

SAN JUAN – 2^a Espansione: Eventi

COMPONENTI

6 carte Evento

PREPARAZIONE

Mescolare le 6 nuove carte Evento insieme a quelle del mazzo base (eventualmente integrato con le carte della prima espansione).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Durante il gioco, ogni volta che viene rivelata una carta Evento (durante la distribuzione iniziale delle carte, nella fasi Consigliere, Commerciante o Cercatore d'oro, usando il potere di un edificio o durante la risoluzione di un evento), questa viene piazzata a faccia scoperta accanto alle tessere ruolo al centro del tavolo, e al suo posto viene immediatamente pescata un'altra carta dal mazzo.

Una carta Evento può trovarsi, in qualsiasi momento del gioco, nel mazzo, nella pila degli scarti, sotto una fabbrica come bene prodotto, sotto edifici come Cappella, Banca o Porto, oppure a faccia scoperta accanto alle tessere ruolo al centro del tavolo, ma mai in mano ad un giocatore.

All'inizio del suo turno, qualsiasi giocatore, al posto di una normale tessera ruolo, può scegliere una delle carte Evento disponibili accanto ad esse (anche nel turno stesso in cui la carta è stata rivelata): al posto dell'azione associata a quel ruolo va invece risolto l'evento descritto sulla carta stessa, dopodiché la carta va messa nella pila degli scarti (per cui lo stesso evento può ripresentarsi più volte nella stessa partita).

NOTA: edifici come la Biblioteca non hanno effetto durante la risoluzione degli eventi.

DESCRIZIONE DELLE CARTE EVENTO

Terremoto (Erdbeben, Earthquake): ogni giocatore, a partire da chi ha attivato l'evento e proseguendo in senso orario, deve scartare uno degli edifici (viola o fabbriche) presenti nella sua area di gioco, a sua scelta; se sotto tale edificio sono presenti delle carte, devono essere scartate anch'esse.

Estinzione dei debiti (Schuldenerlass, Debt relief): ogni giocatore, a partire da chi ha attivato l'evento e proseguendo in senso orario, pesca 3 carte e le aggiunge alla sua mano.

Tasse (Steuern, Taxes): ogni giocatore, ad eccezione di chi ha attivato l'evento, deve scartare 1 carta dalla sua mano, a sua scelta.

Amnistia generale (Generalamnestie, General amnesty): ogni giocatore, a partire da quello che ha attivato l'evento e proseguendo in senso orario, può scartare quante carte vuole dalla sua mano e ripescarne lo stesso numero dal mazzo.

Visita del Governatore (Gouverneurbesuch, Governor Visit): il giocatore che ha attivato l'evento sceglie una tessera ruolo che era già stata utilizzata durante il round in corso ed esegue di nuovo le azioni da essa previste (privilegio compreso); proseguendo poi in senso orario, anche gli altri giocatori possono eseguire le stesse azioni, secondo le normali regole di gioco; in tal modo, in pratica, un ruolo può essere eseguito 2 volte nello stesso round.

Costruzione libera (Wiederaufbau, Free Build): ogni giocatore, a partire da quello che ha attivato l'evento e proseguendo in senso orario, può costruire gratuitamente un edificio di costo non superiore a 4, preso dalla sua mano.

NOTA: quando si verifica questo evento, i privilegi dati dagli altri edifici nella fase Costruttore (ad esempio l'Ospizio dei poveri) non hanno effetto; tutte le altre regole della fase Costruttore non cambiano; se in seguito a questo evento un giocatore costruisce il suo 12° edificio, la partita termina alla fine dell'evento stesso.

Traduzione di Adams

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.