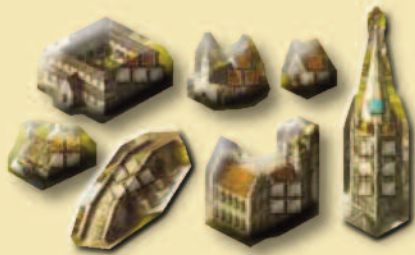


COMPONENTI DEL GIOCO

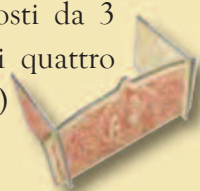
1 Tabellone di gioco



7 Progetti di Costruzione



4 Schermi (composti da 3 parti ciascuno nei quattro colori dei giocatori)



48 Carte Azione (12 carte per ciascuno dei 4 colori)



44 Carte Evento 4 Carte conclusione Capitolo 4 Carte Sommario



41 Materiali da costruzione:

25 x Pietra 15 x Legno 1 x Metallo



10 x Grano 15 x Lana 12 x Tessuto



16 Case (4 per colore)



4 Segnapunti (1 per colore)



1 Pietra del Favore



12 x Devozione



46 Segnalini simbolo:

20 x Conoscenze mediche



14 x Lealtà



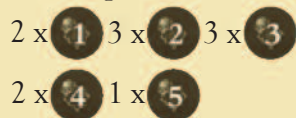
28 Monete:



8 Sigilli Donazione: (2 per colore)



11 Segnalini Peste:



1 Stemma primo giocatore



5 Segnalini "Non disponibile"



1 Dado Tasse



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Indicazioni per la prima partita:

Per favorire la comprensione del gioco abbiamo semplificato le regole della prima partita indicandole in sezioni evidenziate in blu. In questo modo il giocatore verrà a conoscenza del gioco gradualmente, mantenendo comunque dall'inizio le attrattive della partita completa.

- Prima di cominciare a giocare staccate con cautela le parti fincate.
- Ponete il tabellone di gioco al centro del tavolo.
- I giocatori si accomodano ai lati del tabellone. Se sono presenti meno di quattro giocatori non importa quale lato rimane libero.
- Ogni giocatore sceglie un colore (blu, rosso, verde o giallo) e riceve una serie di 12 Carte Azione del colore selezionato.



Indicazioni per la prima partita:

Se qualcuno è alla prima partita raccomandiamo di non giocare il primo Capitolo (I) con tutte e 12 le Carte Azione ma di utilizzare solo le 6 evidenziate con una stella nell'angolo basso a destra. Le rimanenti 6 vengono poste a lato del tabellone. Prima di cominciare il capitolo II i giocatori prendono tutte le 12 carte e giocano con le regole complete.



- Ogni giocatore riceve quindi 4 Case, 2 Sigilli Donazione, un Segnalino punti vittoria, una Carta Sommario e uno Schermo Componibile del colore selezionato.
- Come capitale di partenza, ogni giocatore riceve 1 Lana e 2 Monete che provvederà a nascondere dietro il proprio Schermo.
- Tutti i giocatori posizionano il proprio Segnalino punti vittoria sulla casella 8 del Nastro dei punti vittoria sul tabellone di gioco. I giocatori cominciano quindi la partita con 8 punti vittoria ciascuno.
- Ponete i 25 segnalini "Pietra" grigi dei materiali da costruzione sulla Cava disegnata sul tabellone di gioco. I 15 segnalini marroni "Legno" vanno messi sulla Foresta. 10 segnalini Grano vanno posizionati sul Campo.



- I 12 segnalini simbolo "Devozione" vanno posizionati sulla cattedrale come scorta.



- Posizionate i segnalini **Tessuto**, **Lana**, **Lealtà** e **Conoscenze mediche** a lato del tabellone di gioco come scorta.



- Le **44 Carte Evento** devono essere raggruppate in base ai numeri romani in quattro pile. Per ogni capitolo dal I al IV sono presenti 11 carte.



- Mescolate individualmente ogni pila poi da ognuna selezionate a caso **6 carte**. Le restanti 5 sono fuori dal gioco e vanno rimesse nella scatola. Le quattro pile da 6 carte ciascuna verranno posizionate in riga di fianco al tabellone di gioco.
- Sotto ogni pila mettete la corrispondente **Carta fine capitolo** con il testo visibile.



Indicazioni per la prima partita:

Se qualcuno gioca per la prima volta, ci raccomandiamo di non determinare a caso gli eventi per ogni capitolo ma di utilizzare quelli che per capitolo sono evidenziati da una stella in basso a destra. Le rimanenti 5 carte vanno rimesse nella scatola.



- Mettete tra le pile II e III il **Progetto di costruzione della "Torre" (Turm)**.
- Gli **11 segnalini "Peste"** vengono mischiati e posti anch'essi tra le pile II e III con i **numeri non visibili**.

- Il **Progetto di costruzione del "Ponte" (Brücke)** deve essere collocato nell'apposito spazio del tabellone di gioco andando così a coprire il vecchio ponte di legno ormai collassato.



- I restanti **5 Progetti di costruzione**, i **5 Segnalini "Non disponibile"**, il **Dado delle Tasse** e il segnalino **Metallo** vengono posti di fianco al tabellone di gioco.



- Mettete la **Pietra del favore** sulla casella "Fuorilegge" (Geächtete) nell'Arco dei favori evidenziato nella parte bassa del tabellone di gioco.



- Nel mercato coprite con un Segnalino "Non disponibile" lo **spazio del Tessuto**. Nel primo capitolo i giocatori non possono **ancora** vendere tessuto a meno che questo non venga permesso anticipatamente da una specifica Carta Evento.



- Il giocatore che per ultimo ha costruito qualcosa giocherà per primo prendendo lo **Stemma del primo giocatore**.

