

I PALAZZI DI CARRARA

L'ESPANSIONE



Le regole di base rimangono invariate, con le seguenti aggiunte:



1 I giocatori utilizzano il lato della loro plancia con gli spazi di categoria degli edifici.



Prima partita con l'espansione: Utilizzare le 4 carte con un 2 nell'angolo in alto a sinistra

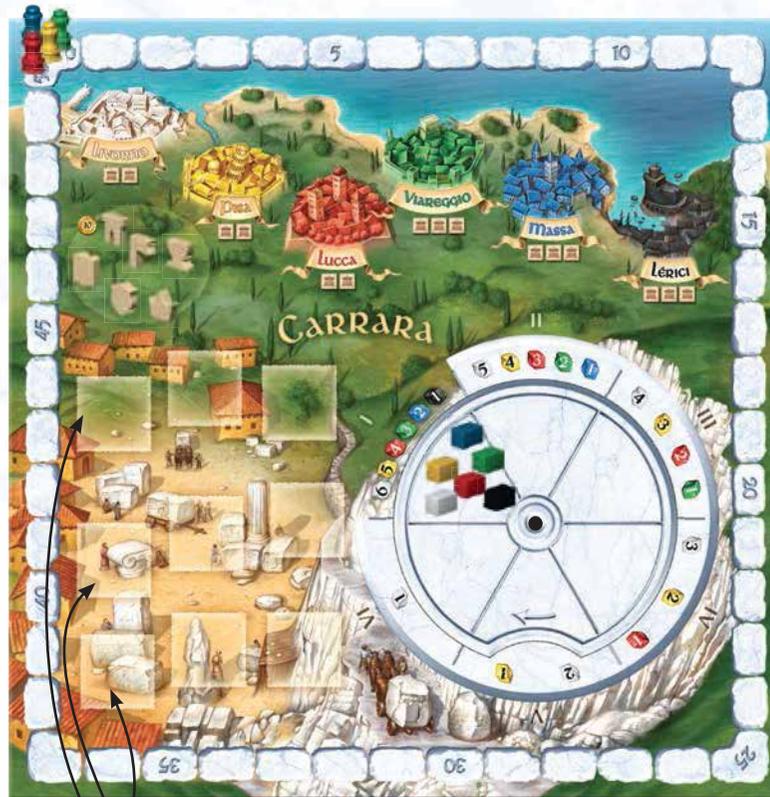
YOU CAN ANNOUNCE THE END OF THE GAME WHEN YOU HAVE COMPLETED ALL 3 OBJECTIVES :

OBJECTIVE I: (TOP CARD)
 BUILD THIS NUMBER OF EXPENSIVE BUILDINGS :

OBJECTIVE II: (OBJECT CARD)
 COLLECT 3 PAIRS OF OBJECTS

OBJECTIVE III: (BUILDING CARD)
 BUILD 2 BUILDINGS IN EACH OF 3 DIFFERENT CITIES (TOTAL OF 6 BUILDINGS)

(BONUS POINTS CARD)
 SCORE 2 CITIES OF YOUR CHOICE



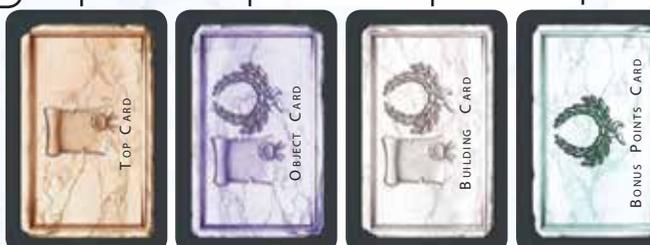
2 Le 8 tessere sviluppo sono poste accanto al tabellone.



3 Le 6 tessere edificio con un costo 8 sono piazzate a faccia in su vicino al tabellone.



4 Le 31 carte (6 carte primarie marroni, 8 carte oggetto viola, 9 carte edificio grige, 8 carte bonus verdi) sono separate in base al colore e mescolate a faccia in giù per creare 4 pile. Pesca la prima carta di ogni mazzo e metti le 4 carte a faccia in su nello spazio appropriato del tabellone. Le carte rimanenti non sono utilizzate e vengono rimesse nella scatola. Per una spiegazione dettagliata delle carte, vedi le pagine da 5 a 8.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco con l'espansione segue le stesse regole del gioco base, con le seguenti aggiunte:

AZIONE I: COMPRARE BLOCCHI



L'acquisto di blocchi senza girare la ruota

Quando un giocatore sceglie l'azione "Acquista Blocchi", deve ora scegliere se girare la ruota o non girare la ruota.

Quando si sceglie di fare l'azione senza girare la ruota, il giocatore non ricarica la ruota.

In caso contrario, l'azione rimane invariata rispetto al gioco base.



Esempio: "Acquistare blocchi senza girare la ruota".

Attualmente vi sono 8 blocchi sulla ruota. Il giocatore ha deciso di non girare la ruota e così di non ricaricare la ruota con nuovi blocchi.



Il giocatore prende il blocco giallo dalla sezione VI. Questo blocco è gratis.

Ci sono due ragioni importanti per cui un giocatore può decidere di non girare la ruota: non vuole riempire la ruota e i blocchi che vuole sono già abbastanza economici.

Questo può portare a un'altra situazione particolare:

Cosa succede se la ruota è vuota, ma ci sono ancora blocchi nel sacchetto?

Se la ruota è vuota, ma il sacchetto non lo è, un giocatore può scegliere l'azione "Acquista blocchi" solo se gira anche la ruota. "Acquistare blocchi senza girare" è un'opzione non disponibile, in quanto il giocatore non sarebbe in grado di acquistare alcun blocco dalla ruota.

AZIONE II: COSTRUIRE EDIFICI



I giocatori possono ora costruire gli edifici con un costo 8.

Si può anche migliorare un edificio già costruito.

Un sesto edificio di ogni tipo viene aggiunto ai 30 edifici base. Questi nuovi edifici hanno un costo 8.



Gli edifici con costo 8 sono posti a faccia in su accanto al tabellone. È possibile creare uno di questi edifici, come si farebbe con uno dei 9 edifici che sono disponibili sul tabellone. Per fare ciò, è necessario restituire 8 blocchi nel sacchetto. Gli edifici con costo 8 possono anche essere utilizzati per migliorare un edificio già costruito (vedi pagina seguente). Una volta che tutti gli edifici con costo 8 sono esauriti, non possono più essere costruiti. Quando un giocatore costruisce un edificio con costo 8, prende subito una tessera sviluppo a sua scelta e la piazza nell'appropriato spazio di categoria degli edifici o città della sua plancia.

Ci sono 8 tessere di sviluppo:



Tessere sviluppo per le città

Tessere Sviluppo per gli spazi Categorie Edifici

(Vedere a pagina 4 per una spiegazione dettagliata delle tessere sviluppo.)

Miglioramento di un edificio

- È possibile migliorare i tuoi edifici già costruiti sostituendoli
 - con una costruzione con un costo superiore.
- Quando si migliora un edificio, bisogna pagare solo la differenza dei costi di costruzione (si applicano restrizioni di colore, come quando si costruisce).
- Il nuovo edificio può essere dello stesso tipo o di tipo diverso. (Es: la Porta con un costo di 3 è sostituito dal Castello con un costo 8. La differenza di 5 viene pagata con i seguenti blocchi: )
- La tessera del vecchio edificio viene rimessa nella scatola (e rimossa dal gioco), mentre il nuovo edificio viene messo al suo posto.



Esempio: A **Lucca**, il giocatore sostituisce un Castello con costo 3 con una Biblioteca con un costo 4.

Prende la Biblioteca con costo 4 tra edifici sul tabellone.

Poi, paga la differenza di 1 mettendo un blocco giallo nel sacchetto.

Il Castello (costo 3) viene riposto nella scatola e la Biblioteca viene messa nel posto appena lasciato libero.

Infine, il giocatore rivela un nuovo edificio e il suo turno è finito.



AZIONE III: PUNTEGGIO

Le schede giocatore ora mostrano due spazi Categoria Edificio. Questi due spazi e le città possono essere sviluppati.

Spazio Categorie Edificio

- Si dispone ora di 8 differenti opzioni di punteggio nella parte inferiore della plancia del giocatore. Se si sceglie uno dei due spazi delle Categorie Edificio, è necessario avere già realizzato almeno 1 edificio della categoria scelta (città o terreno).
Come per gli altri spazi di punteggio, si riceveranno VP o monete, a seconda di quale spazio delle Categorie edificio si è scelto.



Se un giocatore conteggia questo spazio, prende il totale di monete pari al costo di costruzione dei suoi edifici "cittadini" x 1 moneta.



Se un giocatore conteggia questo spazio, prende il totale pari al costo di costruzione dei suoi edifici di "campagna" x 1 VP.

- Per determinare il numero di punti vittoria o monete che si riceve, è innanzitutto necessario sommare il costo di costruzione di tutti i vostri edifici "cittadini" (arancione) o edifici di "campagna" (verde).

Quindi moltiplica il risultato per il valore dello spazio della Categoria Edificio

Questo giocatore ha 3 edifici "cittadini".



Esempio: il giocatore ha scelto lo spazio di punteggio degli edifici "cittadini" (arancione):

$$((3 + 2 + 2) \times 1) = 7 \text{ monete}$$

costo(3+2+2)x1 moneta = 7 monete

Poi, posizionate uno dei vostri segnalini  sullo spazio della categoria di costruzione scelto. In questo esempio, nello spazio di punteggio degli edifici "cittadini".



Esempio: il giocatore conteggia le costruzioni di "campagna" (sfondo verde) che ha costruito.



Il giocatore ha 3 edifici di "campagna" da 1, 3 e 4:

Egli somma i costi di costruzione e quindi moltiplica tale somma per il valore dello spazio della categoria scelta.

$$\text{Totale: } (1 + 3 + 4) \times 1 \text{ PV} = 8 \text{ PV}$$

Il giocatore riceve 8 VP per i suoi edifici di "campagna". Poi, egli pone uno dei suoi segnalini sullo spazio di categoria scelto.



3. Quindi indicate i punti vittoria spostando il proprio segnalino sul segnapunti e / o mettere le monete dietro lo schermo.

Ogni giocatore può conteggiare i propri spazi di categoria Edificio una volta per partita.

Nota: I giocatori non ricevono oggetti quando conteggiano gli spazi Categoria Edificio!



Sviluppo tessere - Aumentare il valore di una città o di uno spazio di categoria edilizia.

Quando un giocatore costruisce un edificio da 8, si prende subito una tessera sviluppo a sua scelta. Un giocatore può prendere la tessera sviluppo solo DOPO aver costruito l'edificio da 8. Ci sono 8 tessere sviluppo:



La tessera sviluppo scelta deve essere ancora disponibile. Una volta che una tessera sviluppo è stata presa, nessun altro giocatore la può scegliere. Il giocatore NON è obbligato a scegliere una tessera del colore corrispondente al colore della città dove è stato costruito l'edificio da 8. Dopo aver acquisito una tessera sviluppo, il giocatore la pone immediatamente sopra la città o lo spazio di categoria edilizia corrispondente sulla propria plancia! La tessera sviluppo modifica il valore coprendo quello vecchio!

Esempio: Il giocatore ha appena costruito la Cattedrale con un costo di 8 a **Viareggio**.

Egli prende la tessera sviluppo di **Lucca** e la mette sopra la città di **Lucca** sulla sua plancia.

Da questo punto in poi, ogni volta che lui calcola gli edifici in quella città o quando lui calcola

la città di **Lucca**, il giocatore utilizzerà questi valori: **x1** e **x3**.

Esempio: Più tardi nel gioco il giocatore calcola **Lucca**

$$\begin{aligned} (2 + 3) \times 1 &= \text{5 monete e 15 VP. Inoltre riceve} \\ (2 + 3) \times 3 &= \text{1 corona e 1 porta} \end{aligned}$$



PUNTEGGIO FINALE

Alla fine del gioco, tutti i giocatori ricevono punti come nel gioco base, con le seguenti aggiunte:

- qualsiasi oggetto che non è considerato dalla Carta oggetto vale 1 PV;
- tutti i punti assegnati dalla Carta Punti Bonus.

SUGGERIMENTI TATTICI

Leggi quanto segue prima della tua prima partita con l'espansione:

- I giocatori possono scegliere di giocare con carte da loro scelte. In tal caso, il loro numero non ha importanza.
- Ogni giocatore dovrebbe leggere le 3 carte Obiettivi, nonché la carta Punti Bonus e leggere l'appropriato esempi (vedere le pagine da 5 a 8) se necessario.
- Potete anche provare queste combinazioni:

| | | | | | |
|----------------|--|---------------|--|--------------|--|
| Grande Libertà | | Più Giocatori | | Mr. Hot Shot | |
| Grossi Guai | | Città Piena | | Poker | |

LE CARTE IN DETTAGLIO

Promemoria: Ancora una volta, tutte le carte Obiettivo mostrano un requisito MINIMO!

I 3 Obiettivi dal gioco base:



Queste 3 carte sono utilizzate nel gioco base e sono già stampate sulla scheda Obiettivi. Nel gioco con l'espansione, sono disponibili come le altre carte e dovrebbero essere mescolate nelle loro rispettive pile. Possono essere scelte in modo casuale o dai giocatori.

Le 6 Carte Primarie (marrone): obiettivi che devono essere completati per annunciare la fine del gioco! Nessun PV



Obiettivo:
È necessario costruire un certo numero di edifici con un costo 5 o 8:

- 2 edifici con 4 giocatori
- 3 edifici con 3 giocatori
- 4 edifici con 2 giocatori



Obiettivo:
È necessario conteggiare un certo numero di città:

- 1 città con 4 giocatori
- 2 città con 3 giocatori
- 3 città con 2 giocatori



Obiettivo:
È necessario avere un certo numero di edifici:

- 6 edifici con 4 giocatori
- 7 edifici con 3 giocatori
- 8 edifici con 2 giocatori



Obiettivo:
È necessario avere un certo numero di monete:

- 20 monete con 4 giocatori
- 25 monete con 3 giocatori
- 30 monete con 2 giocatori



Obiettivo:
È necessario raggiungere un certo numero di punti vittoria sulla traccia del punteggio:

- 20 PV con 4 giocatori
- 25 PV con 3 giocatori
- 30 PV con 2 giocatori

Punteggio finale con questa carta in gioco: Tutti i giocatori ricevono 1 PV ogni 2 monete. (Invece del solito $1 = 1$.)

Esempio: Fine del gioco

Giocatore A: =

Giocatore B: =

Giocatore C: =

Le 8 Carte Oggetto (viola): La parte superiore mostra un obiettivo che deve essere completato per annunciare la fine del gioco. La parte inferiore indica i PV che i giocatori possono ricevere durante il conteggio finale!



Obiettivo:
È necessario raccogliere 3 x 2 oggetti identici (3 coppie). (4 oggetti identici contano come 2 coppie, 6 come 3 coppie.)

Punteggio finale:
Si ricevono 5 PV per coppia.

Esempio: Il giocatore ha 4 oggetti identici alla fine del gioco:



Obiettivo non completato. Ma riceve comunque 10 PV per le sue 2 coppie.

Esempio: Il giocatore dispone di 8 oggetti a fine gioco:



PV: Il giocatore ha 3 coppie e 2 oggetti diversi. Egli riceve 15 PV per le 3 coppie e 2 PV per i 2 diversi oggetti, per un totale di 17 PV.

Promemoria per tutte le carte oggetto: Qualsiasi oggetto che non è considerato dalla Carta vale 1 PV.



Obiettivo:
È necessario raccogliere 2 x 3 oggetti identici (2 triplette). (6 oggetti identici contano come 2 triplette.)

Punteggio finale:
Si riceve 7 punti vittoria per ogni tripletta raccolta.

Esempio: Il giocatore ha 6 oggetti alla fine del gioco:



PV: obiettivo non completato. Egli riceve 7 PV per le sue 3 corone, 3 PV per gli altri 3 oggetti (1 corona, 1 bandiera, 1 stemma, 1 PV per oggetto). Questo gli dà un totale di 10 PV.



Obiettivo:
È necessario raccogliere quattro oggetti identici (quaterna).

Punteggio finale:

- 3 PV per 1 coppia
- 6 PV per 1 tripletta
- 10 PV per 1 quaterna
- 15 PV per 1 cinquina
- 21 PV per 1 sestina

Esempio: Il giocatore ha 7 oggetti alla fine del gioco:



PV: Ha completato l'obiettivo. Riceve 10 PV per le sue 4 coppe e 6 PV per le suoi 3 porte. Questo gli dà un totale di 16 PV.



Obiettivo:
È necessario raccogliere una coppia (2 oggetti identici) e una quaterna (4 oggetti identici, 6 oggetti identici contano come una quaterna e una coppia). **Punteggio finale:** Per ogni combinazione di 1 coppia e 1 quaterna, si ottengono 20 PV.

Esempio: Il giocatore ha 8 oggetti alla fine del gioco:



PV: Ha completato l'obiettivo. Il giocatore riceve 20 PV per la quaterna (4 porte) e coppia (2 libri). Riceve anche altri 2 PV per le 2 bandiere (dal valore di 1 PV ciascuna). Questo gli dà un totale di 22 PV.



Obiettivo:
È necessario raccogliere 4 oggetti diversi.

Punteggio finale:

- 3 PV per 2 oggetti diversi
- 7 PV per 3 oggetti diversi
- 12 PV per 4 oggetti diversi
- 18 PV per 5 oggetti diversi
- 24 PV per 6 oggetti diversi

Esempio: Il giocatore ha 7 oggetti alla fine del gioco:



PV: Il giocatore ha completato l'obiettivo dato che ha raccolto almeno 4 oggetti diversi. Egli riceve 18 PV per i suoi 5 oggetti diversi. Per gli altri 2 oggetti diversi (1 coppa e 1 libro), riceve un altri 3 PV, per un totale di 21 PV.



Obiettivo:
È necessario raccogliere 2 x 3 oggetti diversi.

Punteggio finale:
Si ricevono 8 PV per set di 3 oggetti diversi. Gruppi identici danno punti, purché ciascun gruppo sia composto da 3 oggetti differenti.

Esempio: Il giocatore ha 7 oggetti alla fine del gioco:



PV: Il giocatore ha completato l'obiettivo. Egli riceve 8 PV per ognuno dei suoi due gruppi di oggetti diversi (per un totale di 16 PV). Egli riceve 1 PV per l'oggetto rimanente, per un totale di 17 PV (non importa quali oggetti ci siano in ciascun gruppo, purché i 3 siano diversi).



Obiettivo:
È necessario raccogliere 3 x 2 oggetti identici (coppie). 4 oggetti identici contano come 2 coppie, 6 come 3 coppie.

Punteggio finale:
I gruppi di oggetti identici sono moltiplicati tra loro, fino ad un massimo di 3 gruppi. Il risultato è il numero di PV ricevuti. Un gruppo è costituito da 2 a 6 oggetti identici.

Esempio: Il giocatore ha 10 oggetti alla fine del gioco:



PV: Il giocatore ha completato l'obiettivo dato che ha raccolto almeno tre coppie di oggetti. Moltiplica tra loro i suoi 3 gruppi più grandi: 3 bandiere x 2 libri x 2 porte, per un totale di 12 VP (3 x 2 x 2 = 12). I suoi due stemmi e la sua corona sono contate individualmente (1 PV ciascuno) per un totale di 3 PV. Questo gli dà un totale di 15 PV.

9 Carte Edificio (grige): La parte superiore mostra un obiettivo che deve essere completato per annunciare la fine del gioco. La parte inferiore indica i PV che i giocatori potrebbero ricevere alla fine del gioco.



Obiettivo:
È necessario costruire 2 edifici in 3 città differenti.

Esempio: Il giocatore ha costruito 4 edifici a **Pisa**, 2 edifici a **Massa** e 1 edificio a **Lerici**. Non ha completato l'obiettivo.

Punteggio finale:
per 2 edifici a:

| | |
|---------------|----------------|
| Livorno 11 PV | Viareggio 5 PV |
| Pisa 9 PV | Massa 3 PV |
| Lucca 7 PV | Lerici 1 PV |

PV: Egli riceve 18 PV per i 4 edifici a **Pisa** (2 x 9 = 18 PV), 3 PV per quelli a **Massa** e 0 PV per l'edificio a **Lerici**, per un totale di 21 VP.

Anche se ci sono 4 edifici a **Pisa**, **Pisa** conta sempre come 1 città.



Obiettivo:
È necessario costruire 3 edifici in 2 città differenti.

Punteggio finale:
per 3 edifici a:

Esempio: Il giocatore ha costruito 3 edifici a Lucca, 4 edifici a Massa e 6 edifici a Lericì.
PV: Ha completato l'obiettivo. Riceve 11 PV per i suoi 3 edifici a Lucca, 5 PV per i suoi 4 edifici a Massa, 4 PV per i suoi 6 edifici a Lericì (2 x 2 PV), per un totale di 20 PV.

Livorno 17 PV **Lucca** 11 PV **Massa** 5 PV
Pisa 14 PV **Viareggio** 8 PV **Lericì** 2 PV



Obiettivo:
È necessario costruire 4 edifici in una sola città.

Punteggio finale:
per 4 edifici a:

Esempio: Il giocatore ha costruito 5 edifici a Lericì, abbastanza per completare l'obiettivo.
PV: Riceve 3 PV per i suoi 5 edifici a Lericì.

Livorno 23 PV **Lucca** 15 PV **Massa** 7 PV
Pisa 19 PV **Viareggio** 11 PV **Lericì** 3 PV



Obiettivo:
È necessario costruire un edificio con costo 8.

Punteggio finale:
per l'edificio con costo 8 a:

Esempio: Il giocatore ha costruito un edificio da 8 a Lucca.
PV: Ha completato l'obiettivo e ottiene 19 PV.

Esempio: Il giocatore ha costruito un edificio da 8 a Massa.
PV: Ha completato l'obiettivo e ottiene 16 PV per i suoi 2 edifici.

Livorno 34 PV **Lucca** 19 PV **Massa** 8 PV
Pisa 26 PV **Viareggio** 13 PV **Lericì** 4 PV



Obiettivo:
È necessario costruire un certo numero di edifici di "campagna":

- 2 edifici di campagna con 4 giocatori
- 3 edifici di campagna con 3 giocatori
- 4 edifici di campagna con 2 giocatori

Punteggio finale:
6 PV per ogni edificio di "campagna"

Esempio: In una partita a 4 giocatori, un giocatore ha costruito 3 edifici di "campagna", sufficienti per completare l'obiettivo.
PV: 6 PV a edificio di campagna, per un totale di 18 PV (6x3)

Esempio: In una partita a 4 giocatori, un giocatore ha costruito 1 edificio di "campagna". Non ha completato l'obiettivo. **PV:** Riceve comunque 6 PV per la sua costruzione di "campagna".



Obiettivo:
È necessario costruire un certo numero di edifici di "città":

- 4 edifici di città con 4 giocatori
- 5 edifici di città con 3 giocatori
- 6 edifici di città con 2 giocatori

Punteggio finale:
3 PV per edificio di "città".

Esempio: In una partita a 4 giocatori, un giocatore ha costruito 7 edifici di "città", sufficienti per completare l'obiettivo. **PV:** Egli riceve 3 PV per edificio di "città", per un totale di 21 PV (7 edifici di città x 3 = 21 PV).

Esempio: In una partita con 3 giocatori, un giocatore ha costruito 3 edifici di città. Non completa l'obiettivo. **PV:** Egli riceve ancora 9 PV per i suoi edifici di "città" (3 edifici di "città" x 3 = 9 PV).



Obiettivo:
È necessario costruire almeno 2 edifici in 3 città differenti.

Punteggio finale:
Moltiplica tra loro il numero di edifici di massimo tre città.

Il risultato è il numero di PV ricevuti. I costi di costruzione non importano.

Esempio: Il giocatore costruisce 2 edifici a Livorno, 3 edifici a Pisa, 2 edifici a Viareggio, e 3 edifici a Massa. **PV:** Ha completato l'obiettivo. Le tre città con più edifici sono usate per il punteggio finale. Moltiplica tra loro il numero di edifici in queste città, a prescindere dai costi di costruzione: 2 edifici a Livorno x 3 edifici a Pisa x 3 edifici a Massa = 18 PV.



Obiettivo:
È necessario costruire un certo numero di edifici di "città" e di "campagna".

- 2 edifici di campagna e 2 di città con 4 giocatori
- 3 edifici di campagna e 3 di città con 3 giocatori
- 4 edifici di campagna e 4 di città con 2 giocatori.

Punteggio finale:
Si ricevono PV per ogni coppia di edificio di "città" e edificio di "campagna".
PV ricevuti = somma dei costi.
Edifici singoli = 0 PV.

Esempio: In una partita con 3 giocatori, il giocatore ha costruito 4 edifici di "città" con costi 5, 4, 2, 2, e 2 di "campagna" con costi 4 e 1. Il giocatore non ha completato l'obiettivo. **PV:** Ha due coppie: Coppia 1: edificio di città (5) + edificio di campagna (4) = 9 PV; Coppia 2: edificio di città (4) + edificio di campagna (1) = 5 PV
Gli altri 2 edifici di "città" non formano una coppia.

Esempio: In una partita a 2 giocatori, il giocatore ha costruito 4 edifici di "città" con costo 4, 4, 3, 1; 4 edifici di campagna con costo 5, 4, 2, 1. Ha completato l'obiettivo. **PV:** Le sue coppie sono: coppia 1: 4 + 5 = 9 PV. Coppia 2: 4 + 4 = 8 PV. Coppia 3: 3 + 2 = 5 PV. Coppia 4: 1 + 1 = 2 PV, per un totale di 24 PV.

8 Carte Bonus (verdi): Queste carte non mostrano un obiettivo che deve essere completato per finire il gioco. Essi sono semplicemente modi per guadagnare punti vittoria bonus durante il conteggio finale!

Per tutte le Carte Bonus: i giocatori calcolano i vari bonus, indipendentemente se questi bonus sono stati calcolati durante la partita!

Nota: Non ci sono Carte Bonus con il numero I !

La plancia del giocatore riportata a destra sarà utilizzata per spiegare le diverse Carte Bonus. Gli esempi che seguono sono con 4 giocatori.



Esempio: plancia del giocatore a fine partita.

*nota: nella versione inglese e tedesca non è riportata la tessera di sviluppo di Lerici.



Esempio: la carta III viene utilizzata in questo gioco. Il giocatore conteggia Livorno e Lerici

Livorno: $(3 + 2) \times 3 = 15$

Lerici con $(4 + 8) \times 1 = 12$

sviluppo $(4 + 8) \times 1 = 12$

Egli riceve un totale di 27 PV e 12 monete.



Esempio: il giocatore conteggia la sua "Biblioteca" e la sua "Cattedrale".

Biblioteca (2) a **Massa**

$(2 \times 1) = 2$

Cattedrale (3) a **Livorno**

$(3 \times 3) = 9$

Lui riceve 23 PV e 12 monete.

Biblioteca (8) a **Lerici** con tessera sviluppo

$(8 \times 1) = 8$

Cattedrale (4) a **Lerici** con tessera sviluppo

$(4 \times 1) = 4$

$(8 \times 1) = 8$

$(4 \times 1) = 4$



Esempio: il giocatore conteggia la più piccola costruzione di ogni tipo:

La sua più piccola Biblioteca a **Massa**

$(2 \times 1) = 2$

La sua più piccola Cattedrale a **Livorno**

$(3 \times 3) = 9$

La sua più piccola Porta a **Livorno**

$(2 \times 3) = 6$

La sua più piccola Villa a **Lucca**

$(1 \times 2) = 2$

Egli non ha alcun Castello o Palazzo, in modo da non ricevere monete/ PV per loro. Egli ottiene 19 PV.

Scheda Errata corregge: Questa carta dovrebbe mostrare: "Score the smallest building of each type."



I giocatori aggiungono i costi delle loro costruzioni a Livorno, Pisa e Lucca. Il/i giocatore/i con il totale più alto riceve/ono 9 PV. I giocatori aggiungono i costi delle loro costruzioni a Viareggio, Massa e Lerici. Il/i giocatore/i con il totale più alto riceve/ono 9 PV.

Esempio: (sinistra) il totale dei costi di costruzione a Livorno e Lucca:

$(2 + 3 + 1) = 6$

Egli non ottiene punti vittoria, perché qualcun altro ha un totale superiore.

(destra) I suoi costi di costruzione totali a Massa e Lerici:

$(2 + 4 + 8) = 14$

Egli ha il totale più alto e riceve: 9



I giocatori sommano i costi di costruzione di ciascuna città. Per ogni città, il/i giocatore/i con il totale maggiore riceve PV per quella città:

Esempio: Il giocatore somma i suoi costi di costruzione in:

Livorno: $(3 + 2) = 5$ Egli ha il totale più alto 14

Lucca: (1) Non ha il totale più alto: nessun PV.

Massa: (2) Non ha il totale più alto: nessun PV.

Lerici: $(4 + 8) = 12$ Egli ha il totale più alto 4

Egli non ha edifici a Pisa e Viareggio e non ottiene eventuali PV per queste città. Egli riceve un totale di 18 PV.

Livorno 14 PV Lucca 10 PV Massa 6 PV
Pisa 12 PV Viareggio 8 PV Lerici 4 PV