo su una Azione Bonus rimasta disponibile.



### Carlo V

*Pesca 2 carte Conteggio gialle dal mazzo, scegli una di esse da tenere e rimetti le altre 2 a faccia in giù in fondo al mazzo.*

Puoi giocare una carta Conteggio gialla durante uno dei Conteggi di Fine Round e guadagnare i Punti Vittoria in base alle condizioni indicate sulla carta.



### Niccolò Machiavelli

*Effettua immediatamente una Azione Piazzare un Principe/Principessa per due volte.*

Nota quanto segue: Ogni piazzamento costa 1 cubetto di Merce addizionale rispetto all'ammontare indicato sullo spazio nella Città occupato con il piazzamento del Famiglio.

Puoi, tuttavia, pagare con i cubetti di Merce di qualsiasi colore. Devi pagare tutto il costo richiesto all'inizio dell'Azione relativa a questa tessera Personaggio. Devi effettuare il primo piazzamento (e il Matrimonio se necessario) prima di piazzare il secondo Famiglio.



### Isabella I e Federico II

*Scegli una Città nella quale solo uno dei due spazi nella Città sono occupati da un Famigli. Piazza un tuo Famiglio sullo spazio rimasto libero.*

Il costo in Merce per il pagamento del posizionamento del Famiglio nello spazio della Città rimasto libero è ignorato quando avviene a seguito dell'effetto di questo Personaggio. Una Azione Matrimonio poi viene risolta subito, seguendo le normali regole.



### Elisabetta I

*Pasca 2 carte Azione dal mazzo.*

Avari quindi 2 carte Azione addizionali fra cui scegliere durante il round corrente.



## Benefici delle tessere Personaggio



### Jakob Fugger

*Per ogni 6 cubetti di Merce che ogni altro giocatore ha nella sua riserva, egli deve dartene uno di sua scelta.*

Se un giocatore ha almeno 6 cubetti di Merce, egli deve dartene uno. Se ne avesse almeno 12, deve dartene 2 ecc. Se un giocatore ha meno di 6 cubetti di Merce, tu puoi pescarne 1 a caso dal sacchetto.



### Filippo II

*Lancia i 3 dadi Dote.*

Scegli 2 di essi ed effettua l'azione indicata dai risultati ottenuti. È possibile che risulti come Azione una "Nascita di un Figlio" che non può essere effettuata. In tale caso deve scegliere 1 degli altri dadi.

## Azioni Bonus



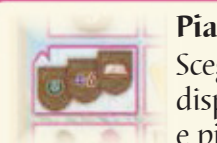
### 3 Punti Vittoria

Ricevi subito 3 PV. Questa è la sola Azione Bonus che può essere usata da più giocatori.



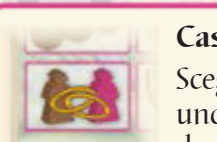
### Pesca 3 Merce

Pesca 3 cubetti di Merce dal sacchetto e aggiungili alla tua riserva.



### Piazza 1 tessera Città Gratuita

Scegli 1 tessera Città Gratuita disponibile a fianco del tabellone e piazzala in una Nazione sul tabellone. Puoi scegliere quale lato piazzare a faccia in su (quello con lo spazio grande per il Principe o con quello grande per la Principessa). Poi piazza 1 dei tuoi Famigli in questa Città in qualità di Principe o Principessa. Il costo del piazzamento deve essere pagato come al solito, poi ricevi il bonus della Città (PV, tessera Libro o cubetti di Merce).



### Casanova

Scegli una Città nella quale solo uno dei due spazi Città è occupato da un Famiglio, il quale deve essere uno dei tuoi. Piazza una Figura neutrale rosa sull'altro spazio. Devi pagare il costo per questo piazzamento come al solito. Poi ricevi risolti subito l'Azione Matrimonio e lancia i 3 dadi Dote.

Se il tuo Famiglio di trova sullo spazio grande della Città, tu puoi scegliere 2 dadi ed effettuare le Azioni indicate dai risultati dei dadi.

Se il tuo Famiglio si trova sullo spazio piccolo della Città, tu puoi scegliere le ricompense di un dado solo.



### Carta Azione

Pesca 1 carta Azione dal mazzo. Avari quindi 1 carta Azione aggiuntiva fra cui scegliere durante il round corrente.



### Carta Conteggio

Pesca 3 carte Conteggio gialle dal mazzo. Scegli 1 di esse da tenere e rimetti le altre 2 in fondo al mazzo.

Puoi giocare una carta Conteggio gialla durante uno dei Conteggi di Fine Round e guadagnare i Punti Vittoria in base alle condizioni indicate sulla carta Conteggio giocata.



### Tessere Rivalutazione

Prendi 1 tessera Rivalutazione da fianco del tabellone. Esiste una tessera per ogni Nazione.

Una tessera Rivalutazione può far guadagnare punti vittoria extra durante il Conteggio Finale, sempre che tu sia coinvolto nella valutazione delle maggioranze e delle città con la Corona occupate in tale Nazione.

Se ti posizioni al primo o secondo posto nelle maggioranze della Nazione raffigurata sulla tessera Rivalutazione, ricevi 3, 4, o 5 PV (come indicato sul lato sinistro della tessera) oltre ai normali punti derivanti dalle maggioranze. Se occupi qualche spazio nelle Città con raffigurata la Corona nella Nazione corrispondente, ricevi i PV indicati nel lato destro della tessera Rivalutazione (di nuovo, 3, 4, o 5 PV).

Se assolvi entrambi le condizioni, ricevi i PV indicati su entrambi i lati della tessera Rivalutazione. Solo il giocatore che possiede la tessera Rivalutazione può beneficiare di questi punti extra.



## Carte Conteggio

Puoi giocare qualsiasi carta Conteggio dalla tua mano durante uno dei Conteggi di Fine Round o Finale. Tutte le carte Conteggio indicano una condizione nella metà superiore, e dei PV nella metà inferiore. Se giochi una carta Conteggio, devi verificare se assolvì le condizioni indicate. Se queste sono assolte ricevi i punti vittoria indicati.

Alcune carte raffigurano una condizione fissa che deve essere soddisfatta. Altre carte raffigurano una condizione variabile, che può essere soddisfatta diverse volte.

Inoltre, alcune carte fanno guadagnare un numero di PV fissi, e altre fanno guadagnare un numero di PV che viene determinato in base al round nella quale la carta viene giocata.



*Le condizioni che possono essere soddisfatte diverse volte sono indicate attraverso una "X".*

*I PV guadagnati sono determinati in base al round nel quale la carta è giocata.*



### Carte Conteggio Verde

Queste carte indicano sempre 2 Città. Se hai un Famiglio in 1 di queste 2 Città, ricevi il numero minore dei PV indicati. Se hai un Famiglio su entrambe le Città, ricevi il numero maggiore dei PV indicati.



### Simboli sulle Città (per Nazione)

Per **ogni** Nazione se hai almeno 1 Famiglio (Principe, Principessa o Figlio) negli spazi Città

dove è raffigurato il simbolo indicato (ancora, libro, corona), ricevi i PV determinati dal round nella quale la carta è giocata.



### Maggioranza Merce

Se hai la maggioranza di cubetti Merce del colore specificato rispetto agli altri giocatori, ricevi 7 PV. Ricevi questi PV anche se sei in parità con il maggior numero.



### Simboli sulle Città (su tutto il tabellone)

Per **ogni** Famiglio (Principe, Principessa o Figlio) che hai negli spazi Città (su tutto il

tabellone) dove è raffigurato il simbolo indicato (ancora, libro, corona), ricevi i PV determinati dal round nella quale la carta è giocata.



### Maggioranza in Città con la Corona

Tutti i giocatori contano tutti i propri Principi, Principesse e Figli presenti nella Città con raffigurata una Corona. Se hai il totale maggiore di Famigli in tali Città rispetto agli altri giocatori, ricevi 7 PV. Ricevi questi PV anche se sei in parità con la maggioranza.



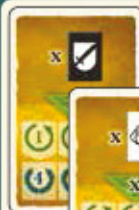
### Famigli Sposati

Per **ogni** tuo Famiglio unito in Matrimonio nella Nazione indicata, ricevi i PV determinati in base al round nel quale la carta viene giocata.



### Tutte le Nazioni

Se hai almeno 1 Famiglio in ognuna delle 4 Nazioni sul tabellone, ricevi 8 Punti Vittoria.



### Principi/Principesse

Per **ogni** Principe o Principessa (sposato o meno) che hai negli spazi Città sul tutto il tabellone, ricevi i PV determinati dal round nel quale la carta è giocata.