

Al Rashid – Player aid

Mercenari

- 32 tessere Rosse: 8 con valore “2”, 16 con valore “3”, 8 con valore “4”
- 32 tessere Blu: 8 con valore “2”, 16 con valore “3”, 8 con valore “4”

Piazzamento

A partire da sinistra

Risoluzione:

Ogni round, in ordine di maggioranza

- Attivare l'effetto di una Carica (azione opzionale, una sola per ogni round)
- Risolvere un'area di gioco (azione obbligatoria)
 - **Palazzi**
 - 1 o 2 azioni, se nessuna primaria, 1 segnalino disonore
 - 2 azioni primarie:
 - Ottenere il Servizio della corporazione.
 - Il conferimento di una Carica.(carta)
 - 1 azione secondaria: il favore della corporazione
 - **Territori**
 - Se c'è almeno un mercenario bisogna fare prima la **battaglia**
 - Si sommano i mercenari per colore, per vincere bisogna superare quelli presenti
 - Se non si combatte si prendono 2 segnalini disonore
 - Se non si vince i mercenari rimangono rivelati
 - **Commercio**: solo se non ci sono più mercenari
 - Il primo giocatore può prendere tutte le merci di un tipo, o scegliere 3 merci a sua scelta
 - Il secondo giocatore può prendere 2 merci a sua scelta.
 - Il terzo giocatore può prendere 1 merce a sua scelta
 - 1 nota di credito può sostituire 1 merce a scelta (non si può prendere se si prendono tutte le merci di 1 tipo)

Punti finali

- Pascia (max 3) → 3 punti ognuno
- Mercante (max 4) → 2 punti ognuno
- Saggio (max 6) → 1 punto ognuno
- Punti influenza politica raccolti durante il gioco (max 5 punti)
- Segnalini disonore (ciascuno -2 punti)
- Punti vittoria sulle cariche

Palazzi

- **CORPORAZIONE DELLE SPIE**
 - Azione primaria: Servizio (ogni mossa):
 - Guardare il valore di tutti i mercenari presenti su un territorio.oppure
 - Muovere una pedina della propria famiglia da un territorio ad un altro territorio non ancora risolto.
 - Azione secondaria: Pagando 1 oro, consente di fare l'azione secondaria di un altro capo corporazione.
- **CORPORAZIONE MILITARE**
 - Azione primaria: Servizio (ogni mossa):
 - Pescare una tessera mercenario coperta
 - Azione secondaria: Pagando 0 ori, consente di scambiare un bene con un mercenario
- **CORPORAZIONE DELLA CULTURA**
 - Azione primaria: Servizio: Comprare 1 saggio
 - Azione secondaria: Pagando 2 ori, consente di prendere una Nota di Credito
- **CORPORAZIONE MERCANTILE**
 - Azione primaria: Servizio: Comprare 1 mercante
 - Azione secondaria: Pagando 0 ori, consente di scambiare una merce con un'altra a tua scelta
- **CORPORAZIONE POLITICA**
 - Azione primaria: Servizio: Comprare 1 pascià
 - Azione secondaria: Pagando 1 oro, consente di prendere un segnalino influenza politica
- **CORTE DI AL-RASHID**
 - Il primo pezzo che si piazza deve essere un pascià, se non è presente si ricevono 2 segnalini disonore
 - Azione primaria: Servizio: 1 merce a scelta, il primo diventa primo nell'ordine di gioco
 - Azione secondaria: non presente

Cariche

CORPORAZIONE DELLE SPIE

Contrabbandiere (Smuggler)

- Costo in ori: 3 , Punti prestigio: 1 ; **AD ATTIVAZIONE**
- Effetto: scambia un bene qualsiasi con un altro bene qualsiasi

Cospiratore (Plotter)

- Costo in ori: 3 ; Punti prestigio: 1 ; (effetto **continuo**)
- Effetto: All'inizio della fase di risoluzione puoi muovere una tua pedina da un palazzo ad un altro

Informatore (Informer)

- Costo in ori: 3 ; Punti prestigio: 1 ; (effetto **continuo**)
- Effetto: All'inizio della fase di risoluzione puoi muovere una tua pedina da un territorio ad un altro

Impostore (Impostor)

- Costo in ori: 6 ; Punti prestigio: 1 ; (**una volta sola**, quando prendi la carica)
- Effetto: Esegui i favori di due corporazioni senza pagarne il costo. (I favori devono essere differenti e non devono essere quelle della corporazione delle spie (Favorita del califfo)

CORPORAZIONE MILITARE

Stratega (Strategist)

- Costo in ori: 6 , Punti prestigio: 2 ; (effetto **continuo**)
- Effetto: Tutte le tue tessere mercenario hanno il valore aumentato di +1

Reclutatore (Recruiter)

- Costo in ori: 6 , Punti prestigio: 1 ; **AD ATTIVAZIONE**
- Effetto: pesca una tessera mercenario a tua scelta.

Razziatore (Raider)

- Costo in ori: 6 , Punti prestigio: 1 ; (effetto **continuo**)
- Effetto: Se vinci una guerra prendi dalla riserva un bene che quel territorio potrebbe produrre.

Negoziatore (Negotiator)

- Costo in ori: 3 , Punti prestigio: 1 ; **AD ATTIVAZIONE**
- Effetto: Guarda le tessere mercenario presenti su di un territorio. Scarta una tua tessera mercenario per rimuovere un mercenario dello stesso colore da quel territorio.

CORPORAZIONE DELLA CULTURA

Precettore (Loremaster)

- Costo in ori: 8 ; Punti prestigio: 1 ; (effetto **continuo**)
- Effetto: Tutti i Mercanti e i Califfi ti costano 3 ori in meno

Incantatore (Enchanter)

- Costo in ori: 12 ; Punti prestigio: 0 ; (**una volta sola**, quando prendi la carica)
- Effetto: Aggiungi alla tua famiglia una pedina mercante. Prendi un segnalino disonore

Diplomatico (Diplomat)

- Costo in ori: 8 ; Punti prestigio: 2 ; (effetto **continuo**)
- Effetto: All'inizio della fase di piazzamento prendi un tuo Mercante o un tuo Pascia e colloca su questa carica. Posiziona questa pedina sul tabellone solo dopo che tutti gli altri giocatori hanno posizionato i loro pezzi.

Banchiere (Banker)

- Costo in ori: 6 ; Punti prestigio: 2 ; (effetto **continuo**)
- Effetto: Le Note di Credito valgono 5 ori (anziché 3) per acquistare le cariche

CORPORAZIONE MERCANTILE

Commerciante (Trader)

- Costo in ori: 7 , Punti prestigio: 1 ; **AD ATTIVAZIONE**
- Effetto: Attiva questa carica e scambia una merce comune per le altre due. (1 Legno Pregiato o 1 Vasellame o 1 Metalli, con le altre 2)

•

Importatore di Legno Pregiato (Hardwood Importer)

- Costo in ori: 7 , Punti prestigio: 2 ; **AD ATTIVAZIONE**
- Effetto: Prendi 1 Legno Pregiato dalla riserva

Importatore di Vasellame (Pottery Importer)

- Costo in ori: 7 , Punti prestigio: 2 ; **AD ATTIVAZIONE**
- Effetto: Prendi 1 Vasellame dalla riserva

Importatore di Metalli (Metal Importer)

- Costo in ori: 7 , Punti prestigio: 2 ; **AD ATTIVAZIONE**
- Effetto: Prendi 1 Metalli dalla riserva

CORPORAZIONE POLITICA

Assistente del Quadi (Aide to the Qadi)

- Costo in ori: 6 , Punti prestigio: 0 / 4 / 5 ; 1 effetto **una volta sola**, quando prendi la carica + **fine della partita**
- Effetto: Prendi un segnalino "Influenza Politica". Vale 4 / 5 punti prestigio se hai 5 / 6+ segnalini "influenza politica"

Sovrintendente Cittadino (Steward of the City)

- Costo in ori: 15 , Punti prestigio: 0 / 6 ; **fine della partita**
- Effetto: Vale 6 punti prestigio se possiedi almeno una carica di ogni palazzo

Capo del Magazzino (Warehouse Keeper)

- Costo in ori: 15 , Punti prestigio: 0 / 4 / 6 ; **fine della partita**
- Effetto: Vale 4 / 6 punti prestigio se possiedi 4 / 5 beni differenti

Ancella della Favorita (Favorite's Maiden)

- Costo in ori: 15 , Punti prestigio: 0 / 5 ; **fine della partita**
- Effetto: Vale 5 punti se possiedi anche 3 cariche della corporazione delle spie

Maestro d'Armi (Weapon Master)

- Costo in ori: 15 , Punti prestigio: 3 / 6 ; **fine della partita**
- Effetto: Vale 6 punti prestigio se hai 3 cariche della corporazione militare, altrimenti vale 3 punti prestigio

Rettore dell'Accademia (Dean of the Academy)

- Costo in ori: 15 , Punti prestigio: 0 / 3 / 5 / 7 ; **fine della partita**
- Effetto: Vale 3 / 5 / 7 punti se hai 4 / 5 / 6 Saggi nella tua famiglia.

Economo (Economist)

- Costo in ori: 15 , Punti prestigio: 0 / 3 / 5 ; **fine della partita**
- Effetto: Vale 3 / 5 punti se hai 3 / 4 Mercanti nella tua famiglia.

Consigliere del Califfo (Consuelor of the Caliph)

- Costo in ori: 15 , Punti prestigio: 0 / 3 / 5 ; **fine della partita**
- Effetto: Vale 3 / 5 punti se hai 2 / 3 Pascia nella tua famiglia.

CORTE DI AL-RASHID

Tesoriere (Treasurer)

- Costo in ori:3 ; Punti prestigio: 1 ; (**una volta sola**, quando prendi la carica)
- Effetto: Prendi una "Nota di Credito"

Aga (Agha)

- Costo in ori:7 ; Punti prestigio: 1 ; (**una volta sola**, quando prendi la carica)
- Effetto: Peschi 4 tessere mercenario a tua scelta

Monopolista di Seta (Silk Monopolist)

- Costo in ori:3 ; Punti prestigio: 1 ; (**una volta sola**, quando prendi la carica)
- Effetto: Prendi 1 Seta. Se possiedi anche l'altro Monopolista prendi invece 3 Seta e 1 Spezia

Monopolista di Spezie (Spice Monopolist)

- Costo in ori:3 ; Punti prestigio: 1 ; (**una volta sola**, quando prendi la carica)
- Effetto: Prendi 1 Spezia. Se possiedi anche l'altro Monopolista prendi invece 3 Spezia e 1 Seta.

Astrologo (Astrologist)

- Costo in ori:3 ; Punti prestigio: 0 ; (**una volta sola**, quando prendi la carica)
- Effetto: Prendi segnalini di Influenza Politica in base al numero di Saggi che possiedi: 2 / 3 Saggi = 1 Segnalino; 4 / 5 Saggi = 2 Segnalini; 6 Saggi = 3 Segnalini.

Esperto di Leggi (Law Expert)

- Costo in ori:6 ; Punti prestigio:1 ; (**una volta sola**, quando prendi la carica)
- Effetto: Prendi un segnalino Influenza Politica

Responsabile degli Approvvigionamenti (Quartermaster)

- Costo in ori:3 ; Punti prestigio: 0 ; (**una volta sola**, quando prendi la carica)
- Effetto: Prendi 2 beni a tua scelta

Alchimista (Alchemist)

- Costo in ori:3 ; Punti prestigio: 0 ; (**una volta sola**, quando prendi la carica)
- Effetto: Puoi trasformare un tuo Saggio in un Mercante (anche se si trova sulla plancia di gioco).