



Traduzione: Matteo "nordestcowboy" Gazzato  
 Revisione: Francesco "frank" Maresca  
<http://www.goblins.net>

Quartiere	Piazzamento Incas		Produzione
	dove	costi	
	Capanna del Guardiano		
	Palazzo Reale		

Massimo 1 Inca per quartiere per turno.

**CAMMINO DEGLI INCA:** Quando raggiungi la vetta della montagna (casella 20): Pesca 3 carte sacrificio e rimettine 2 qualsiasi in fondo al mazzo.

**PUNTI VITTORIA (PV):** Numero di Inca e sacerdoti/vergini di entrambi i tipi mostrati sulle carte.

**CASA DEI SACERDOTI / CASA DELLE VERGINI:**

Il giocatore può acquisire 1 sacerdote o vergine in più (i costi sono sulla carta sacerdote/vergine).

**TEMPLI:** Lo Scout avanza di 3 caselle per ogni pietra del tempio presa.

- **Condor/Puma/Sole:** Ogni sacerdote/vergine del rispettivo tempio può sacrificare 1 lama. Caselle per lama: il numero più basso sul tabellone.
- **Tempio Principale:** Tutti i giocatori possono sacrificare beni, 2 caselle per unità, max. 1 unità per tipo di bene.

**OROLOGIO SOLARE:** Il giocatore può spostare 1 Inca attivo nell'orologio solare per il resto della giornata. Quando giunge la notte questo Inca ritorna nella riserva del suo proprietario che riceve 3 diverse unità di beni dalla banca e fa avanzare il suo Scout di 3 caselle.

**PIAZZA CENTRALE:** Il giocatore cambia 1 prezzo sul mercato aggiungendo o togliendo 1 bene, dopo di ciò commercia liberamente.

**FINE DEL GIOCO:**

- Salvezza:** Quando tutti i sacerdoti e le vergini sono acquisiti, o il mazzo delle carte sacrificio è esaurito.
- Conquista:** Dopo la fine del giorno 9. L'ammontare dell'oro sulle carte sacrificio decide: Più oro: PV x 3, secondo con più oro: PV x 2, tutti gli altri giocatori: PV x 1.

**CASA DEI SACERDOTI / CASA DELLE VERGINI:** Il giocatore può acquisire 1 sacerdote o vergine in più (i costi sono sulla carta sacerdote/vergine).

**TEMPLI:** Lo Scout avanza di 3 caselle per ogni pietra del tempio presa.

- **Condor/Puma/Sole:** Ogni sacerdote/vergine del rispettivo tempio può sacrificare 1 lama. Caselle per lama: il numero più basso sul tabellone.
  - **Tempio Principale:** Tutti i giocatori possono sacrificare beni, 2 caselle per unità, max. 1 unità per tipo di bene.
- OROLOGIO SOLARE:** Il giocatore può spostare 1 Inca attivo nell'orologio solare per il resto della giornata. Quando giunge la notte questo Inca ritorna nella riserva del suo proprietario che riceve 3 diverse unità di beni dalla banca e fa avanzare il suo Scout di 3 caselle.
- PIAZZA CENTRALE:** Il giocatore cambia 1 prezzo sul mercato aggiungendo o togliendo 1 bene, dopo di ciò commercia liberamente.

**FINE DEL GIOCO:**

- Salvezza:** Quando tutti i sacerdoti e le vergini sono acquisiti, o il mazzo delle carte sacrificio è esaurito.
- Conquista:** Dopo la fine del giorno 9. L'ammontare dell'oro sulle carte sacrificio decide: Più oro: PV x 3, secondo con più oro: PV x 2, tutti gli altri giocatori: PV x 1.

Quartiere	Piazzamento Incas		Produzione
	dove	costi	
	Capanna del Guardiano		
	Palazzo Reale		

Massimo 1 Inca per quartiere per turno.

**CAMMINO DEGLI INCA:** Quando raggiungi la vetta della montagna (casella 20): Pesca 3 carte sacrificio e rimettine 2 qualsiasi in fondo al mazzo.

**PUNTI VITTORIA (PV):** Numero di Inca e sacerdoti/vergini di entrambi i tipi mostrati sulle carte.

Quartiere	Piazzamento Incas		Produzione
	dove	costi	
	Capanna del Guardiano		
	Palazzo Reale		

Massimo 1 Inca per quartiere per turno.

**CAMMINO DEGLI INCA:** Quando raggiungi la vetta della montagna (casella 20): Pesca 3 carte sacrificio e rimettine 2 qualsiasi in fondo al mazzo.

**PUNTI VITTORIA (PV):** Numero di Inca e sacerdoti/vergini di entrambi i tipi mostrati sulle carte.

**CASA DEI SACERDOTI / CASA DELLE VERGINI:** Il giocatore può acquisire 1 sacerdote o vergine in più (i costi sono sulla carta sacerdote/vergine).

**TEMPLI:** Lo Scout avanza di 3 caselle per ogni pietra del tempio presa.

- **Condor/Puma/Sole:** Ogni sacerdote/vergine del rispettivo tempio può sacrificare 1 lama. Caselle per lama: il numero più basso sul tabellone.
- **Tempio Principale:** Tutti i giocatori possono sacrificare beni, 2 caselle per unità, max. 1 unità per tipo di bene.

**OROLOGIO SOLARE:** Il giocatore può spostare 1 Inca attivo nell'orologio solare per il resto della giornata. Quando giunge la notte questo Inca ritorna nella riserva del suo proprietario che riceve 3 diverse unità di beni dalla banca e fa avanzare il suo Scout di 3 caselle.

**PIAZZA CENTRALE:** Il giocatore cambia 1 prezzo sul mercato aggiungendo o togliendo 1 bene, dopo di ciò commercia liberamente.

**FINE DEL GIOCO:**

- Salvezza:** Quando tutti i sacerdoti e le vergini sono acquisiti, o il mazzo delle carte sacrificio è esaurito.
- Conquista:** Dopo la fine del giorno 9. L'ammontare dell'oro sulle carte sacrificio decide: Più oro: PV x 3, secondo con più oro: PV x 2, tutti gli altri giocatori: PV x 1.