

## **DIE NEUEN BAUWERKE** (le nuove costruzioni)

### **GROBE MAUER** (grande muraglia)

I costi per la distruzione, ad opera di mercenari, di ostruzioni del giocatore con la grande muraglia aumentano di 1 pezzo d'oro. Sono protette tutte le costruzioni esposte (NDT: in tavola) del giocatore con la grande muraglia.

### **STEINBRUCH** (cava di pietra)

Quando un giocatore dota una costruzione della cava di pietra, allora paga per questo edificio un pezzo d'oro in meno per ogni costruzione uguale già intavolata, almeno però un pezzo d'oro.

### **WUNSCHBRUNNEN** (fontana dei desideri)

Alla fine del gioco il giocatore con la fontana dei desideri ottiene 1 punto vittoria in più per ogni costruzione viola. La fontana dei desideri non vale nel conteggio.

### **SCHATZKAMMER** (stanza del tesoro)

Alla fine del gioco il giocatore con la camera del tesoro ottiene 1 punto vittoria aggiuntivo per ogni pezzo d'oro (moneta?) in suo possesso.

### **KARTENRAUM** (stanza delle carte)

Alla fine del gioco il giocatore con la stanza delle carte ottiene 1 punto vittoria aggiuntivo per ogni carta ancora in suo possesso.

### **HOSPITAL** (ospedale)

Se il giocatore che possiede l'ospedale viene assassinato può, nonostante ciò, incassare il reddito. Non può però utilizzare alcuna proprietà del personaggio per aumentare il suo reddito. Quindi non viene pagato oro extra per edifici tra loro intonati per colore, per il commerciante o l'esattore. Dopo di ciò il suo turno è finito.

### **ARMENHAUS** (casa dei poveri)

Se il giocatore che possiede la casa dei poveri dopo il suo turno non ha più oro, allora ottiene 1 pezzo d'oro dalla banca. Questo pezzo d'oro è al sicuro dall'esattore. Se il giocatore ha dovuto dare il suo ultimo pezzo d'oro all'esattore allora poi otterrà l'oro dalla casa dei poveri.

### **LEUCHTTURM** (faro)

Il giocatore che gioca il faro può cercare immediatamente nel mazzo per prendersi una carta. Poi il mazzo verrà mischiato.

### **PARK** (parco)

Se alla fine del suo turno il giocatore con il parco non ha più carte in mano allora può prendere 2 carte dal mazzo.

### **PULVERTURM** (torre delle polveri)

Il giocatore con la torre delle polveri la può far esplodere nel suo turno distruggendo un edificio di un altro giocatore. Entrambe le carte vengono messe nel mazzo degli scarti.

### **BALLSAAL** (sala da ballo)

Se il giocatore con la sala da ballo possiede la corona, allora ogni giocatore, dopo essere stato chiamato, deve rispondere con: "Grazie, Sua Eccellenza". Se un giocatore lo dimentica perde il suo turno (NDT: e si incula Edoardo).

### **FABRIK** (fabbrica)

Per il giocatore con la fabbrica i costi per ogni altro edificio viola si riducono di 1 pezzo d'oro. Non viene rimborsato oro per edifici già costruiti e la riduzione di prezzo non vale per la fabbrica. Questa non ha conseguenza sul valore dell'edificio per il punteggio, sul mercenario o sul diplomatico.

### **MUSEUM** (museo)

Il giocatore con il museo può, in ogni suo turno, mettere sotto ad essa una delle sue carte (NDT: che tiene in mano). Alla fine del gioco ottiene un punto extra per ogni carta sotto al museo.

### **GLOCKENTURM** (campanile)

Un giocatore, quando costruisce il campanile, deve immediatamente decidere se il gioco dovrà terminare dopo 7 o 8 costruzioni. Se il campanile viene distrutto si gioca comunque fino all'ottava costruzione.

### **THRONSAAL** (sala del trono)

Il giocatore con la sala del trono ottiene, ogni volta che la corona cambia proprietario, un pezzo d'oro dalla banca.

### **DRACHENHORT** (Tana di draghi)

È indice di prestigio - i draghi non si vedevano nel reame da oltre 1000 anni. Costa 6 Pezzi d'Oro ma vale 8 punti vittoria a fine partita.

### **UNIVERSITÄT** (Università)

Questa prestigiosa costruzione costa 6 pezzi d'oro ma vale 8 punti vittoria a fine partita.

### **FRIEDHOF** (Cimitero)

Quando il Mercenario distrugge un edificio, puoi pagare un Pezzo d'Oro e prendere in mano la carta edificio rimossa. Il Mercenario non può usare l'abilità di questa carta.

### **HEXENSCHULE** (Scuola di magia)

Si considera di un colore a tua scelta ai fini del calcolo dei soldi. In questo modo dà una moneta se sei Re, Predicatore, Mercante o Mercenario.

### **GEISTERSTADT** (Città fantasma)

Si considera di un colore a tua scelta ai fini del calcolo dei punti vittoria. Non può essere usata se è stata costruita durante l'ultimo turno di gioco.

### **BIBLIOTEK** (Biblioteca)

Se hai scelto di pescare carte all'inizio del turno, tieni le due carte che hai pescato.

### **STERNWARTE** (Osservatorio)

Se hai scelto di pescare carte all'inizio del turno, pesca 3 carte, tienine una a tua scelta e riponi le altre due sotto al mazzo di pescata.

### **LABORATORIUM** (Laboratorio)

Una volta per turno puoi scartare una carta edificio dalla mano e prendere un Pezzo d'Oro in cambio.

### **SCHMIEDE** (Fucina)

Una volta per turno puoi pagare 3 Pezzi d'Oro per pescare 2 carte.

### **WEHRTURM** (Torre di guardia)

La torre di guardia non può essere distrutta dall'abilità del mercenario.