

BELFORT

129060

2ND 2013

THE EXPANSION
EXPANSION

9001142

106



OFFICIAL HANDBOOK:
DELEGATION & RENOVATION
MADE SIMPLE

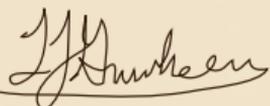


EXPANSION
EDITION

TRADUZIONE
AMATORIALE DI
GIUSEPPE VIGLIAROLO
@DYLAN600

PROPERTY OF THE BELFORT
RULES LAWYERS' GUILD

Si allegano le planimetrie per il miglioramento di ciascuna delle diverse tipologie edilizie della Città di Belfort. Queste aggiunte ai normali edifici faranno risaltare il tuo lavoro rispetto a quello della concorrenza... di cui avrai bisogno, perché il Re ha tagliato un mese dalla scadenza del progetto! Per aiutarti con questo nuovo programma più serrato, abbiamo concesso in licenza un assortimento di assistenti per aiutarti. Sono un gruppo strano, ma ognuno di loro ha abilità che dovrebbero tornare utili; anche se ora sono un po' inesperti, state certi che miglioreranno nel loro lavoro man mano che il progetto avanza. Buona fortuna, Maestro Architetto!



Loofer J. Grumbleen
Secretary of Memoranda
Belfort Expansion Commission



TABLE OF CONTENTS

1	COMPONENTI
2	CAMBIAMENTI AL SETUP DI BASE
3	SETUP ESPANSIONE & ASSISTENTI
4	SETUP SCEGLIERE GLI ASSISTENTI
4	USING ASSISTANTS EXPANDING
7	A PROPERTY SCORING EXPANSIONS
10	FINE ROUND
10	APPENDICE: ASSISTENTI
11	APPENDICE: EXPANSIONS
17	APPENDICE: Gilde
20	

COMPONENTI

10 TESSERE ASSISTENTE

NOME FILE FOTO



SEGNALINO TANA

Alcuni assistenti ricevono un segnalino (o segnalini) qui.

FASE DI ATTIVAZIONE

Descrive quando l'abilità di questo assistente è attivabile.

NOME DELL'ABILITÀ

TESTO ABILITÀ

Spiega l'abilità dell'assistente.

VALORI STAGIONALI

Descrive come varia l'Abilità dell'Assistente in base alla stagione in corso.

20 PERMESSI DI ESPANSIONE

2 per ciascuno dei 10 diversi Permessi.

BASE PROPRIETÀ DA ESPANDERE



NOME ESPANSIONE

SPAZIO LAVORATORE

Un lavoratore deve essere piazzato qui (i costi sullo spazio vengono pagati al momento del piazzamento) per iniziare l'Espansione.

SPAZIO ROSSO

Indica il costo per costruire l'espansione.

DETTAGLI SUL PUNTEGGIO BONUS

Il motivo per cui costruisci le espansioni. 1

COMPONENTI

5 NUOVE TESSERE GILDA

Vedi l'Appendice delle Gilde per i dettagli. **8 SEGNALINI ASSISTENTE**



Alcuni assistenti sono dotati di segnalini.



CAMBIAMENTI AL SETUP DI BASE

Prepara il gioco seguendo le solite istruzioni per Belfort. Ci sono solo tre modifiche molto semplici al setup principale:

1. Posiziona il segnalino del calendario **sul** primo mese del calendario, anziché "accanto". (Ciò significa ovviamente che il gioco avrà sei turni invece di sette.)
2. Piazzate tutti i Segnalini Punteggio sul **6° spazio** del Tracciato Punteggio, invece che "vicino all'inizio". (Ciò significa che i giocatori inizieranno a sentire gli effetti delle tasse molto prima rispetto al gioco base).
3. Includi le nuove Gilde quando determini quali saranno incluse in partita. Controlla l'**Appendice delle Gilde** per scoprire tutto sulle nuove Gilde.

SETUP ESPANSIONE

In una partita a 2 o 3 giocatori, gioca con un **solo** Permesso di Espansione per ciascun tipo (quindi dieci in totale). Rimetti tutti e dieci i permessi doppi nella scatola.

In una partita a 4 o 5 giocatori, gioca con tutti e venti i permessi di espansione.

Impila i permessi nella parte superiore della scheda calendario. (*Sulla "clip" degli appunti.*) I giocatori possono guardare il mazzo dei Permessi in qualsiasi momento.

SETUP ASSISTENTE

Mescola le tessere Assistente e disponi una serie di Assistenti casuali; uno in più rispetto al numero di giocatori. Rimetti il resto nella scatola.

Facoltativamente, i giocatori possono accordarsi (*usando il metodo che preferiscono*) per selezionare determinati assistenti per la partita.

Trova i segnalini Assistente corrispondenti agli Assistenti che ne hanno bisogno (*se ce ne sono*) e impila i segnalini nella tana sulla tessera Assistente corrispondente. I segnalini rimanenti vengono rimessi nella scatola.



Esempio: In questa partita a 2 giocatori abbiamo scelto tre Assistenti casuali. Il Gigante ottiene i suoi 3 gettoni e il Goon ne ottiene 1. Li mettiamo nelle loro tane e rimettiamo tutti gli Assistenti e i gettoni inutilizzati nella scatola.

SCEGLIERE GLI ASSISTENTI

Ogni round, durante la **Fase Calendario**, ogni giocatore in ordine di **turno inverso** sceglierà un Assistente, posizionando la tessera (e gli eventuali segnalini con essa) a faccia in su davanti a sé. Ci sarà sempre un assistente rimanente per ogni round. Posiziona 1 moneta d'oro sopra l'Assistente che non è stato scelto. Se un giocatore sceglie un assistente che ha l'oro in cima, raccoglie anche l'oro.

Esempio: Il blu è l'ultimo in ordine di turno, quindi sceglie per primo. Sceglie il Goon, prendendo la tessera e il gettone.



Poi è il turno del Rosso. Sceglie il Gargoyle, il che significa che è rimasto il Gigante. Il Gigante ottiene 1 Oro dalla riserva posta su di esso.



*Questo è tutto per questo round, ma nel **prossimo** round se qualcuno sceglie il Gigante prenderà anche il suo Oro. Se nessuno lo sceglie di nuovo, otterrà un secondo Oro. Se qualcuno lo sceglie, sarà uno degli altri assistenti a ottenere l'oro.*

USARE GLI ASSISTENTI

I giocatori possono utilizzare il loro assistente in **uno** dei due modi diversi:

1. USARE LA SUA ABILITÀ ○
2. OTTENERE UN NUOVO PERMESSO DI ESPANSIONE

1. USARE LA SUA ABILITÀ

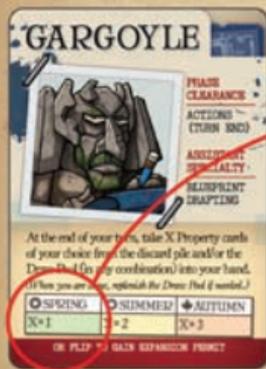
Per usare una Abilità dell'Assistente, il giocatore segue le istruzioni nel testo dell'Abilità dell'Assistente, quindi gira la tessera Assistente a faccia in giù per indicare che è esaurita per il round.

UN TEMPO E UN LUOGO PER OGNI COSA

Diverse abilità degli assistenti vengono utilizzate in momenti diversi. Ogni tessera Assistente ti dice la sua Fase di Attivazione, che è un promemoria di quando viene utilizzata la sua Abilità. Consulta l'Appendice Assistenti per i dettagli precisi.

CAMBIAMENTI DURANTE LE STAGIONI

Le abilità degli assistenti migliorano con il progredire delle stagioni. Quando l'indicatore Calendario si trova in un mese primaverile, applica il valore primaverile per la sua abilità. Quando è in estate applica il valore estivo e quando è in autunno applica il valore autunnale.



Esempio: È un mese primaverile secondo il calendario e il Rosso vuole usare l'abilità del suo Gargoyle. Il testo delle istruzioni dice di guadagnare X carte, e il valore Primavera per X è 1... quindi il Rosso guadagna 1 carta, poi gira la tessera Assistente a faccia in giù per indicare che è esausta. Nelle stagioni successive, quel valore X diventa sempre più alto.

2. OTTENERE UN NUOVO PERMESSO DI ESPANSIONE

Per ottenere un nuovo Permesso di espansione, il giocatore gira l'Assistente (indicando che è esausto per il round), quindi prende qualsiasi Permesso di espansione a sua scelta presente nel mazzo.

- Un giocatore può farlo solo durante il proprio turno durante la **Fase delle Azioni**.
- Un giocatore può scegliere un Permesso solo se la relativa carta Edificio è già costruita e in gioco sul tavolo di fronte a lui.

Il nuovo Permesso viene posto sotto la relativa carta Edificio in modo da coprire il nome e l'illustrazione dell'Espansione completata.



Esempio: Durante il suo turno il Blue, decide di accaparrarsi un nuovo Permesso Espansione. Gira il suo Assistente a faccia in giù. Il Blu ha un Pub e una Fortezza costruiti sul tavolo; potrebbe scegliere un Permesso per uno di questi, supponendo che i loro Permessi rimangano nel mazzo dei Permessi. Trova e seleziona il permesso del pub e lo fa scorrere sotto la sua carta del pub come mostrato. Il Pub del Blu è ora pronto per essere ampliato con una Loggia!

**ASSISTENTE
CAPOVOLTO**

ESPANDERE UN EDIFICIO

Ora che l'edificio dispone di un permesso di espansione, può essere ampliata dal giocatore proprietario. L'espansione di un edificio è un processo in due fasi.

FASE UNO DELL'ESPANSIONE

Durante la **Fase di Piazzamento**, il giocatore può piazzare un Lavoratore su uno spazio del Permesso durante la normale routine di piazzamento dei Lavoratori.

- Alcuni spazi mostrano una tassa. Il pagamento avviene immediatamente dopo il collocamento.

PAGHI UNO PRENDI DUE TASSE

Le tasse Oro, Legno, Pietra e Metallo vengono pagate nella riserva. Le tasse per le carte di proprietà vengono versate nella pila degli scarti.

Esempio: Il Blu piazza un Nano sullo spazio del suo Permesso Pub quando è il suo turno di piazzamento nella Fase di Piazzamento. La plancia mostra una tassa di 1 Pietra, quindi il Blu la paga alla riserva.



PASSAGGIO DUE DELL'ESPANSIONE

Durante il proprio turno nella **Fase Azioni**, il giocatore paga il costo indicato sullo Spazio Rosso per recuperare il Lavoratore sulla plancia del Permesso di Espansione dell'edificio.

METTILO SUL MUCCHIO, SUPONGO

I costi di Legno/Pietra/Metallo/Oro dello Spazio Rosso tornano alla riserva. Vedi l'Appendice Espansioni per sapere cosa fare con i costi dello Spazio Rosso di altri tipi.

- Alcuni dei permessi hanno due spazi. Se solo uno di questi spazi ha un Lavoratore su di esso, l'edificio non può essere ampliato e il Lavoratore viene recuperato senza alcun effetto.
- Se il costo sullo Spazio Rosso non può essere pagato dal giocatore (per scelta o per mancanza di risorse), l'edificio non può essere ampliato e il Lavoratore viene recuperato senza alcun effetto.

Quindi, il giocatore fa scorrere la carta Edificio verso il basso e verso sinistra in modo da mostrare il nome e l'illustrazione dell'Espansione. Questo Edificio è ora completamente espanso e il suo punteggio bonus diventa attivo.

Esempio: Durante il proprio turno nella Fase Azioni, il Blu paga le due pietre mostrate sullo Spazio Rosso del suo Permesso alla riserva e recupera il suo Nano.



LA CARTA EDIFICIO SCORRE IN QUESTA POSIZIONE

Continuo Esempio: Il blu fa scorrere la carta Pub verso il basso in modo da mostrare il nome e l'illustrazione della Loggia. Il suo Pub ora è un Pub+Lodge e il suo punteggio bonus sarà attivo nelle future fasi di punteggio!



IL PUNTEGGIO BONUS È ORA ATTIVO

PUNTEGGIO ESPANSIONI

Il punteggio è il punto centrale dell'aggiunta delle espansioni agli edifici. Durante ogni **fase di punteggio**, ogni giocatore controlla i propri edifici completamente espansi e guadagna punti bonus a seconda dei casi.

Esempio: Il Punteggio Bonus per Blue's Pub+Lodge dice che il Blu guadagna 1 punto per ogni 5 Pietre nei Costi di Costruzione combinati delle sue carte Edificio costruite. Il blu ha costruito un pub e un mastio, per un totale di 6 pietre. Il blu guadagna 1 punto bonus per il suo Pub+Lodge; la 1 Pietra in più viene ignorata. Si spera che quel bonus varrà di più nelle fasi di punteggio successive mentre il blu continua a costruire edifici con le Pietre!



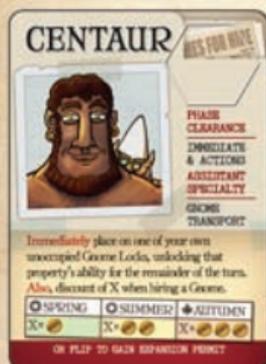
OTTIENI IL PUNTO (1)?

Controlla l'appendice delle espansioni per scoprire tutti i dettagli su ogni espansione.

FINE DEL ROUND

Alla fine del Round, prima della successiva **Fase del Calendario**, tutti i giocatori rimettono le loro tessere Assistente (e gettoni) a faccia in su sul display.

APPENDICE: ASSISTENTI



CENTAUR

Segnalini: 1

Attivazione: *Immediatamente e Fase Azioni*

Immediatamente quando scegli il Centauro, posiziona il suo segnalino su uno dei tuoi Lucchetti Gnomo disponibili, sbloccandolo per il turno. Questo **non** conta come "Usare la sua Specialità".

Il segnalino Centauro **non** conta come Gnomo ai fini della maggioranza.

Alla fine del round, quando gli Assistenti vengono restituiti al display, viene restituito anche il segnalino Centauro, che chiude nuovamente il lucchetto gnomo. Alcuni effetti dovranno essere "annullati" come segue:

Pub o Giardini: Gira un Mastro Nano o un Mastro Elfo (*rispettivamente*) sul suo lato normale.

Gatehouse: Rimuovi uno qualsiasi dei tuoi segnalini Edificio da qualsiasi Gatehouse sul tabellone.

Abilità: *Gnome Transport*

Attiva durante la **Fase Azioni** quando stai assumendo uno Gnomo per ottenere uno sconto di X su quell'assunzione. Questo sconto si applica al normale acquisto di Gnomo una volta per round che di solito costa 3 monete d'oro; non agli Gnomo che potresti ottenere da altre fonti come le carte Proprietà della torre o la Gilda dei creatori di appunti.

SPRING	SUMMER	AUTUMN
X =	X =	X = free



DJINN

Segnalini: nessuno

Attivazione: Fase azioni

Abilità: A-La-Ka-Zamming!

Attiva durante la **Fase Azioni** per:

- Scambia X punti con X metallo, **O**
- Scambia X punti con Y Oro/Legno/Pietra nella combinazione che preferisci.

Se lo desideri, **puoi** utilizzare i valori X e Y di una stagione precedente.

☀️ SPRING	☀️ SUMMER	🍂 AUTUMN
X=1 Y=3	X=2 Y=5	X=3 Y=7



GARGOYLE

Segnalini: nessuno

Attivazione: Fase Azioni (Fine Turno)

Abilità: Blueprint Drafting

Attiva alla fine del tuo turno nella **Fase Azioni** per prendere in mano X carte Edificio dalla pila degli scarti e/o dal Mazzo di pesca, in qualsiasi combinazione. Quando hai finito, rifornisci il Draw Pool se necessario.

☀️ SPRING	☀️ SUMMER	🍂 AUTUMN
X=1	X=2	X=3

GIANT



PHASE CLEARANCE
PLACEMENT (PASSIVE)
ASSISTANT SPECIALTY
HAZARD

When you pass, stack X Giant tokens in one Resource Area. During Collection, each token counts as one Elf or Dwarf in that area (in any combination) for collection and for majority.

SPRING	SUMMER	AUTUMN
X=1	X=2	X=3

OR PLAY TO GAIN EXPANSION POINT



GIANT

Segnalini: 3

Attivazione: Fase Piazzamento (Quando Passi)

Abilità: Trasporto

Attiva quando passi durante la **Fase di Piazzamento** e impila X segnalini Giganti in un'Area Risorse. Durante la Raccolta, **ogni** segnalino Gigante conta come (e funziona **esattamente** come) un normale Elfo o Nano (a tua scelta) in quell'area per la raccolta e per la maggioranza ai fini della vincita del bonus dell'area.

SPRING	SUMMER	AUTUMN
X=1	X=2	X=3

GOON



PHASE CLEARANCE
PLACEMENT (PASSIVE)
ASSISTANT SPECIALTY
"SHANKING"

Try X to place the Goon token on a Guild plinth that's already occupied by an opponent's Worker. Both you and the other player will resolve the Guild on your own turn.

SPRING	SUMMER	AUTUMN
X= normal cost of the Guild, + to supply	X= normal cost of the Guild	X= nothing

OR PLAY TO GAIN EXPANSION POINT



GOON

Segnalini: 1

Attivazione: Fase Piazzamento

Abilità: "Condivisione"

Attiva durante la **Fase di Piazzamento** per pagare X e piazzare immediatamente il tuo segnalino Goon invece di piazzare un Lavoratore. Il segnalino Goon deve essere piazzato su una plancia della Gilda già occupata da un Lavoratore avversario (o da un Lavoratore non giocatore in una partita a 2 giocatori).

Durante la **Fase Azioni**, sia tu che l'altro giocatore che occupa la plancia risolverete la Gilda come di consueto. Se l'effetto della Gilda è quello che logicamente può essere eseguito solo una volta per round (come la Gilda degli Assistenti), allora solo il primo giocatore in ordine di turno sarà in grado di risolvere la Gilda.

SPRING	SUMMER	AUTUMN
X= normal cost of the Guild, + to supply	X= normal cost of the Guild	X= nothing

GORGON



PHASE CLEARANCE
PLACEMENT SPECIALTY
ASSISTANT SPECIALTY
STONY GAZE

When you pass, place the Gorgon token in any district. During the Actions phase, other players must pay X to the supply to build there. If you build there, collect X from the supply. (A player only pays once per turn even if multiple tokens are built.)

SPRING	SUMMER	AUTUMN
X =	X =	X =

IN PLAY TO GAIN EXPANSION POINTS



GORGON

Segnalini: 1

Attivazione: *Fase Piazzamento (Quando Passi)*

Abilità: *Stony Gaze*

Attiva quando passi durante la **Fase Piazzamento** e posiziona il segnalino Gorgone in un distretto a tua scelta.

Durante i loro turni nella **Fase Azioni**, gli altri giocatori devono pagare X alla riserva* per avere il permesso di costruire qualsiasi cosa (Proprietà/Gilde/Mura) in quel distretto.

Se **costruisci** qualcosa (Proprietà/Gilde/Mura) in quel distretto durante il tuo turno della **Fase Azioni**, raccogli X dalla riserva*.

* Solo una volta per giocatore per turno, anche se si costruiscono più edifici nel distretto durante il turno.

SPRING	SUMMER	AUTUMN
X =	X =	X =

HALFLING



PHASE CLEARANCE
COLLECTION (PAY TAXES)
ASSISTANT SPECIALTY
COOKING THE BOOKS

Instead of paying your taxes, X.

SPRING	SUMMER	AUTUMN
X = collect	X = pay nothing	X = pay to the supply

IN PLAY TO GAIN EXPANSION POINTS

HALFLING

Segnalini: nessuno

Attivazione: *Fase Raccolta (Pagare le tasse)*

Abilità: *Falsificare le finanze*

Si attiva quando dovresti pagare le tasse durante la **Fase Raccolta** e fai invece X.

SPRING	SUMMER	AUTUMN
X = collect	X = pay nothing	X = pay to the supply



HOBGOBLIN

Segnalini: nessuno

Attivazione: *Fase Azioni*

Abilità: *Scorciatoie*

Si attiva durante la **Fase Azioni**. X Edifici che costruisci in questo turno (usando carte Edifici dalla tua mano) ottieni uno sconto di 2 Legno/Pietra.

SPRING	SUMMER	AUTUMN
X=1	X=2	X=3



IMPS

Segnalini: 2

Attivazione: *Fase Piazzamento*

Abilità: *Furto con scasso*

Si attiva quando è il tuo turno durante la **Fase Piazzamento** per piazzare immediatamente X segnalini Imp invece di piazzare un Lavoratore.

Ogni Imps può essere posizionato solo su uno spazio non occupato e sbloccato su una carta Edificio costruita appartenente a **qualsiasi** giocatore.



Se un Imps viene piazzato sulla plancia di un avversario che ha una tassa, paga la tassa a quel giocatore invece che alla riserva; se sulla tua plancia c'è una tassa, paga la tassa normalmente.

Una volta che un Imps è su uno spazio, lo spazio è considerato occupato; nessun altro Lavoratore può essere piazzato lì in questo round.

SPRING	SUMMER	AUTUMN
X=1	X=1	X=2



PIXIE

Segnalini: nessuno

Attivazione: Fase Azioni

Abilità: Valore aggiunto

Si attiva durante il tuo turno nella **Fase Azioni** per scegliere immediatamente un distretto e conteggiarlo.

Il distretto scelto viene conteggiato seguendo tutte le normali regole utilizzate durante una Fase Punteggio, incluse tutte le regole per i pareggi. L'unica differenza è che i valori di punteggio stagionali del Pixie vengono utilizzati al posto dei normali valori di punteggio.

☀ SPRING			☀ SUMMER			🍁 AUTUMN		
1ST	2ND	3RD	1ST	2ND	3RD	1ST	2ND	3RD
1	0	0	2	1	0	3	2	1

MASTRI PERDENTI

A differenza del gioco base di Belfort, l'Espansione Espansione include modi in cui puoi perdere Nani/Elfi durante il gioco; in particolare a causa dell'espansione Inn + Pool e della gilda delle risorse non umane. È possibile che perderai **Mastri** Nani/Elfi, quindi è necessario un chiarimento.

La regola: Ti è permesso in **qualsiasi momento** di valutare i tuoi Pub/Giardini sbloccati per determinare a quanti Nani/Elfi Mastri hai diritto, quindi per adattare i tuoi segnalini Lavoratore al numero corretto di Mastri. (Per chiarezza, hai diritto a 1 Mastro Nano/Elfo per Pub/Giardino sbloccato.)

È possibile che ti ritrovi con **più** Pub/Giardini sbloccati di quanti gettoni Nani/Elfi. In questa situazione, seguendo la regola di cui sopra, una volta ottenuto un nuovo Nano/Elfo, puoi valutare immediatamente i tuoi Pub/Giardini e promuovere il nuovo Lavoratore a Mastro, se appropriato.

APPENDICE: ESPANSIONI



BANK+TREASURY

Spazio: 1, con una tassa di 1 Oro

Spazio Rosso: 1 Legno + 1 Metallo

Punteggio bonus: Guadagna 1 punto ogni 3 Oro in tuo possesso, fino a un massimo di 4 punti per **Fase di Punteggio**. Ignora le rimanenze.

(Esempio: 7 Oro ti farebbero guadagnare 2 punti..)



BLACKSMITH+FOUNDRY

Spazio: 1, con una tassa di 1 Metallo

Spazio Rosso: 1 Metallo

Punteggio bonus: Guadagna 1 punto per ogni 3 Metalli presenti nei Costi di Costruzione combinati delle tue carte Edificio costruite sul tavolo di fronte a te. Ignora le rimanenze.

(Esempio: Con due fortezze e un fabbro costruiti, i loro costi di costruzione combinati conterrebbero 5 metalli; guadagneresti 1 punto.)



GARDENS+PAVILION

Spazio: 1, con una tassa di 1 Legno

Spazio Rosso: 2 Legno

Punteggio bonus: Guadagna 1 punto per ogni 5 Legni presenti nella somma dei Costi di Costruzione delle tue carte Edificio costruite sul tavolo di fronte a te. Ignora le rimanenze.

(Esempio: Con un Giardino e due Banche costruiti, i loro Costi di Costruzione combinati sarebbe di 11 Legno; guadagneresti 2 punti.)



GATEHOUSE+BARRACKS

Spazio: 1, con una tassa di 1 Oro
Spazio Rosso: 1 Legno + 1 Pietra
Punteggio bonus: Guadagna 1 punto per ogni Muro che hai costruito.
(Esempio: 4 Muri ti farebbero guadagnare 4 punti.)



INN+POOL

Spazio: 2, senza tassa
Spazio Rosso: 1 Nano* o 1 Elfo*
Punteggio bonus: Guadagna 1 punto per ogni set completo di Lavoratori (Nani + Elfi + Gnomi) che possiedi.
(Esempio: 3 Nani, 4 Elfi e 5 Gnomi ti farebbero guadagnare 3 Punti.)

Vedi la nota sui Mastri
 a pagina 16

*Questo Lavoratore torna nella riserva.



KEEP+CHAPEL

Spazio: 1, con una tassa di 1 Oro
Spazio Rosso: 2 Oro
Punteggio bonus: Guadagna 1 punto per ogni quartiere in cui possiedi almeno un segnalino Edificio.
(Esempio: i segnalini edificio in 3 distretti diversi ti farebbero guadagnare 3 punti.)



LIBRARY+ARCHIVES

Spazio: 1, con una tassa di 2 carte di edificio*
Spazio Rosso: Nessuna Tassa
Punteggio bonus: Guadagna 1 punto ogni 2 carte Proprietà in mano, arrotondando per eccesso.
(Esempio: 3 carte ti farebbero guadagnare 2 punti.)

*Queste carte vanno nella pila degli scarti.

MARKET+PLAZA

Spazio: 2, nessuna Tassa

Spazio Rosso: 2 Legno/Pietra

Punteggio bonus: Guadagna 1 punto per ogni gilda che hai costruito.

(Esempio: 2 Gilde ti farebbero guadagnare 2 punti.)



PUB+LODGE

Spazio: 1, con una tassa di 1 Pietra

Spazio Rosso: 2 Pietre

Punteggio bonus: Guadagna 1 punto per ogni 5 Pietre presenti nella somma dei Costi di Costruzione delle tue carte Edificio costruite sul tavolo di fronte a te. Ignora le rimanenze.

(Esempio: con un pub, una torre e una fortezza costruiti, i loro costi di costruzione combinati sarebbero 9 pietre; guadagneresti 1 punto.)



TOWER+SCRIPTORIUM

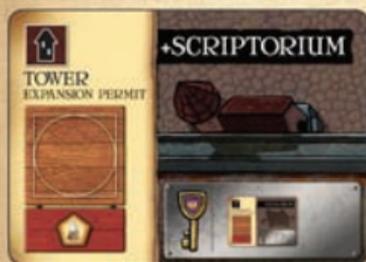
Spazio: 1, senza tasse

Spazio Rosso: 1 Gnomo*

Punteggio bonus: Guadagna 1 punto per ogni permesso di espansione (espanso o meno) che possiedi.

(Esempio: con tre permessi di espansione in tuo possesso, guadagneresti 3 punti.)

*Quando uno Gnomo viene scartato (ritornato alla riserva) da un Lucchetto Gnomo, alcuni effetti dovranno essere "annullati". **Pub** o **Giardini:** Gira un Mastro Nano o un Mastro Elfo promosso (rispettivamente) sul suo lato normale. **Gatehouse:** Rimuovi uno qualsiasi dei tuoi segnalini Edificio da qualsiasi Gatehouse sul tabellone.

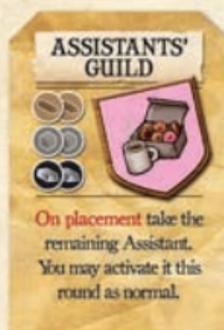


APPENDICE: Gilde

Queste cinque nuove Gilde possono essere incluse nella scelta delle Gilde durante il setup del gioco. (Anche se per usare le Gilde degli assistenti e dei pianificatori devi giocare con l'espansione completa espansione.) Nota il nuovo tipo di tempistica di risoluzione: "Al posizionamento", come visto nelle Gilde degli **assistenti** e delle **risorse non umane**.



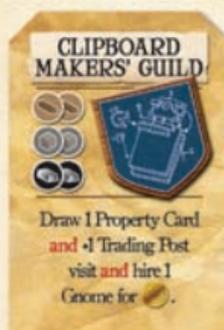
BASIC GUILDS



GILDA DEGLI ASSISTENTI

Cost:     

Azione: **Immediatamente** quando **posizioni** qui il tuo Lavoratore durante la Fase di Piazzamento, prendi la tessera Assistente rimanente dal display (più i suoi segnalini se ha dell'Oro su di essa). Puoi usare questo Assistente in questo round (oltre a usare il tuo Assistente originale), seguendo tutte le sue normali regole d'uso.



GILDA DEI PRODUTTORI DI APPUNTI

Cost:     

Azione: Pesca 1 carta Edificio dal mazzo.
Seconda Azione: Durante questa **Fase Azioni** ottieni una visita addizionale alla Stazione Commerciale.
Terza Azione: Puoi assoldare uno Gnomo per 1 Oro. Questa assunzione **non** conta per il normale limite di assunzioni di 1 Gnomo per round.



GILDA DEI DECORATORI

Cost:

Azione: Scegli 2 dei tuoi segnalini Edificio sul tabellone e "decorali" posizionando una moneta d'Oro dalla riserva sotto ognuno di essi. Durante la Fase di Punteggio, qualsiasi segnalino "decorato" conta come 1,5 segnalini Edificio quando si calcola la maggioranza per il suo distretto.

Ad esempio, se hai 3 segnalini in un distretto e uno di essi è decorato, ciò conta come 3,5 segnalini Edificio per ottenere la maggioranza del distretto.



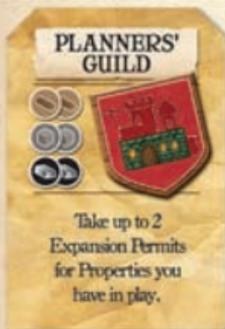
GILDA DELLE RISORSE NON UMANE

Cost:

Azione: Immediatamente quando posizioni qui il tuo Lavoratore durante la Fase di Piazzamento, prendi qualsiasi combinazione di 3 Elfi/Nani dalla riserva. Alla fine del tuo turno nella Fase Azione, rimetti nella riserva qualsiasi combinazione di 3 Elfi/Nani.

Ad esempio, potresti prendere 2 Elfi e un Nano al momento del piazzamento, quindi restituire 3 Elfi alla fine del tuo turno nella Fase Azione.

Vedi la nota sui Mastri a pagina 16



GILDA DEI PIANIFICATORI

Cost:

Azione: Prendi fino a 2 carte Permessi di Espansione per Edificio che hai costruito sul tavolo di fronte a te; trattali esattamente come se li avessi ottenuti con il metodo normale.



GILDA DEGLI APPALTATORI

Cost:      

Azione: Ottieni **LEGNO+PIETRA** +**METALLO** dalla riserva.



GILDA DELLE SENTINELLE

Cost:      

Azione: Prendi **ORO**. Dopo di che ogni giocatore con meno muri di te ti dà uno dei seguenti elementi a sua scelta: **PIETRA/LEGNO, METALLO** o **ORO**.



GILDA DEI SAPIENTI

Cost:      

Azione: Acquista i punti **una volta** al costo indicato:

0 Oro 2 punti.
2 Oro 3 punti.
4 Oro 4 punti.

GAME DESIGN

JAY CORMIER & SEN-FOONG LIM



Jay and Sen would like to thank the following people for their invaluable playtesting:
Daryl Andrews, Logan Beck, Erik Bensen, Michael Black, Elly Boersma, Eric Bonny, Todd Bradshaw, Beau Brennen, Michelle Breukelman, Richard Bright, Abby Broadbent, Clint Broadbent, Steve Carlson, Jacob Catterson, Matt Condomitti, Xavier Cousin, Alfred Darlington, Rod Davidson, Rob Davidson, Christina DeWoehrel, Thomas Donnelly, Ryan Driskel, Joe Drozdik, Richard Drozdik, Steven Duff, Rich Durham, Cristina Evangelista, Raul Evangelista, Quinton Foroozani, Renee Freeby, Lee Freeby, Nori Gilo, Debbie Godley, Daniel Grant, Bridget Gray, Shayne Gray, Patrick "The Panda" Grogan, Stacey Haan, Peter Hansell, Chandler Hassing, Forrest Hatch, Norma Jean Heart, John Heder, Corey Herberg, Ben Hillyard, Whitney Hillyard, Ursula Hoever, Alex Holmes, James Irish, Mike Issac, Brent Kamenka, Lindsay Keazer, D. K. Kemler, Matthew Klure, Michaella Kolb, Andrew Kotewa, R.J. LaMore, Becky Lane, Gary Lane, Jake Lindberg, Ray Long, Kyla Lupo, Vince Lupo, Alex Martins, Beth Marunczak, Andrew Mayes, Mark Mayes, Pamela Mayes, Matthew Mayes, Neil McMenamin, Marie McMenamin, Kerry Melfi, Matt Musselman, Jordan Neo42, Rocket Nova, Joel Oroczo, Dennis Palmero, Ben Penner, Dmitry Portnoy, Mandy Proctor, Emily Rahn, Steven Riola, Shawn Roberts, Matthew Robinson, Mary Beth Schuler, Jamie Seebald, Paul Seebald, Paul Seetachitt, Wayne Shepherdson, David Short, Greg Slaa, Ellie Slowiak, Zack Stackurski, Jasmine Tan, Ethan Teller, Jeff Temple, Jeff Thorsen, Brian Thorpe, Nathan Tong, Rachelle Toupenca, Kirby Van Vliet, Andrew Walsh, Karen Walsh, Mike Walsh, Phil "I Hate This Game" Wiecek, Cody Wiersema, Brandon Wilson, Mary Wilson, Brent Wilson, Kathy Wilson, Darryl A. Wolfe, Amanda Harrison Wong, James Wong, Kenneth "The Wynner" Wynne, and Ron Zelman.

GAME DEVELOPMENT

SETH JAFFEE

TRADUZIONE AMATORIALE SENZA SCOPO DI LUCRO MA A SOLO SCOPO DI AIUTO PER I GIOCATORI ITALIANI OGNI PARTE DEL REGOLAMENTO (IMMAGINE O TESTO) SONO E RIMANGONO DI PROPRIETA' DELLA TMG E' VIETATO OGNI USO AL DI FUORI DELLA CONSULTAZIONE PER PURO SCOPO "DIDATTICO".



GRAPHIC DESIGN AND RULES EDITING

JOSHUA CAPPEL

Copyright and Trademark 2013
Tasty Minstrel Games, L.L.C.

www.playtmg.com