

Meno di 10/12/16/20 Palazzi nel mazzo: ultimo giro.  
Meno di 4 Città a faccia in su: fine immediata del gioco.

Prendi 6/5/5/5 ducati. **SE NON È L'ULTIMO GIRO:**  
pesca 5/4/4/4 Palazzi e poi giocane 3/2/2/2 a faccia in  
giù, **ALTRIMENTI** scopri i\_rimaneenti/6/8/10 Palazzi.

Raggruppa per colore i Palazzi giocati e crea la sequenza  
(quantità crescente, ordine colore). Batti ciascun colore  
all'asta e dai il Principe al vincitore che può costruire, dal  
secondo giro, una Città (ricorda i Punti Ruolo).

O costruisci, dal secondo giro, una Città (ricorda i Punti  
Ruolo) O aggiungi dei Palazzi dello stesso colore.

Riassegna i Ruoli, {2}: Copri metà (per eccesso) Palazzi.

Meno di 10/12/16/20 Palazzi nel mazzo: ultimo giro.  
Meno di 4 Città a faccia in su: fine immediata del gioco.

Prendi 6/5/5/5 ducati. **SE NON È L'ULTIMO GIRO:**  
pesca 5/4/4/4 Palazzi e poi giocane 3/2/2/2 a faccia in  
giù, **ALTRIMENTI** scopri i\_rimaneenti/6/8/10 Palazzi.

Raggruppa per colore i Palazzi giocati e crea la sequenza  
(quantità crescente, ordine colore). Batti ciascun colore  
all'asta e dai il Principe al vincitore che può costruire, dal  
secondo giro, una Città (ricorda i Punti Ruolo).

O costruisci, dal secondo giro, una Città (ricorda i Punti  
Ruolo) O aggiungi dei Palazzi dello stesso colore.

Riassegna i Ruoli, {2}: Copri metà (per eccesso) Palazzi.

Meno di 10/12/16/20 Palazzi nel mazzo: ultimo giro.  
Meno di 4 Città a faccia in su: fine immediata del gioco.

Prendi 6/5/5/5 ducati. **SE NON È L'ULTIMO GIRO:**  
pesca 5/4/4/4 Palazzi e poi giocane 3/2/2/2 a faccia in  
giù, **ALTRIMENTI** scopri i\_rimaneenti/6/8/10 Palazzi.

Raggruppa per colore i Palazzi giocati e crea la sequenza  
(quantità crescente, ordine colore). Batti ciascun colore  
all'asta e dai il Principe al vincitore che può costruire, dal  
secondo giro, una Città (ricorda i Punti Ruolo).

O costruisci, dal secondo giro, una Città (ricorda i Punti  
Ruolo) O aggiungi dei Palazzi dello stesso colore.

Riassegna i Ruoli, {2}: Copri metà (per eccesso) Palazzi.

Elenco dei Ruoli

PV: mano {2}, ducati {2}, 5 colori {2}, ruoli {2,1}, aree {5,2}

Verde: Scopri 1 Palazzo non verde  
Maestro {2}, Apprendista {1}

Bianco: Guadagni 1 Punto Vittoria  
Vescovo {2}, Sacerdote {1}

Rosso: Pesca 1 carta Palazzo  
Gonfaloniere {2}, Notaio {1}

Blu: Piazza 1 Scudo in una qualsiasi regione  
Signore {2}, Cavaliere {1}

Giallo: Guadagna 2 monete  
Banchiere {2}, Mercante {1}

Elenco dei Ruoli

PV: mano {2}, ducati {2}, 5 colori {2}, ruoli {2,1}, aree {5,2}

Verde: Scopri 1 Palazzo non verde  
Maestro {2}, Apprendista {1}

Bianco: Guadagni 1 Punto Vittoria  
Vescovo {2}, Sacerdote {1}

Rosso: Pesca 1 carta Palazzo  
Gonfaloniere {2}, Notaio {1}

Blu: Piazza 1 Scudo in una qualsiasi regione  
Signore {2}, Cavaliere {1}

Giallo: Guadagna 2 monete  
Banchiere {2}, Mercante {1}

Elenco dei Ruoli

PV: mano {2}, ducati {2}, 5 colori {2}, ruoli {2,1}, aree {5,2}

Verde: Scopri 1 Palazzo non verde  
Maestro {2}, Apprendista {1}

Bianco: Guadagni 1 Punto Vittoria  
Vescovo {2}, Sacerdote {1}

Rosso: Pesca 1 carta Palazzo  
Gonfaloniere {2}, Notaio {1}

Blu: Piazza 1 Scudo in una qualsiasi regione  
Signore {2}, Cavaliere {1}

Giallo: Guadagna 2 monete  
Banchiere {2}, Mercante {1}

Meno di 10/12/16/20 Palazzi nel mazzo: ultimo giro.  
Meno di 4 Città a faccia in su: fine immediata del gioco.

Prendi 6/5/5/5 ducati. **SE NON È L'ULTIMO GIRO:**  
pesca 5/4/4/4 Palazzi e poi giocane 3/2/2/2 a faccia in  
giù, **ALTRIMENTI** scopri i\_rimanenti/6/8/10 Palazzi.

Raggruppa per colore i Palazzi giocati e crea la sequenza  
(quantità crescente, ordine colore). Batti ciascun colore  
all'asta e dai il Principe al vincitore che può costruire, dal  
secondo giro, una Città (ricorda i Punti Ruolo).

O costruisci, dal secondo giro, una Città (ricorda i Punti  
Ruolo) O aggiungi dei Palazzi dello stesso colore.

Riassegna i Ruoli, {2}: Copri metà (per eccesso) Palazzi.

Meno di 10/12/16/20 Palazzi nel mazzo: ultimo giro.  
Meno di 4 Città a faccia in su: fine immediata del gioco.

Prendi 6/5/5/5 ducati. **SE NON È L'ULTIMO GIRO:**  
pesca 5/4/4/4 Palazzi e poi giocane 3/2/2/2 a faccia in  
giù, **ALTRIMENTI** scopri i\_rimanenti/6/8/10 Palazzi.

Raggruppa per colore i Palazzi giocati e crea la sequenza  
(quantità crescente, ordine colore). Batti ciascun colore  
all'asta e dai il Principe al vincitore che può costruire, dal  
secondo giro, una Città (ricorda i Punti Ruolo).

O costruisci, dal secondo giro, una Città (ricorda i Punti  
Ruolo) O aggiungi dei Palazzi dello stesso colore.

Riassegna i Ruoli, {2}: Copri metà (per eccesso) Palazzi.

Meno di 10/12/16/20 Palazzi nel mazzo: ultimo giro.  
Meno di 4 Città a faccia in su: fine immediata del gioco.

Prendi 6/5/5/5 ducati. **SE NON È L'ULTIMO GIRO:**  
pesca 5/4/4/4 Palazzi e poi giocane 3/2/2/2 a faccia in  
giù, **ALTRIMENTI** scopri i\_rimanenti/6/8/10 Palazzi.

Raggruppa per colore i Palazzi giocati e crea la sequenza  
(quantità crescente, ordine colore). Batti ciascun colore  
all'asta e dai il Principe al vincitore che può costruire, dal  
secondo giro, una Città (ricorda i Punti Ruolo).

O costruisci, dal secondo giro, una Città (ricorda i Punti  
Ruolo) O aggiungi dei Palazzi dello stesso colore.

Riassegna i Ruoli, {2}: Copri metà (per eccesso) Palazzi.

### Elenco dei Ruoli

PV: mano {2}, ducati {2}, 5 colori {2}, ruoli {2,1}, aree {5,2}

Verde: Scopri 1 Palazzo non verde  
Maestro {2}, Apprendista {1}

Bianco: Guadagni 1 Punto Vittoria  
Vescovo {2}, Sacerdote {1}

Rosso: Pesca 1 carta Palazzo  
Gonfaloniere {2}, Notaio {1}

Blu: Piazza 1 Scudo in una qualsiasi regione  
Signore {2}, Cavaliere {1}

Giallo: Guadagna 2 monete  
Banchiere {2}, Mercante {1}

### Elenco dei Ruoli

PV: mano {2}, ducati {2}, 5 colori {2}, ruoli {2,1}, aree {5,2}

Verde: Scopri 1 Palazzo non verde  
Maestro {2}, Apprendista {1}

Bianco: Guadagni 1 Punto Vittoria  
Vescovo {2}, Sacerdote {1}

Rosso: Pesca 1 carta Palazzo  
Gonfaloniere {2}, Notaio {1}

Blu: Piazza 1 Scudo in una qualsiasi regione  
Signore {2}, Cavaliere {1}

Giallo: Guadagna 2 monete  
Banchiere {2}, Mercante {1}

### Elenco dei Ruoli

PV: mano {2}, ducati {2}, 5 colori {2}, ruoli {2,1}, aree {5,2}

Verde: Scopri 1 Palazzo non verde  
Maestro {2}, Apprendista {1}

Bianco: Guadagni 1 Punto Vittoria  
Vescovo {2}, Sacerdote {1}

Rosso: Pesca 1 carta Palazzo  
Gonfaloniere {2}, Notaio {1}

Blu: Piazza 1 Scudo in una qualsiasi regione  
Signore {2}, Cavaliere {1}

Giallo: Guadagna 2 monete  
Banchiere {2}, Mercante {1}