












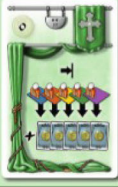





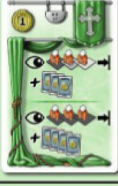



	Ogni Carta nella tua mano, conta come un simbolo gilda a tua scelta.		Ogni volta che muovi un Corporato in questo turno puoi invece posizionarlo sulla tessera Plantation.		Ogni volta che assumi un Corporato in questo, turno pesca una carta azione extra a fine turno.
	Prendi uno dei tuoi Corporati dalla Guildhall (Municipio) e posizionalo sulla tessera Plantation (Piantazione) e vice versa.		Riporta uno dei tuoi Maestri alla riserva generale per assumere 4 tuoi Corporati, oppure 2 Corporati neutrali.		Guarda se controlli 2 tessere di questo tipo: se puoi, pesca 3 carte Ricompensa del Sindaco e scegline una da tenere. Rimetti le altre 2 in fondo al mazzo Ricompensa del Sindaco.
	Puoi contare una qualsiasi carta nella tua mano come una carta della Gilda.		Assumi 2 tuoi Corporati oppure 1 Corporato neutrale.		Indica un simbolo gilda: pesca una carta azione extra alla fine del turno per ogni tessera con quel simbolo che controlli.
	Guarda se controlli 2 tessere di questo tipo: se puoi, prendi 2 dei tuoi Corporati dalla Guildhall e posizionali sulla tessera Plantation.		Assumi 4 tuoi Corporati oppure 2 Corporato neutrale.		Guarda se controlli 2 tessere con simboli diversi: pesca 2 carte azione extra alla fine del turno; se le 2 tessere condividono un simbolo gilda, pesca 3 carte azione extra alla fine del turno.
	Muovi l'ufficiale su una qualsiasi tessera non risolta, e/o prendi uno dei tuoi corporati dalla Guildhall e posizionalo sulla tessera Plantation.		Ogni volta che assumi un Corporato in questo turno, devi assumerne 2 se possibile.		Alla fine del turno pesca una carta extra per ogni differente simbolo gilda sulle tessere che controlli.
	Scarta X carte azione dalla tua mano, prendi X+1 dei tuoi Corporati dalla Guildhall e posizionali sulla tessera Plantation o Vice versa.		Scarta X carte azione dalla tua mano e assumi X+2 tuoi Corporati, oppure X Corporati Neutrali.		Ritorna uno o più dei tuoi Corporati dalla tessera Plantation alla Guildhall. Guadagni 1 punto vittoria per ogni Corporato ritornato.
	Scegli X dei tuoi Corporati sulla tessera Plantation e riportali alla riserva generale. Ritorna X Corporati di colori qualsiasi alla riserva generale.		Guarda se controlli 2 tessere di questo tipo: se puoi, assumi 4 tuoi Corporati oppure 2 Corporati neutrali.		Guarda se controlli 3 tessere con simboli diversi: pesca 3 carte azione extra alla fine del turno; se le 3 tessere condividono un simbolo gilda, pesca 4 carte azione extra alla fine del turno.
	Per ogni due dei tuoi Corporati sulla tessera Plantation guadagni 1 punto vittoria.		Guarda se controlli una Gilda: se puoi assumi 2 tuoi Corporati & 1 Corporato neutrale.		Guarda le prime 5 carte del mazzo Azione, prendine 1 e scarta le altre.

**University of London:** limite della mano incrementato di 1 quando si è il Maestro


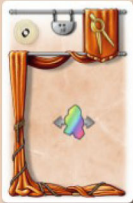














**Gog & Magog:** vinci tutti i pareggi, se sei uno dei due in parità, quando sei il Maestro

**Company Hall:** prendi 1 o 2 corporati neutrali se disponibili

**Church of St Lawrence Jewry:** pesca 4 carte

**Lord Mayor's Parade:** Scegli un tipo di gilda per questa Gilda, usando il tuo Maestro

# Guilds of London - Riferimenti Carte

	Puoi far tornare uno dei tuoi Corporati che non è sulla Guildhall nella riserva generale; Se lo fai, pesca 3 carte extra alla fine del turno.		Muovi un Corporato di un qualsiasi colore su una Gilda non risolta.		Guadagni 2 punti vittoria.
	Ogni volta che muovi uno dei tuoi Corporati in questo turno, puoi invece muoverne 2 (trattare entrambi come una mossa verso il simbolo Gilda della carta usata).		Guarda se controlli una tessera: se puoi sposta 2 tuoi Corporati su una tessera Gilda non risolta.		Muovi uno qualsiasi dei tuoi Corporati su una tessera non risolta.
	Se hai mosso 3 o più tuoi corporati in questo turno, pesca 3 carte extra alla fine del tuo turno.		Se hai mosso 3 o più tuoi corporati in questo turno, guadagna 3 punti vittoria.		Muovi 2 dei tuoi Corporati o Maestri su una tessera non risolta a tua scelta; devono provenire da tessere differenti.
	Per ognuno dei tuoi Corporati mossi in questo turno, pesca una carta extra alla fine del tuo turno.		Puoi far ritornare un tuo qualsiasi Corporato, non sulla Guildhall, alla riserva generale. Se lo fai, ritorna un Corporato di un giocatore qualsiasi alla riserva generale.		Puoi far tornare uno dei tuoi Corporati non sulla Guildhall, alla riserva generale; se lo fai scegli un giocatore e fagli perdere 2 punti vittoria.
	Muovi l'Officiante su di una tessera non risolta e/o prendi una nuova tessera dalla pila delle tessere e mettila in gioco a faccia in su ovunque ortogonalmente adiacente ad una tessera esterna esistente. Posiziona un segnalino 2° posto pescato a caso su di essa.		Pesca una carta extra a fine turno, per ogni tuo Corporato che è sulla Guildhall (fino ad un massimo di 4).		Risolvi la Plantation immediatamente; Porta avanti le fasi negoziazione, votazione e ricompense normalmente. Questa è un'aggiunta alla normale risoluzione della Plantation.
	Guarda se controlli 2 tessere di questo tipo: se puoi, muovi 2 dei tuoi Corporati su una tessera o tessere Gilda non risolte.		Guadagni 1 punto vittoria.		Trova una tessera Gilda non risolta; Risolvila alla fine del round anche se non ci sono abbastanza pedoni sopra.
	Se hai assunto 4 o più Corporati in questo turno guadagna 3 punti vittoria.		Guarda se controlli 2 Gilde per muovere l'Officiante su una tessera non Incoronata e risolverla alla fine del round anche se non ci sono abbastanza pedoni sopra.		Guadagni 4 punti vittoria.

## Ricompensa del Sindaco Elenco Carte

<b>A</b> +3/5/7 PV per 3/5/7 Corporati nella Guildhall	<b>H</b> +1 PV per ogni ricompensa del sindaco che hai in mano (compreso questa)	<b>O</b> +1 PV per ogni segnalino 2° posto che hai
<b>B</b> +1 PV per ogni tuo Corporato sulla Plantation	<b>I</b> +1 PV per ogni coppia di maestri ortogonalmente adiacenti che hai	<b>P</b> +2 PV per ogni Gilda Compasso che controlli
<b>C</b> +1 PV per ognuno dei tuoi Maestri	<b>J</b> +6 PV se non controlli Gilde fra l'1 e il 12	<b>Q</b> +2 PV per ogni Gilda Croce che controlli
<b>D</b> +6 PV se non hai Corporati nella riserva gen.	<b>K</b> +2 PV per ogni Gilda Falce che controlli	<b>R</b> +1 PV per ogni Gilda Corona che controlli
<b>E</b> +1 PV per ogni Corporato neutrale che hai	<b>L</b> +2 PV per ogni Gilda Ancora che controlli	<b>S</b> +7 PV se non hai Corporati nella Guildhall
<b>F</b> +2 PV per ogni Gilda con un numero fra 1 & 12 che tu controlli	<b>M</b> +8 PV se non hai Maestri ortogonalmente adiacenti	<b>T</b> +6 PV se hai in mano lo stesso numero di carte azione e ricompense del sindaco
<b>G</b> +1 PV per ogni carta azione che hai in mano	<b>N</b> + PV per ogni Gilda differente che controlli	<b>U</b> +3 PV per ogni edificio speciale che controlli