



Nel tuo turno puoi:

- 1) **Effettuare un'azione** (cioè prendere oro o pescare carte)
- 2) **Costruire 1 carta quartiere** pagando alla banca il costo in monete d'oro
⇒ Attenzione: non puoi costruire 2 quartieri uguali
- **Usare l'abilità del personaggio in qualsiasi momento**
⇒ L'abilità speciale non è obbligatoria.
⇒ Può essere usata una sola volta per turno

Fine gioco:

- ⇒ Il primo che costruisce **8 edifici** chiude il gioco. Si completa il turno.
- ⇒ Il vincitore è colui che ottiene il maggior numero di **punti vittoria**.

Calcolo Punteggio:

Il valore di tutti gli edifici	
+ 4 punti al primo che costruisce 8 edifici	
+ 3 punti per chi ha edifici di tutti i 5 colori	
+ 2 punti agli altri che hanno costruito 8 edifici	



1. Assassino	Uccide un personaggio. L'assassinato salta il suo turno completo.
1. Strega	Dopo aver effettuato l'azione (<i>carte o oro</i>) chiama un 1 personaggio e conclude il turno. Riprende a giocare nel turno del personaggio stregato, utilizzando le sue abilità. Lo stregato comunque effettua l'azione di pescare carte o oro.
2. Ladro	Ruba tutto l'oro a un personaggio. Non ruba all'assassino e all'assassinato, alla strega o allo stregato.
2. Esattore	Ogni personaggio (anche l'assassino o la strega), se costruisce e avanza degli ori, deve pagare un oro all'esattore.
3. Mago	Scambia l'intera mano con un altro giocatore o scambia un numero di carte a piacere con il mazzo.
3. Stregone	Guarda le carte di un altro giocatore e ne prende 1: può tenerla in mano o pagare per costruirla subito. Non conta come costruzione per il turno, perciò può costruire un altro edificio anche uguale a uno esistente.
4. Re	Riceve la corona (sarà il primo a scegliere il personaggio) Riceve 1 oro per ogni costruzione gialla
4. Imperatore	Dà la corona a chi vuole (<i>non a se stesso</i>), ricevendo in cambio 1 oro o 1 carta. Riceve 1 oro per ogni costruzione gialla
5. Vescovo	Se ancora in vita, non può essere attaccato dal Condottiero. Riceve 1 oro per ogni costruzione blu
5. Abate	Riceve 1 oro da chi possiede più oro. In caso di parità non riceve nulla. Riceve 1 oro per ogni costruzione blu
6. Mercante	Dopo aver effettuato l'azione, riceve 1 oro gratis. Riceve 1 oro per ogni costruzione verde
6. Alchimista	Alla fine del turno riprende gli ori spesi per costruire, ma non l'oro speso per altre ragioni (es. per pagare l'esattore ecc.)
7. Architetto	Effettua l'azione e pesca ulteriori 2 carte. Può costruire fino a 3 edifici.
7. Navigatore	Dopo aver effettuato l'azione, prende 4 ori o 4 carte. Non costruisce.
8. Condottiero	Può distruggere un edificio pagando 1 oro in meno del suo costo. Riceve 1 oro per ogni costruzione rossa
8. Diplomatico	Scambia un edificio con un altro giocatore, pagandone la differenza. Riceve 1 oro per ogni costruzione rossa
9. Artista	Può abbellire 1 o 2 dei suoi edifici con 1 oro per aumentarne il valore e quindi il costo per distruggerlo. Massimo 1 oro per edificio.
9. Regina	Riceve 3 ori se vicina al <i>re</i> o all' <i>imperatore</i> o a chi riceve <i>la corona</i> .