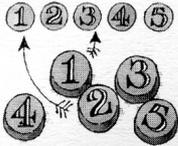
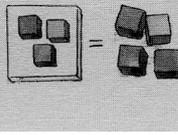
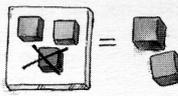
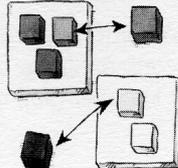
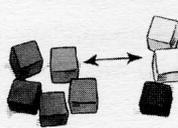
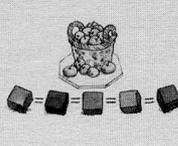
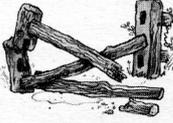
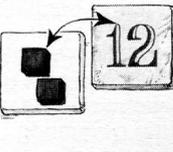
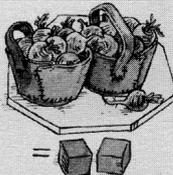
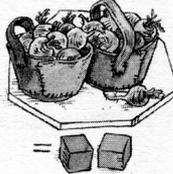
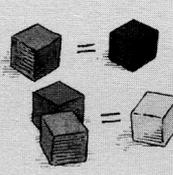
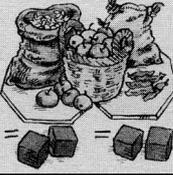
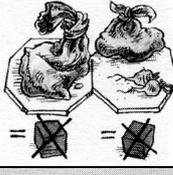
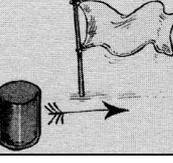


### Keythedral – Le Carte

1	<b>Ordine di Lavoro</b>		<p>Gioca questa carta all'inizio della fase 1 Per un solo round puoi scegliere l'ordine in cui tutti i segnalini di ordine dei lavoratori sono giocati. Nell'ordine esistente, i giocatori muovono i loro lavoratori dai cottages nell'ordine che tu hai scelto.</p>
2	<b>Prezzo Aumentato</b>		<p>Il costo di una tessera costruzione e' aumentato di uno. L'aumento può riguardare uno qualsiasi dei cubi risorsa presenti sulla tessera costruzione. Il giocatore che vuole comprare la tessera sceglie il tipo di risorsa extra. Questa carta deve essere giocata contro un altro giocatore quando tenta di comprare una tessera costruzione durante la fase tre. Nel caso in cui il giocatore rinunci a comprare la tessera costruzione, piazzate questa carta legge sopra la tessera costruzione. Il prezzo rimane aumentato finché la tessera non viene comprata, ma il nuovo giocatore può comunque scegliere il tipo di risorsa extra. Se un giocatore non riesce a comprare la tessera costruzione a causa di questa carta legge, può decidere di eseguire un'altra azione al posto dell'acquisto.</p>
3	<b>Prezzo Diminuito</b>		<p>Il costo di una tessera costruzione e' diminuito di un cubo. La diminuzione può riguardare qualsiasi tipo di cubo presente sulla tessera, eccetto i cubi gialli (oro). Nel caso in cui la tessera non venga subito acquistata, la carta legge rimane sulla tessera. Il prezzo rimane ridotto finché la tessera costruzione non viene acquistata e il nuovo acquirente può scegliere quale tipo di risorsa "scontare"</p>
4	<b>Miglioramento Cottage</b>		<p>Un cottage viene immediatamente convertito in una casa senza bisogno di utilizzare cubi risorsa.</p>
5	<b>Sostituzione</b>		<p>Quando compra una tessera costruzione, un giocatore può sostituire uno o più cubi risorsa presenti sulla tessera, con cubi risorsa di tipo differente. La stessa cosa può essere fatta con i cubi artigianato. Questa carta non può essere giocata su un altro giocatore</p>
6	<b>Numero Cottage</b>		<p>Per un turno nella fase uno un giocatore può cambiare il numero di un cottage o di una casa con lo stesso numero del numero scelto per l'ordine dei lavori, e ignorare il numero sulla tessera cottage. Il cottage o la casa devono avere un numero che non sia ancora stato scelto in questo turno. Per esempio, se e' stato scelto lo spazio per l'ordine di lavoro numero uno, puoi giocare i tuoi lavoratori del tuo cottage numero uno, su un altro cottage che tu stabilisci essere il numero uno (a prescindere dal numero presente sulla tessera). Quando viene scelto il numero della tessera cottage che avevi considerato come numero uno, non puoi mettere altre pedine lavoratore provenienti da questo cottage</p>
7	<b>Svendita Artigianato</b>		<p>Se ci sono cubi artigianato nel magazzino, il mercante accetterà un cubo risorsa in cambio di un cubo artigianato. Potete giocare questa carta in qualsiasi momento.</p>
8	<b>Raccolta Inaspettata</b>		<p>Soltanto per questo turno, puoi scegliere il colore dei cubi risorsa ottenuti da un terreno dai tuoi lavoratori. Per esempio, tre dei tuoi lavoratori che otterrebbero tre cubi risorsa marroni dalla foresta, possono ottenere tre cubi risorsa di qualsiasi tipo anziché marroni.</p>
9	<b>Recinzioni Distrutte</b>		<p>Tutti i lavoratori del giocatore bersaglio possono scavalcare le recinzioni durante la fase uno e per un solo turno. La recinzione rimane dove si trova ma viene ignorata dal giocatore. Gioca questa carta prima o durante la fase uno.</p>
10	<b>Legge Respinta</b>		<p>L'effetto di una carta legge appena giocata viene ignorato. Se la legge bersaglio e' stata giocata prima del vostro turno, dovete giocare questa carta all'inizio del vostro turno di gioco.</p>

11	<b>Recinzione Pericolante</b>		Una recinzione viene dichiarata pericolosa e deve essere smantellata. Giocate questa carta prima o all'inizio della fase tre.
12	<b>Moratoria Case</b>		Gli altri giocatori non possono costruire case in questo turno. La carta non ha effetto su chi l'ha giocata. Gioca questa carta prima o all'inizio della fase tre.
13	<b>Cambio di Progetto</b>		Sostituisci una delle tessere costruzione a faccia scoperta della Cattedrale, con una tessera costruzione (non utilizzata) con lo stesso numero. Puoi decidere di cambiare la tessera in ogni momento, anche quando un giocatore ha dichiarato l'intenzione di acquistare tale tessera. Scegliete la nuova tessera a caso fra tutti quelle non utilizzate con lo stesso numero. Quando scegliete la nuova tessera posizionatela a faccia coperta in modo che non sia visibile il costo di produzione. Se un giocatore non può comprare la tessera costruzione, a causa di questa carta legge, il giocatore ha diritto ad un'altra azione.
14	<b>Produzione Doppia</b>		In lavoratore in un terreno produce il doppio delle risorse. Prendete due cubi risorsa anziché uno, per ogni cubo risorsa al quale il terreno darebbe diritto senza questa carta.
15	<b>Offerta Speciale</b>		Il mercante accetterà un cubo risorsa invece di due, e vi darà in cambio due cubi risorsa anziché uno. I due cubi risorsa che riceverete non devono necessariamente essere dello stesso tipo.
16	<b>Svendita</b>		Orefice e vetraio accetteranno due risorse in meno per la vendita di oro o vetro decorato.
17	<b>Casa Declassata</b>		Il lavoro fatto per trasformare un cottage in una casa "crolla". Trasformate la casa bersaglio in un cottage.
18	<b>Ottima Raccolta</b>		Tutti i terreni dello stesso tipo producono il doppio delle risorse per questo turno. Scegli il tipo di terreno. Nella fase due tutti i giocatori prendono il doppio delle risorse da tutti i terreni di questo tipo.
19	<b>Raccolta Povera</b>		Tutti i terreni dello stesso tipo non producono niente in questo turno. Scegli il tipo di terreno. I giocatori, durante la fase due, non ottengono cubi risorsa da nessun terreno del tipo scelto.
20	<b>Ordine d'Inizio</b>		Puoi scegliere un nuovo "giocatore iniziale" all'inizio di una nuova fase. Questa carta può essere giocata anche all'inizio della fase uno, quando e' appena stato scelto il nuovo "giocatore iniziale".