INIZIO DEL TURNO DI GIOCO

Preparazione delle Carte Personaggio
Scelta dei personaggi (inizia il Re)
Il Re chiama i Turni Individuali nell'ordine

TURNI INDIVIDUALI

Prendere 2 monete **O** *2 Carte Edificio*
(nel secondo caso 1 si tiene e l'altra si scarta)
Costruire 1 Edificio
Usare 1 volta l'abilità del personaggio

ABILITA' DEI PERSONAGGI

1. ***Meuchler (Assassino)***: uccide un personaggio che salta il turno ma non si rivela.
2. ***Dieb (Ladro)***: ruba tutte le monete a un personaggio (no Assassino, vittima) che si rivela.
3. ***Magier (Mago)***: scambia la mano con chiunque O scarta dalla mano e reintegra.
4. ***König (Re)***: prende la Corona, inizia il prossimo turno, +1 moneta per ogni edificio giallo.
5. ***Prediger (Predicatore)***: immune al Mercenario, +1 moneta per ogni edificio blu.
6. ***Händler (Mercante)***: guadagna sempre 1 moneta, +1 moneta per ogni edificio verde.
7. ***Baumeister (Costruttore)***: pesca sempre 2 Carte Edificio, gioca fino a 3 Carte Edificio.
8. ***Söldner (Mercenario)***: rimuove un edificio anche suo, +1 moneta per ogni edificio rosso.

INIZIO DEL TURNO DI GIOCO

Preparazione delle Carte Personaggio
Scelta dei personaggi (inizia il Re)
Il Re chiama i Turni Individuali nell'ordine

TURNI INDIVIDUALI

Prendere 2 monete **O** *2 Carte Edificio*
(nel secondo caso 1 si tiene e l'altra si scarta)
Costruire 1 Edificio
Usare 1 volta l'abilità del personaggio

ABILITA' DEI PERSONAGGI

1. ***Meuchler (Assassino)***: uccide un personaggio che salta il turno ma non si rivela.
2. ***Dieb (Ladro)***: ruba tutte le monete a un personaggio (no Assassino, vittima) che si rivela.
3. ***Magier (Mago)***: scambia la mano con chiunque O scarta dalla mano e reintegra.
4. ***König (Re)***: prende la Corona, inizia il prossimo turno, +1 moneta per ogni edificio giallo.
5. ***Prediger (Predicatore)***: immune al Mercenario, +1 moneta per ogni edificio blu.
6. ***Händler (Mercante)***: guadagna sempre 1 moneta, +1 moneta per ogni edificio verde.
7. ***Baumeister (Costruttore)***: pesca sempre 2 Carte Edificio, gioca fino a 3 Carte Edificio.
8. ***Söldner (Mercenario)***: rimuove un edificio anche suo, +1 moneta per ogni edificio rosso.

INIZIO DEL TURNO DI GIOCO

Preparazione delle Carte Personaggio
Scelta dei personaggi (inizia il Re)
Il Re chiama i Turni Individuali nell'ordine

TURNI INDIVIDUALI

Prendere 2 monete **O** *2 Carte Edificio*
(nel secondo caso 1 si tiene e l'altra si scarta)
Costruire 1 Edificio
Usare 1 volta l'abilità del personaggio

ABILITA' DEI PERSONAGGI

1. ***Meuchler (Assassino)***: uccide un personaggio che salta il turno ma non si rivela.
2. ***Dieb (Ladro)***: ruba tutte le monete a un personaggio (no Assassino, vittima) che si rivela.
3. ***Magier (Mago)***: scambia la mano con chiunque O scarta dalla mano e reintegra.
4. ***König (Re)***: prende la Corona, inizia il prossimo turno, +1 moneta per ogni edificio giallo.
5. ***Prediger (Predicatore)***: immune al Mercenario, +1 moneta per ogni edificio blu.
6. ***Händler (Mercante)***: guadagna sempre 1 moneta, +1 moneta per ogni edificio verde.
7. ***Baumeister (Costruttore)***: pesca sempre 2 Carte Edificio, gioca fino a 3 Carte Edificio.
8. ***Söldner (Mercenario)***: rimuove un edificio anche suo, +1 moneta per ogni edificio rosso.

INIZIO DEL TURNO DI GIOCO

Preparazione delle Carte Personaggio
Scelta dei personaggi (inizia il Re)
Il Re chiama i Turni Individuali nell'ordine

TURNI INDIVIDUALI

Prendere 2 monete **O** *2 Carte Edificio*
(nel secondo caso 1 si tiene e l'altra si scarta)
Costruire 1 Edificio
Usare 1 volta l'abilità del personaggio

ABILITA' DEI PERSONAGGI

1. ***Meuchler (Assassino)***: uccide un personaggio che salta il turno ma non si rivela.
2. ***Dieb (Ladro)***: ruba tutte le monete a un personaggio (no Assassino, vittima) che si rivela.
3. ***Magier (Mago)***: scambia la mano con chiunque O scarta dalla mano e reintegra.
4. ***König (Re)***: prende la Corona, inizia il prossimo turno, +1 moneta per ogni edificio giallo.
5. ***Prediger (Predicatore)***: immune al Mercenario, +1 moneta per ogni edificio blu.
6. ***Händler (Mercante)***: guadagna sempre 1 moneta, +1 moneta per ogni edificio verde.
7. ***Baumeister (Costruttore)***: pesca sempre 2 Carte Edificio, gioca fino a 3 Carte Edificio.
8. ***Söldner (Mercenario)***: rimuove un edificio anche suo, +1 moneta per ogni edificio rosso.

INIZIO DEL TURNO DI GIOCO

Preparazione delle Carte Personaggio
Scelta dei personaggi (inizia il Re)
Il Re chiama i Turni Individuali nell'ordine

TURNI INDIVIDUALI

Prendere 2 monete **O** *2 Carte Edificio*
(nel secondo caso 1 si tiene e l'altra si scarta)
Costruire 1 Edificio
Usare 1 volta l'abilità del personaggio

ABILITA' DEI PERSONAGGI

1. ***Meuchler (Assassino)***: uccide un personaggio che salta il turno ma non si rivela.
2. ***Dieb (Ladro)***: ruba tutte le monete a un personaggio (no Assassino, vittima) che si rivela.
3. ***Magier (Mago)***: scambia la mano con chiunque O scarta dalla mano e reintegra.
4. ***König (Re)***: prende la Corona, inizia il prossimo turno, +1 moneta per ogni edificio giallo.
5. ***Prediger (Predicatore)***: immune al Mercenario, +1 moneta per ogni edificio blu.
6. ***Händler (Mercante)***: guadagna sempre 1 moneta, +1 moneta per ogni edificio verde.
7. ***Baumeister (Costruttore)***: pesca sempre 2 Carte Edificio, gioca fino a 3 Carte Edificio.
8. ***Söldner (Mercenario)***: rimuove un edificio anche suo, +1 moneta per ogni edificio rosso.

INIZIO DEL TURNO DI GIOCO

Preparazione delle Carte Personaggio
Scelta dei personaggi (inizia il Re)
Il Re chiama i Turni Individuali nell'ordine

TURNI INDIVIDUALI

Prendere 2 monete **O** *2 Carte Edificio*
(nel secondo caso 1 si tiene e l'altra si scarta)
Costruire 1 Edificio
Usare 1 volta l'abilità del personaggio

ABILITA' DEI PERSONAGGI

1. ***Meuchler (Assassino)***: uccide un personaggio che salta il turno ma non si rivela.
2. ***Dieb (Ladro)***: ruba tutte le monete a un personaggio (no Assassino, vittima) che si rivela.
3. ***Magier (Mago)***: scambia la mano con chiunque O scarta dalla mano e reintegra.
4. ***König (Re)***: prende la Corona, inizia il prossimo turno, +1 moneta per ogni edificio giallo.
5. ***Prediger (Predicatore)***: immune al Mercenario, +1 moneta per ogni edificio blu.
6. ***Händler (Mercante)***: guadagna sempre 1 moneta, +1 moneta per ogni edificio verde.
7. ***Baumeister (Costruttore)***: pesca sempre 2 Carte Edificio, gioca fino a 3 Carte Edificio.
8. ***Söldner (Mercenario)***: rimuove un edificio anche suo, +1 moneta per ogni edificio rosso.

CARTE EDIFICIO SPECIALI (Viola)

Bibliothek (Biblioteca): *se non prendi denaro all'inizio del turno, puoi tenere entrambe le Carte Edificio pescate, anziché scartarne una.*
Drachenhort (Rifugio dei Draghi): *costa 6 monete ma vale 8 Punti Vittoria a fine partita.*
Friedhof (Cimitero): *se non sei il Mercenario, puoi pagare 1 moneta d'oro per riprendere in mano una Carta Edificio distrutta dal Mercenario.*
Gesiterstadt (Città Fantasma): *al termine della partita, si considera di un colore a scelta per quanto riguarda il bonus ai Punti Vittoria dato da edifici di colore diverso.*
Hexenschule (Scuola di Magia): *durante il tuo turno, si considera di un colore a scelta ai fini del guadagno (+1 moneta se sei il Re, Predicatore, Mercante o Mercenario).*
Laboratorium (Laboratorio): *scarta 1 Carta Edificio e prendi in cambio 1 moneta d'oro.*
Schmiede (Forgia): *paga 3 monete d'oro e pesca 2 Carte Edifico che puoi tenere entrambe.*
Sternwarte (Osservatorio): *se peschi a inizio turno invece di prendere monete, pesca 3 carte (invece di due) e scegline comunque una sola, scartando le altre.*
Universitaet (Università): *costa 6 monete ma vale 8 Punti Vittoria alla fine del gioco.*
Wehrturm (Torre di Guardia): *non può essere distrutta dall'abilità del Mercenario.*

CARTE EDIFICIO SPECIALI (Viola)

Bibliothek (Biblioteca): *se non prendi denaro all'inizio del turno, puoi tenere entrambe le Carte Edificio pescate, anziché scartarne una.*
Drachenhort (Rifugio dei Draghi): *costa 6 monete ma vale 8 Punti Vittoria a fine partita.*
Friedhof (Cimitero): *se non sei il Mercenario, puoi pagare 1 moneta d'oro per riprendere in mano una Carta Edificio distrutta dal Mercenario.*
Gesiterstadt (Città Fantasma): *al termine della partita, si considera di un colore a scelta per quanto riguarda il bonus ai Punti Vittoria dato da edifici di colore diverso.*
Hexenschule (Scuola di Magia): *durante il tuo turno, si considera di un colore a scelta ai fini del guadagno (+1 moneta se sei il Re, Predicatore, Mercante o Mercenario).*
Laboratorium (Laboratorio): *scarta 1 Carta Edificio e prendi in cambio 1 moneta d'oro.*
Schmiede (Forgia): *paga 3 monete d'oro e pesca 2 Carte Edifico che puoi tenere entrambe.*
Sternwarte (Osservatorio): *se peschi a inizio turno invece di prendere monete, pesca 3 carte (invece di due) e scegline comunque una sola, scartando le altre.*
Universitaet (Università): *costa 6 monete ma vale 8 Punti Vittoria alla fine del gioco.*
Wehrturm (Torre di Guardia): *non può essere distrutta dall'abilità del Mercenario.*

CARTE EDIFICIO SPECIALI (Viola)

Bibliothek (Biblioteca): *se non prendi denaro all'inizio del turno, puoi tenere entrambe le Carte Edificio pescate, anziché scartarne una.*
Drachenhort (Rifugio dei Draghi): *costa 6 monete ma vale 8 Punti Vittoria a fine partita.*
Friedhof (Cimitero): *se non sei il Mercenario, puoi pagare 1 moneta d'oro per riprendere in mano una Carta Edificio distrutta dal Mercenario.*
Gesiterstadt (Città Fantasma): *al termine della partita, si considera di un colore a scelta per quanto riguarda il bonus ai Punti Vittoria dato da edifici di colore diverso.*
Hexenschule (Scuola di Magia): *durante il tuo turno, si considera di un colore a scelta ai fini del guadagno (+1 moneta se sei il Re, Predicatore, Mercante o Mercenario).*
Laboratorium (Laboratorio): *scarta 1 Carta Edificio e prendi in cambio 1 moneta d'oro.*
Schmiede (Forgia): *paga 3 monete d'oro e pesca 2 Carte Edifico che puoi tenere entrambe.*
Sternwarte (Osservatorio): *se peschi a inizio turno invece di prendere monete, pesca 3 carte (invece di due) e scegline comunque una sola, scartando le altre.*
Universitaet (Università): *costa 6 monete ma vale 8 Punti Vittoria alla fine del gioco.*
Wehrturm (Torre di Guardia): *non può essere distrutta dall'abilità del Mercenario.*

CARTE EDIFICIO SPECIALI (Viola)

Bibliothek (Biblioteca): *se non prendi denaro all'inizio del turno, puoi tenere entrambe le Carte Edificio pescate, anziché scartarne una.*
Drachenhort (Rifugio dei Draghi): *costa 6 monete ma vale 8 Punti Vittoria a fine partita.*
Friedhof (Cimitero): *se non sei il Mercenario, puoi pagare 1 moneta d'oro per riprendere in mano una Carta Edificio distrutta dal Mercenario.*
Gesiterstadt (Città Fantasma): *al termine della partita, si considera di un colore a scelta per quanto riguarda il bonus ai Punti Vittoria dato da edifici di colore diverso.*
Hexenschule (Scuola di Magia): *durante il tuo turno, si considera di un colore a scelta ai fini del guadagno (+1 moneta se sei il Re, Predicatore, Mercante o Mercenario).*
Laboratorium (Laboratorio): *scarta 1 Carta Edificio e prendi in cambio 1 moneta d'oro.*
Schmiede (Forgia): *paga 3 monete d'oro e pesca 2 Carte Edifico che puoi tenere entrambe.*
Sternwarte (Osservatorio): *se peschi a inizio turno invece di prendere monete, pesca 3 carte (invece di due) e scegline comunque una sola, scartando le altre.*
Universitaet (Università): *costa 6 monete ma vale 8 Punti Vittoria alla fine del gioco.*
Wehrturm (Torre di Guardia): *non può essere distrutta dall'abilità del Mercenario.*

CARTE EDIFICIO SPECIALI (Viola)

Bibliothek (Biblioteca): *se non prendi denaro all'inizio del turno, puoi tenere entrambe le Carte Edificio pescate, anziché scartarne una.*
Drachenhort (Rifugio dei Draghi): *costa 6 monete ma vale 8 Punti Vittoria a fine partita.*
Friedhof (Cimitero): *se non sei il Mercenario, puoi pagare 1 moneta d'oro per riprendere in mano una Carta Edificio distrutta dal Mercenario.*
Gesiterstadt (Città Fantasma): *al termine della partita, si considera di un colore a scelta per quanto riguarda il bonus ai Punti Vittoria dato da edifici di colore diverso.*
Hexenschule (Scuola di Magia): *durante il tuo turno, si considera di un colore a scelta ai fini del guadagno (+1 moneta se sei il Re, Predicatore, Mercante o Mercenario).*
Laboratorium (Laboratorio): *scarta 1 Carta Edificio e prendi in cambio 1 moneta d'oro.*
Schmiede (Forgia): *paga 3 monete d'oro e pesca 2 Carte Edifico che puoi tenere entrambe.*
Sternwarte (Osservatorio): *se peschi a inizio turno invece di prendere monete, pesca 3 carte (invece di due) e scegline comunque una sola, scartando le altre.*
Universitaet (Università): *costa 6 monete ma vale 8 Punti Vittoria alla fine del gioco.*
Wehrturm (Torre di Guardia): *non può essere distrutta dall'abilità del Mercenario.*

CARTE EDIFICIO SPECIALI (Viola)

Bibliothek (Biblioteca): *se non prendi denaro all'inizio del turno, puoi tenere entrambe le Carte Edificio pescate, anziché scartarne una.*
Drachenhort (Rifugio dei Draghi): *costa 6 monete ma vale 8 Punti Vittoria a fine partita.*
Friedhof (Cimitero): *se non sei il Mercenario, puoi pagare 1 moneta d'oro per riprendere in mano una Carta Edificio distrutta dal Mercenario.*
Gesiterstadt (Città Fantasma): *al termine della partita, si considera di un colore a scelta per quanto riguarda il bonus ai Punti Vittoria dato da edifici di colore diverso.*
Hexenschule (Scuola di Magia): *durante il tuo turno, si considera di un colore a scelta ai fini del guadagno (+1 moneta se sei il Re, Predicatore, Mercante o Mercenario).*
Laboratorium (Laboratorio): *scarta 1 Carta Edificio e prendi in cambio 1 moneta d'oro.*
Schmiede (Forgia): *paga 3 monete d'oro e pesca 2 Carte Edifico che puoi tenere entrambe.*
Sternwarte (Osservatorio): *se peschi a inizio turno invece di prendere monete, pesca 3 carte (invece di due) e scegline comunque una sola, scartando le altre.*
Universitaet (Università): *costa 6 monete ma vale 8 Punti Vittoria alla fine del gioco.*
Wehrturm (Torre di Guardia): *non può essere distrutta dall'abilità del Mercenario.*

CARTE EDIFICIO SPECIALI (Viola)

Bibliothek (Biblioteca): *se non prendi denaro all'inizio del turno, puoi tenere entrambe le Carte Edificio pescate, anziché scartarne una.*
Drachenhort (Rifugio dei Draghi): *costa 6 monete ma vale 8 Punti Vittoria a fine partita.*
Friedhof (Cimitero): *se non sei il Mercenario, puoi pagare 1 moneta d'oro per riprendere in mano una Carta Edificio distrutta dal Mercenario.*
Gesiterstadt (Città Fantasma): *al termine della partita, si considera di un colore a scelta per quanto riguarda il bonus ai Punti Vittoria dato da edifici di colore diverso.*
Hexenschule (Scuola di Magia): *durante il tuo turno, si considera di un colore a scelta ai fini del guadagno (+1 moneta se sei il Re, Predicatore, Mercante o Mercenario).*
Laboratorium (Laboratorio): *scarta 1 Carta Edificio e prendi in cambio 1 moneta d'oro.*
Schmiede (Forgia): *paga 3 monete d'oro e pesca 2 Carte Edifico che puoi tenere entrambe.*
Sternwarte (Osservatorio): *se peschi a inizio turno invece di prendere monete, pesca 3 carte (invece di due) e scegline comunque una sola, scartando le altre.*
Universitaet (Università): *costa 6 monete ma vale 8 Punti Vittoria alla fine del gioco.*
Wehrturm (Torre di Guardia): *non può essere distrutta dall'abilità del Mercenario.*