

1 Ufficio 1



**Fase del governatore**

Il proprietario può scartare 1 o 2 carte e pescare 1 o 2 nuove carte

1 punto vittoria

1 Guardiola 1



**Fase del governatore**

I giocatori senza Guardiola riducono la loro mano a 6 carte

1 punto vittoria

2 Caritas 2



**Fase del costruttore**

Il proprietario pesca 1 carta dal mazzo se ha il minor numero di edifici dopo la costruzione

1 punto vittoria

3 Parco 3



**Fase del costruttore**

Quando viene costruito un edificio sopra il Parco si riceve uno sconto di 6 al costo di costruzione

2 punti vittoria

3 Dogana 3



**Fase del consigliere/  
commerciante**

Fase consigliere: il proprietario pesca 1 carta dal mazzo e la mette sopra la Dogana

Fase commerciante: il proprietario può vendere la carta al prezzo di 2

2 punti vittoria

4 Banca 4

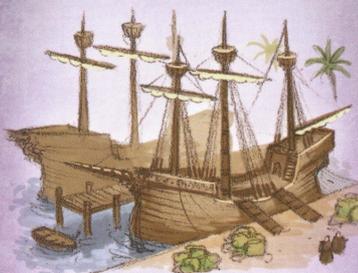


**Fase del governatore**

Una volta per partita, il proprietario può mettere quante carte vuole, dalla sua mano, sotto la sua Banca (1 PV per carta alla fine della partita)

2 punti vittoria

4 Porto 4



**Fase del commerciante**

Il proprietario, ogni volta che vende, può mettere una merce venduta coperta sotto il Porto (1 PV per carta alla fine della partita)

2 punti vittoria

5 Orafo 5



**Fase del prospettore**

Il proprietario pesca una carta dal mazzo e se si tratta di un edificio che nessun giocatore ha ancora costruito, aggiunge la carta alla propria mano

3 punti vittoria

6 Albergo 6

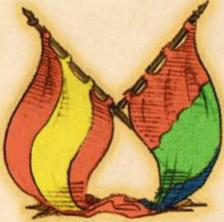


**A fine partita**

Il proprietario ottiene 4-3-2-1 PV per ogni set di tre edifici diversi con gli stessi costi di costruzione

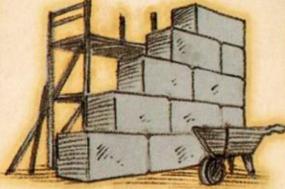
? punti vittoria

## Governatore



- Ricordarsi della cappella
- Controllare il limite della mano dei giocatori
- Iniziare il round

## Costruttore



**Azione**  
Ogni giocatore può costruire *un* palazzo

**Privilegio**  
Il costruttore paga una carta in meno

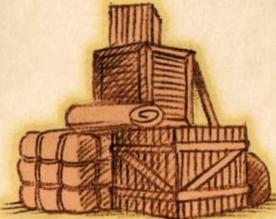
## Consigliere



**Azione**  
Ogni giocatore sceglie *una* di due carte

**Privilegio**  
Il consigliere pesca tre carte aggiuntive

## Produttore



**Azione**  
Ogni giocatore può produrre *una* merce

**Privilegio**  
Il produttore può produrre una merce aggiuntiva

## Prospettore



**Azione**  
Nessuna

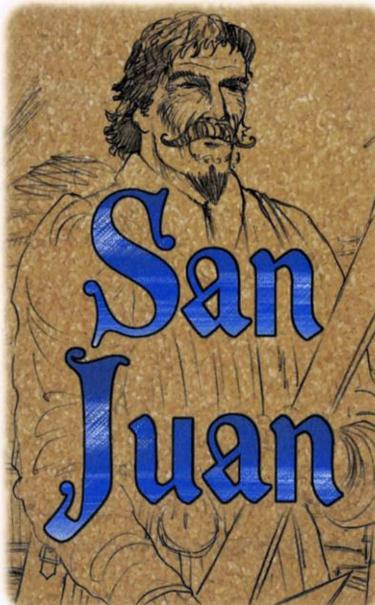
**Privilegio**  
Il prospectore pesca una carta

## Commerciante

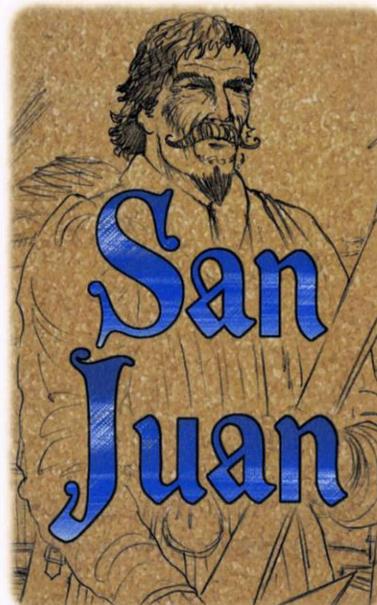


**Azione**  
Ogni giocatore può vendere *una* merce

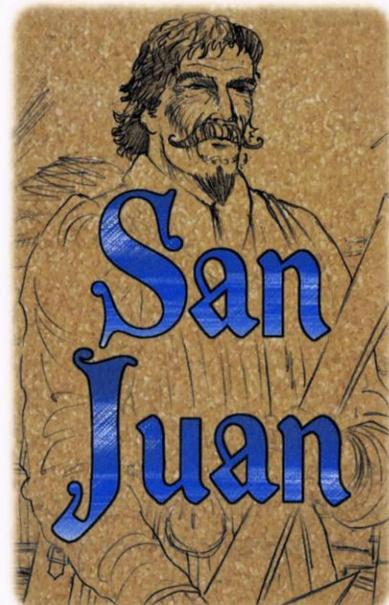
**Privilegio**  
Il commerciante può vendere una merce aggiuntiva



# San Juan



# San Juan



# San Juan



"Nota: la presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto a i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario."