

SVOLGIMENTO ROUND

1. Pescare carte

pescare carte fino ad averne 5



2. Dadi

distribuire le tessere minaccia avanzare di 1 livello sulla traccia prestigio



3. Giocare carte

giocare 1 carta attivare personaggi (4 volte a turno)

4. Verifica delle 3 maggioranze

AZIONI



Ricevi 2 lavoratori



Ricevi 1-6 fiorini (a seconda di quanto indica il dado)



Restituisci 1 tessera minaccia (ricevi +1 punto)



Costruisci 1 tessera canale (paga con fiorini)



Costruisci 1 casa (paga con lavoratore)



Gioca 1 personaggio (paga con fiorini)

MINACCE



Rivolta

Riponi tutto il denaro nella riserva generale.



Mondazione

Riponi tutti i lavoratori nella riserva generale.



Incendio

Rimuovi una casa o una tessera canale.



Pestilenza

Scarta un personaggio dalla tua area di gioco.



Cospirazione

Perdi 3 punti.

PUNTEGGIO FINALE



Personaggi:

Punti indicati sulla carta.



Casa:

1 punto ciascuna.



Abilità personaggi:

a seconda del testo sulla carta.



Tessere maggioranza:

4 punti per tessera voltata da lato colorato.



Punti canale:

3 punti per ogni spazio 3 raggiunto.



Tessere Statua



Traccia prestigio: punti secondo il livello.



Spareggio: denaro.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

*A inizio partita
ogni giocatore riceve:*

5 Lavoratori
1 per ogni colore



5 Fiorini



2 Sigilli giocatore
del proprio colore.
Pone il sigillo
grande davanti a
se e quello piccolo su
una delle torri di
guardia del tabellone.



2 Pedoni
del proprio colore.
Uno sulla casella 5
della traccia segnapunti e
l'altro sul municipio
accanto alla traccia
Prestigio.



3 Tessere maggioranza
del proprio colore che
piazza davanti a se
con il lato grigio
visibile.



Si inizia senza carte
(verranno pescate durante
il primo turno di gioco).