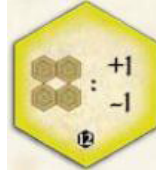
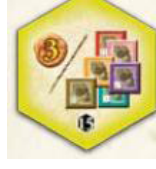
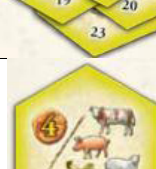
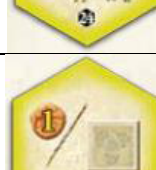


The Castles of Burgundy - Aiuto Giocatore

AZIONE 1 	Prendi la tessera a sei lati dal tabellone Il dado indica da quale deposito prelevare; piazzala in uno spazio magazzino vuoto nell'angolo in basso a sinistra del tabellone giocatore.		Pensione Il giocatore può immediatamente prendere 4 tessere lavoratori dalla riserva generale e aggiungerli alla sua.
AZIONE 2 	Metti la tessera a sei lati nella tua proprietà Il dado indica in quale spazio vuoto piazzare la tessera; la tessera deve essere adiacente ad almeno un'altra tessera piazzata in precedenza ed essere dello stesso colore dello spazio.		Banca Quando un giocatore aggiunge una banca alla sua proprietà, immediatamente prende 2 Pepite dalla riserva generale e li aggiunge alla sua.
	NAVI 1.) Il giocatore prende tutte le tessere beni da un deposito a sua scelta e le aggiunge alla sua riserva di beni. 2.) Il giocatore muove uno spazio a destra sul tracciato ordine di gioco.		Municipio Il giocatore può subito aggiungere una seconda tessera a sei lati <i>a sua scelta</i> alla sua proprietà da uno dei suoi tre spazi magazzino, non importa il colore (e con tutti i suoi effetti!).
	ANIMALI (verde chiaro): Forniscono punti vittoria in base a quanti animali ci sono sulla tessera; Quando un pascolo esistente si espande, gli animali presenti vengono riconteggiati.		Torre di Guardia Il giocatore può immediatamente muovere il suo segnalino giocatore avanti di 4 spazi sul tracciato punti vittoria.
	Castelli (verde scuro): Il giocatore <i>immediatamente</i> effettua una azione extra <i>a sua scelta</i> come se avesse a disposizione un altro dado con un risultato a sua scelta.		Mercato Il giocatore può subito prendere una tessera nave (blu) o animale (verde chiaro) <i>a sua scelta</i> da un qualsiasi deposito numerato (non da quello nero!) e piazzarla in uno spazio magazzino vuoto nell'angolo in basso a sinistra del suo tabellone giocatore.
	Miniere (grigio): Queste sono le uniche tessere che non hanno un effetto <i>immediato</i> appena piazzate. Invece, alla fine di <i>ogni fase</i>, il giocatore riceve 1 Pepita dalla riserva per ogni miniera nella sua proprietà.	AZIONE 3 	Vendi i Beni Il giocatore può decidere di vendere tutti i beni di un tipo dalla sua riserva beni. Il risultato del dado indica il tipo di beni: Tutti i beni di questo tipo vanno venduti (= girati): + 1 Pepita per vendita + 2 -4 VP per tessera (con 2-4 giocatori)
	Magazzino Il giocatore può immediatamente vendere un tipo di bene a sua scelta dal suo magazzino beni, esattamente come se avesse scelto l'azione "Vendi i beni".	AZIONE 4 	Prendi le Tessere Lavoratori Senza considerare il risultato del dado, il giocatore prende 2 tessere lavoratori dalla riserva generale.
	Bottega del Carpentiere Il giocatore può subito prendere una tessera edificio beige da un qualsiasi deposito numerato (non da quello nero!) e piazzarla in uno spazio magazzino vuoto nell'angolo in basso a sinistra del suo tabellone.	AZIONE EXTRA 	Il Deposito Centrale Nero Oltre alle sue due azioni dado, una volta per turno, ogni giocatore può pagare 2 Pepite per comprare una tessera a sua scelta dal deposito nero. Può fare questo in <i>qualsiasi momento</i> del suo turno.
	Chiesa Il giocatore può subito prendere una tessera miniera (grigia), "conoscenza" (gialla) o castello (verde scuro) a sua scelta da un qualsiasi deposito numerato (non da quello nero!) e piazzarla in uno spazio magazzino vuoto nell'angolo in basso a sinistra del suo tabellone.		Tessere Gialle della Conoscenza Ci sono 26 differenti tessere gialle le cui funzioni sono descritte meglio in seguito, si attivano quando un giocatore le aggiunge alla sua proprietà.

The Castles of Burgundy - Aiuto Giocatore

	Il giocatore può ignorare la regola che solo un edificio di ciascun tipo è permesso in ogni città. Può aggiungere tutti gli edifici che desidera alle sue città, <i>senza restrizioni</i> .		Il giocatore può modificare <i>tutti</i> i risultati del dado usato per piazzare castelli, miniere o "conoscenza" (tessere verde scuro, grige o gialle) di +/- 1, come se avesse usato una tessera lavoratore per esso.
	Il giocatore riceve una tessera lavoratore dalla riserva generale in aggiunta alla normale Pepita per ognuna delle sue miniere alla fine di ogni fase.		Il giocatore può modificare un qualsiasi risultato del dado usato per prendere nuove tessere a sei lati dal tabellone di +/- 1, come se avesse usato una tessera lavoratore per esso.
	Il giocatore riceve 2 Pepite dalla riserva generale invece che 1 ogni volta che vende beni (o tramite l'azione dadi o aggiungendo un Magazzino alla sua proprietà).		Il giocatore riceve una Pepita in aggiunta alle normali 2 tessere lavoratori ogni volta che sceglie l'azione dadi "Prendi tessere lavoratori" <i>Nota: Questa tessera non ha effetto quando si aggiunge una Pensione.</i>
	Il giocatore riceve una tessera lavoratore dalla riserva generale in aggiunta alla normale Pepita ogni volta che vende beni (o tramite l'azione dadi o aggiungendo un Magazzino alla sua proprietà).		Il giocatore riceve 4 tessere lavoratori (invece delle normali 2) ogni volta che sceglie l'azione dadi "Prendi tessere lavoratori".
	Il giocatore può, quando aggiunge una nave alla sua proprietà, scegliere di prendere tessere beni non da uno ma da due spazi beni <i>confinanti</i> e di aggiungerli alla sua riserva di beni.		Il giocatore riceve 3 VP alla fine del gioco per ogni <i>tipo</i> di beni che ha <i>venduto</i> (almeno uno). I beni invenduti sono ignorati. <i>Nota: I giocatori possono guardare le proprie tessere beni venduti in ogni momento.</i>
	Il giocatore può comprare non solo dal deposito nero centrale ma anche dagli <i>altri sei depositi</i> (anche da tutti e sette). Quel giocatore può fare un solo acquisto per turno.		Il giocatore riceve 4 VP alla fine del gioco per ogni corrispondente edificio che è stato aggiunto alla sua proprietà. (16-23)
	Il giocatore riceve 1 VP in più per <i>ogni tessera animali</i> (non per ogni <i>animale</i> singolo!) che fa guadagnare punti quando una nuova tessera animali è aggiunta.		Il giocatore riceve 4 VP alla fine del gioco per ogni <i>tipo</i> di animale che è stato aggiunto alla sua proprietà.
	Il giocatore può modificare un risultato di un dado fino a +/- 2 per tessera lavoratore che ha pagato.		Il giocatore riceve 1 VP alla fine del gioco per ogni tessera beni <i>venduta</i> . I beni invenduti sono ignorati.
	Il giocatore può modificare <i>tutti</i> i risultati del dado usato per erigere edifici (tessere beige) di +/- 1, come se avesse usato una tessera lavoratore per esso.		Il giocatore riceve 2 VP alla fine del gioco per ogni tessera bonus che ha guadagnato, sia grande che piccola.
	Il giocatore può modificare <i>tutti</i> i risultati del dado usato per piazzare navi o animali (tessere blu o verde chiaro) di +/- 1, come se avesse usato una tessera lavoratore per esso.		FINE DEL GIOCO Il gioco termina alla fine della quinta fase (= 25 round/ 50 azioni dadi) Si calcolano i seguenti punteggi: • tessere beni non venduti: 1 VP • per ogni Pepita: 1 VP • per ogni 2 tessere lavoratori: 1 VP • tessere gialle: x VP Il giocatore con più VP vince!