

## Componenti Aggiuntivi

Hai bisogno dei seguenti componenti da unire a quelli del gioco base (inclusi i pezzi per il quinto giocatore se ce ne fosse bisogno):



22 Carte Struttura

1 Plancia Scenario  
"Prosperità"



Gli edifici "Stage Coach", "Black Market", "Depot",  
"Tavern", and "Vineyard"

1 Pedina Carpentiere



1 Segnalino Neutrale



Per ogni giocatore:

1 Segnalino Neutrale



1 Plancia "Carpentiere" per  
estendere quella dei  
giocatori

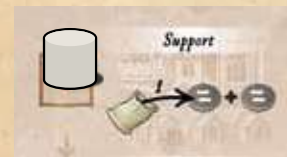


1 tessere di copertura per  
lo Scriptorium

## Setup

Si procede al setup con le regole del gioco base, eccetto che per queste modifiche:

- Rimuovere dal gioco la plancia "Opere Benefiche" e sostituirla con quella "Prosperità" composta da 16 Eventi e 3 Opere Benefiche. Posizionare il segnalino Neutrale come contattorni sull'Evento[1] e spostarlo in avanti alla fine di ogni Round.
- Mescolare le tessere Merci e posizzarle a **faccia in giù** sugli spazi Strada e Fiume sul tabellone di gioco (a seconda del numero dei giocatori). Rimarranno così fintanto che non verranno prese dai giocatori. Le restanti Merci vengono impilate a faccia in su nei relativi spazi nel Mercato delle Merci (sul lato sinistro del tabellone).





- Utilizzare solamente i seguenti Edifici, suddivendoli sempre nelle pile I e II: Black Market, Brewery, Cellar, Cheese Factory, Depot, Gunpowder Tower, Hayrick, Herb Garden, Horse Wagon, Hospital, Laboratory, Library, Office, Pharmacy, Sacristy, School, Shipping Line, Stage Coach, Tailor Shop, Tavern, Vineyard, Windmill, Winery, Wool Manufacturer.

Rimettere gli Edifici avanzati all'interno della scatola.

- Posizionare un Cittadino sulle Tracce “Barcaiolo” e “Cavaliere”. Posizionare poi 3 cittadini sui 3 spazi azione Opere Benefiche della plancia “Prosperità”. I restanti Cittadini vengono posti in una riserva vicino al tabellone. Non mettere nessun Cittadino sulla Mappa e sul tracciato Sviluppo.
- Mischia le Carte Struttura in un mazzo a faccia in giù e dai ad ogni giocatore due carte, di cui ne conserveranno solamente una. L'altra andrà scartata in fondo al mazzo.
- Piazza la pedina del Carpentiere ad Orléans, insieme alle pedine degli altri giocatori.
- Ogni giocatore prende una plancia Carpentiere, poi prende una tessera di copertura e la posiziona sopra lo spazio azione dello Scriptorium sulla propria plancia. Adesso il c'è una nuova azione in sostituzione della precedente. Ogni giocatore prende poi un segnalino Neutrale

Rimuovere le tessere Clessidra, non ne avrete bisogno durante la partita.



## Svolgimento

La partita si svolge come nel gioco base, eccetto per gli Eventi che sono predeterminati. Il segnalino Neutrale sulla plancia “Prosperità” indica il Round attuale e l'Evento che sta per accadere. Il Carpentiere introduce una nuova azione.

### Azione Carpentiere

Il Carpentiere è considerato piazzato nelle plance di ogni giocatore.

Durante la fase di Pianificazione, è possibile posizionare fino a 3 personaggi (Barcaioli e Commercianti) sugli spazi nella plancia Carpentiere.

Durante la fase Azioni, è possibile attivare il Carpentiere seguendo gli step sotto indicati:



1) Per prima cosa puoi spostare il Carpentiere di 1 spazio per ogni personaggio che hai utilizzato, per ogni Barcaiolo muovi di 1 spazio sul Fiume, per ogni Commerciante, sulla Strada. Come per il Municipio, è consentito uno, due o tutti i personaggi posizionati sugli spazi azione nella plancia. Rimettere i personaggi utilizzati nel sacchetto una volta completata l'azione. È possibile non attivare il movimento.

2) Se il Carpentiere termina il suo movimento in una Città rappresentata su di una tua Carta Struttura, puoi costruirla. Piazza la Carta Struttura di fronte a te e piazza una Stazione Commerciale su una tessera Merce presente in un collegamento (Strada o Fiume) che conduce a quella Città. Se non è presente nessuna Merce non si può procedere con la costruzione.

Dopo la Costruzione, perscare due carte dal mazzo, sceglierne una e rimettere l'altra in fondo al mazzo.

Durante il round puoi utilizzare il “Carpentiere” più volte, purchè ne rispetti i requisiti di attivazione.

**Importante:** C'è differenza tra una Stazione Commerciale ed una Carta Struttura. Se una tessera Edificio (es. l'Ufficio) o una qualunque azione rimanda ad una Stazione Commerciale, solo quelle presenti nelle Città contano, quelle delle Carte Struttura non vengono considerate.



**Esempio:** Il Carpentiere si trova a Châteauroux. Il Giallo possiede una Carta Struttura che indica che in questa città è possibile costruire un Vigneto, posizionando un Stazione Commerciale su di un tessera Merce che va da Châteauroux a Loches, o su di una qualsiasi Merce su una Strada/Fiume che sia collegata a Châteauroux.



## Strutture

Per ricevere i punti vittoria per una Carta Struttura fine partita, devi renderla operativa posizionando i Personaggi necessari su di essa (tramite la Town hall o la Gunpowder Tower). Alcune strutture richiedono anche Monete e alcune Merci. Puoi posizionare questi vicino alla Carta Struttura in qualsiasi momento, anche se non hai ancora posizionato i Personaggi necessari. Questo non richiede un'azione a parte.

Una volta che una Carta Struttura viene completata - ovvero, quando sono state posizionate tutte le risorse richieste -, si può girare la Carta a faccia in giù e posizzionarla sotto il segnalino Neutrale. Tutti i Personaggi utilizzati ritornano sul tabellone principale, mentre le Monete e le Merci vengono riposte nella scatola.



## Scriptorium

Per merito della casella di copertura, lo Scriptorium mette a disposizione 2 Azioni:

- Ottieni 1 Punto Sviluppo (come nel gioco base).
- Ottieni una nuova Carta Struttura. Pesca 2 Carte e ne tieni 1. Scarta l'altra in fondo al mazzo. Puoi scambiare la Carta Struttura che già possiede con una nuova. Non puoi avere in mano più di una Carta Struttura alla volta!



## Eventi

Gli Eventi nel dettaglio:



**Support:** Tutti pescano un Personaggio dal sacchetto. Avanzate il segnalino sulla rispettiva Traccia sul tabellone principale, eseguite l'azione prevista e poi prendete un Personaggio di quel tracciato dalla riserva e mettetelo nel sacchetto.



**Indulgence:** Potete comprare un Monaco per 4 Monete. Prendete il Personaggio dalla riserva e mettetelo nel sacchetto.



**Pilgrimage:** I Monaci non possono essere acquisiti (come nel gioco base).



**Taxes:** Tutti pagano 3 Monete. Se non si può pagare bisogna sottoporsi alle Torture (come nel gioco base).



**Riots:** Restituite un Cavaliere (dal Mercato o dal sacchetto) oppure 5 Monete. Se non vi è possibile nessuna delle due, sottoponetevi alle Torture (come nel gioco base).





**Bribe:** Puoi acquistare un Cittadino per 4 Monete.



**Harvest:** Pagate 1 Cibo alla riserva oppure perdetevi 5 Monete (come nel gioco base).



**Plague:** Restituite alla riserve un Personaggio pescandolo dal sacchetto (come nel gioco base).



**Pilgrim's Day:** Potete scambiare un Monaco ed un Personaggio (non i vostri) per un Cittadino.



**Firestorm:** Tutti capovolgono i propri Edifici. Le abilità e le azioni sono momentaneamente indisponibili. Tutte le tessere Tecnologia sopra di esse vanno rimesse nella riserva. Gli Edifici costruiti successivamente non sono considerati.



**Plague:** Restituite alla riserve un Personaggio pescandolo dal sacchetto (come nel gioco base).



**Mass:** Alla fine del turno, ricevete 3 monete per ogni Monaco presente nel vostro Mercato.



**Market Day:** Potete acquistare fino a 2 Merci dal Mercato delle Merci sul tabellone al costo raffigurato dall'Evento. Se il Mercato è sprovvisto di una Merce non si può acquistare. È vietato vendere.



**Peregrination:** In ordine di turno, potete pagare 2 Monete per muovere la vostra Pedina (non il Carpentiere) in una Città adiacente. Se nel tragitto è presente una Merce, potete prenderla.



**Development Tax:** Dovete pagare un valore di Monete pari al vostro Sviluppo attuale. Se non vi è possibile, sottoponetevi alle Torture (come nel gioco base).



**Restoration:** Girate a faccia in su tutti gli Edifici capovolti durante l'evento "Firestorm".

## Opere Benefiche

Ci sono 3 Azioni "Opere Benefiche" sulla plancia "Prosperità", utilizzabili inviando i Personaggi tramite il Municipio sulla plancia dei giocatori:

- **Founding the Carpenter's Guild:** 1 Moneta ed 1 Punto Sviluppo per ogni personaggio piazzato. Si ottiene 1 Cittadino per il completamento.
- **Right of Assembly:** 2 Monete per ogni Personaggio piazzato. Si ottiene 1 Cittadino per il completamento.
- **Building the Orphanage:** 1 Moneta per ogni Personaggio piazzato. Si ottiene 1 Cittadino per il suo completamento.



## Fine del Gioco e Punteggio

La partita termina dopo 16 Round.

Oltre ai normali Punti Vittoria (Monete, Merci, Sviluppo), ricevete Punti per le vostre Carte Struttura completate, ossia tutte quelle piazzate sotto al vostro segnalino Neutrale.

### IMPORTANTE:

- *Solamente le Stazioni Commerciali sulle Città contano per i Punti Vittoria dello Sviluppo (Stazioni+Cittadini moltiplicato per lo Sviluppo raggiunto). Le Stazioni Commerciali costruite sopra le Merci non vengono conteggiate.*
- *Solamente le Carte Struttura sotto al segnalino Neutrale valgono per il conteggio. Tutte quelle ancora a faccia in su non contano. Le Monete e le Merci poste su di una Carta Struttura incompleta vengono conteggiate.*