

Un gioco di Oleksandr Nevskiy

◆ Settlement ◆



Regolamento

Per molto tempo questi luoghi sono stati rinomati per le loro ricchezze: fitte foreste, prati sconfinati e limpidi laghi.

Tuttavia, si dice che vi abitino dei mostri che attaccano gli incauti vagabondi che osano disturbarli.

Questi regni sono anche menzionati in antiche profezie. Si dice che il coraggioso colono che avesse costruito il migliore avamposto qui sarebbe diventato il sovrano di questa terra!

Obiettivo del Gioco

-L 7CRCK CLRFCTGECQKFCLE K MBMCDAGLR'GSMAMMLGCJCBS'PCQMQ'CNPES?B?EL?PC'GK ?EE'PLSK CFMBGNSLRGT'EMPG?
?JP? DL'CBCJQQMFA\$LBL

Componenti

1 Tabellone di Gioco



4 Plance Giocatore



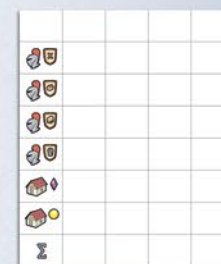
48 Carte Eroe



14 Tessere Artefatto



1 Blocchetto Segnapunti



36 Tessere Edificio (3 per tipo)



24 Coloni Base



24 Coloni Bonus



36 Mostri (9 per ciascuno dei 4 colori)



36 Tessere Fortificazione



36 Tessere Terreno (12 per ognuna delle 3 regioni)



48 Segnalini Risorsa Base

16 Argilla



16 Pietra



16 Legno



32 Segnalini Risorsa Rara

16 Diamanti



16 Oro



1 Segnalino Round



1 Segnalino Primo Giocatore



Preparazione del Gioco

1 Posizionate il **Tabellone di Gioco** al centro del tavolo a portata di mano di tutti i giocatori.

2 Piazzate il **Segnalino Round** sul primo spazio del tracciato dei round.

3 Create 3 pile di **Tessere Territorio** (una per ogni livello - I, II e III). Mescolatele separatamente e mettetele a faccia in giù sugli spazi corrispondenti del tabellone di gioco.

4 Mescolate le **Tessere Edificio**, create 3 pile approssimativamente uguali e mettetele a faccia in giù sugli spazi corrispondenti del tabellone di gioco. Prendete 9 tessere da qualsiasi pila e piazzatele a faccia in su nel Mercato.



5 Mescolate tutte le **Carte Eroe** e collocatele in un mazzo a faccia in giù sullo spazio corrispondente del tabellone di gioco. Mettete le prime 4 Carte Eroe a faccia in su in riga sotto il tabellone di gioco.

6 Mescolate tutte le **Tessere Artefatto**. Pescate tante tessere quanti sono i giocatori più 3 e piazzatele a faccia in su vicino al tabellone di gioco. (Per esempio, in una partita a 2 giocatori, pescate 5 Artefatti.) Rimettete le Tessere Artefatto rimanenti nella scatola.

7 Ogni giocatore riceve 1 **Plancia Giocatore** e mette 6 **Coloni Base** e 3 **Risorse Base** (una di ogni tipo: Legno, Argilla e Pietra) nella **sua riserva**.

8 Tutti i restanti segnalini Risorsa Base, segnalini Diamanti e Oro, i coloni bonus e le tessere Fortificazione vengono posizionati vicino al tabellone di gioco formando una **riserva generale**.

9 Scegliete il giocatore iniziale a caso. Quel giocatore riceve il segnalino **Primo Giocatore**.

10 A partire dal giocatore alla destra del primo giocatore, proseguendo in senso antiorario, ogni giocatore sceglie una tessera Artefatto e la posiziona a faccia in su sullo spazio corrispondente della propria Plancia Giocatore.

Come si gioca

Il gioco dura **6 round**. In ogni round, i giocatori si alternano in senso orario, a partire dal giocatore iniziale.

Nel tuo turno, puoi **compiere un'azione e/o invitare un Eroe**. Di solito, farai prima un'azione, ma l'ordine non ha importanza. Si può invitare un Eroe prima e poi compiere un'azione.

Se non vuoi (o non puoi) fare nessuna azione, né invitare un eroe, allora devi passare. Puoi anche passare subito dopo aver completato il tuo turno. Dopo che hai passato, il round per te è terminato.

Il round è completato quando tutti i giocatori hanno passato (vedi Passare).

Plancia Giocatore

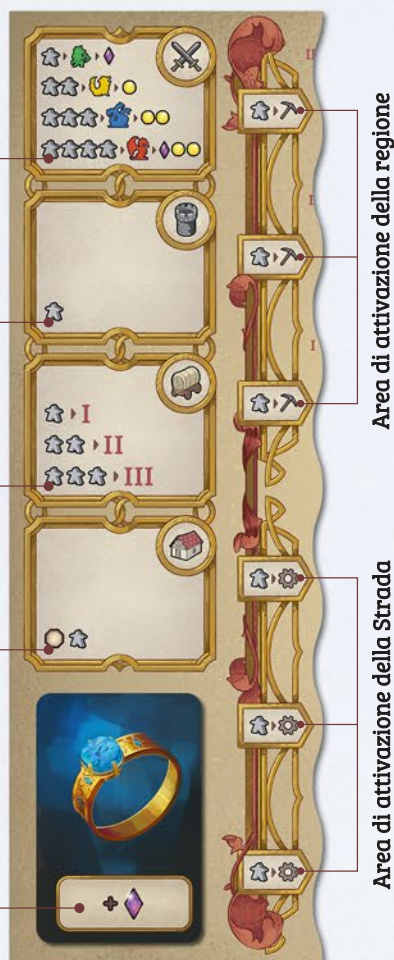
Area di Caccia

Area Fortificazione

Area Esplorazione

Area Costruzione

Artefatto



Terre selvagge

Regione III

Regione II

Regione I

Villaggio

Strada Superiore

Strada Centrale

Strada Inferiore



Risorse Base

Risorse Rare

Tasso di Cambio Standard delle Risorse

Coloni Base

Coloni Bonus

I. Eseguire una Azione

Nel tuo turno, puoi compiere una delle seguenti 7 azioni usando i tuoi Coloni:



1. Costruire un Edificio



2. Esplorare un Territorio



3. Cacciare un Mostro



4. Costruire una Fortificazione



5. Attivare una Regione



6. Attivare una Strada



7. Attivare una Fortificazione

Usare i Coloni

Per eseguire un'azione, devi utilizzare un certo numero dei tuoi Coloni. Quando usi i Coloni, piazzali nell'area corrispondente della tua Plancia Giocatore. A seconda dell'azione scelta, userai uno o più Coloni.

Nota. Se c'è già un Colono in una Regione, una Strada o un'Area di Attivazione Fortificazione, non potrai più attivare questa Regione, Strada o Fortificazione in questo turno. Le altre zone non hanno queste restrizioni.

Quando vuoi compiere azioni, puoi usare Coloni Base, Coloni Bonus o entrambi.



1. Costruisci un Edificio

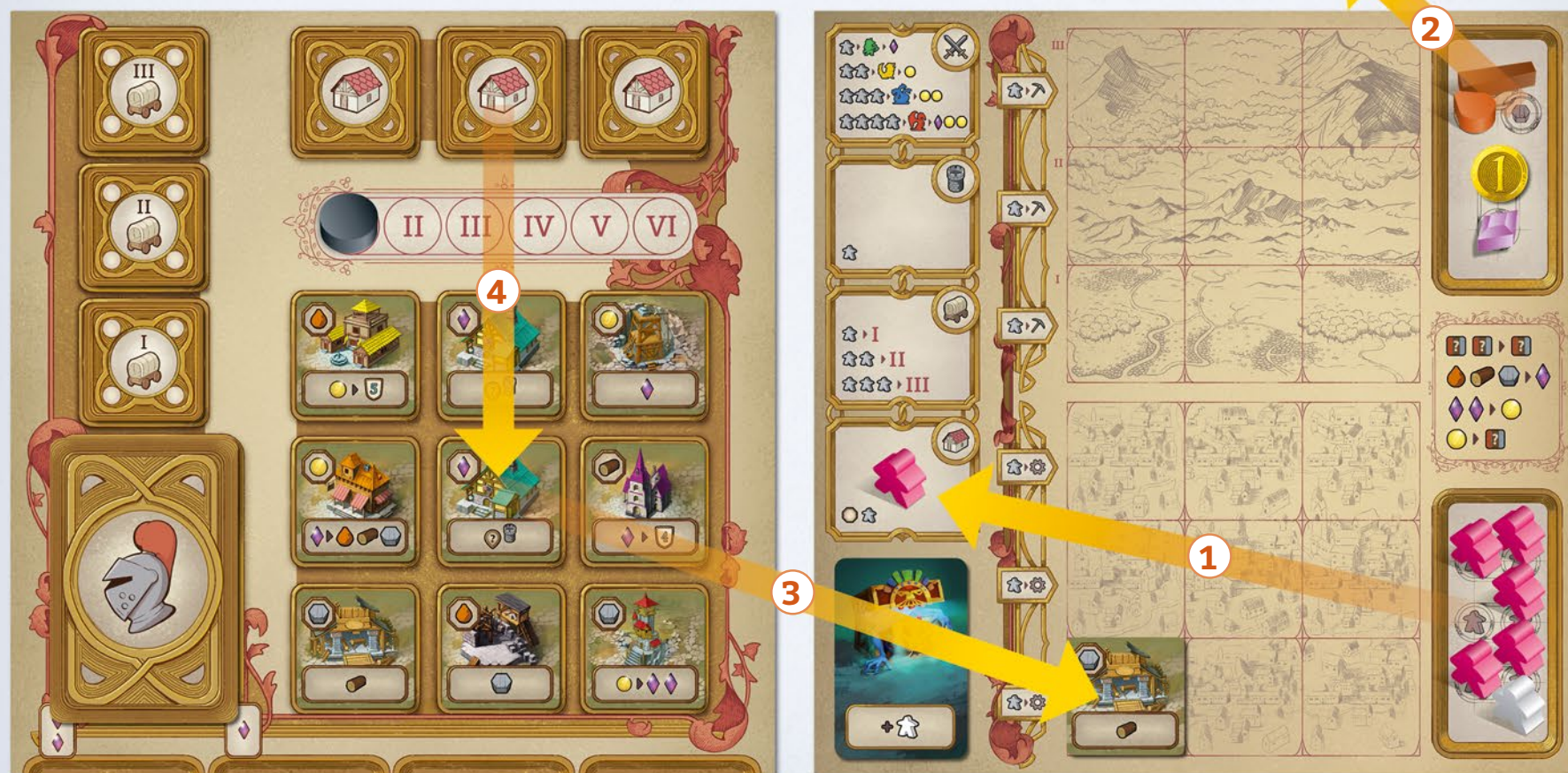
Gli Edifici ti forniscono risorse, Coloni Bonus e Punti Vittoria.

La parte inferiore della tua plancia giocatore rappresenta il tuo **Villaggio**. È divisa in tre righe: le Strade. Ogni Strada ha tre spazi Edificio. È lì che posizionerai i tuoi Edifici.

Muovi 1 Colono nell'Area Costruzione.

Scegli un Edificio dal Mercato. Paga il suo costo (mostrato nell'angolo in alto a sinistra della tessera) scartando le risorse necessarie nella riserva generale. Poi, piazza questo Edificio in uno spazio vuoto di una qualsiasi Strada del tuo villaggio. Prendi una nuova tessera Edificio da qualsiasi pila e mettila a faccia in su nello spazio vuoto che hai eventualmente lasciato nel Mercato. Se non ci sono spazi liberi nel tuo Villaggio, non puoi più costruire nessun nuovo Edificio.

Esempio. Jenny usa un Colono [1] per costruire una Segheria. Paga 1 Pietra [2] e mette la Tessera Edificio nel suo Villaggio [3]. Poi Jenny pesca una nuova Tessera Edificio e la piazza su uno spazio Mercato vuoto [4].





2. Esplora un Territorio (e verifica la presenza di Mostri)

Più Territori esplori, più risorse puoi raccogliere.

La parte superiore della tua Plancia Giocatore rappresenta le **Terre Selvagge**. Sono divise in tre righe: le Regioni. Ogni Regione ha tre spazi Territorio. È lì che metterai le tessere Territorio che esplorerai.

Sposta il numero indicato di coloni nell'Area Esplorazione. Il numero di coloni richiesto per fare questa azione dipende dalla Regione che vuoi esplorare:

Regione I - 1 Colono, Regione II - 2 Coloni, Regione III - 3 Coloni.

Poi piazza a faccia in su una tessera Territorio dalla pila scelta su uno spazio libero della Regione corrispondente.

La tua prima Tessera Territorio deve essere presa dalla pila della Regione I. Ogni tessera successiva che esplorerai deve essere piazzata su uno spazio adiacente ad un Territorio esplorato.

Verifica la presenza di Mostri

Quando esplori un Territorio, un Mostro può apparire sulla Tessera. Confronta il colore del Mostro nell'angolo in basso a destra della tessera Territorio con i colori dei Mostri mostrati su tutte le Carte Eroe visibili sotto il tabellone di gioco. Se il colore mostrato sulla tessera Territorio corrisponde ad almeno una carta Eroe visibile, allora un Mostro di quel colore apparirà su questa tessera Territorio. Anche se diverse Carte Eroe corrispondono al colore del Mostro, solo 1 Mostro comparirà. Altrimenti, non succede niente.

Esempio: Jenny compie la sua prima azione Esplorare un Territorio. Usa 1 Colono per pescare una tessera Territorio della Regione I dalla pila e piazzarla su qualsiasi spazio Territorio libero di quella Regione. Ogni futura tessera Territorio dovrà essere piazzata su uno spazio adiacente a qualsiasi tessera già piazzata (in questo esempio può essere una tessera Territorio della Regione II o un'altra tessera Territorio della Regione I).



Esempio: La tessera Territorio di Jenny presenta un Mostro verde. Anche se ci sono due Carte Eroe disponibili con Mostri verdi, solo 1 Mostro appare sulla tessera.



3. Caccia un Mostro

Cacciare Mostri fornisce Risorse Rare e libera il Territorio, che poi ti consentirà di raccogliere risorse.

Muovi il numero indicato di Coloni nella zona di caccia e rimetti un Mostro nella riserva generale. Il numero di coloni necessario per questa azione dipende dal colore del Mostro che stai per cacciare:

Mostro Verde – 1 Colono, **Mostro Giallo** – 2 Coloni, **Mostro Blu** – 3 Coloni, **Mostro Rosso** – 4 Coloni.

Dopo aver cacciato un Mostro, ottieni **immediatamente** la ricompensa corrispondente:

Mostro Verde – 1 Diamante, **Mostro Giallo** – 1 Oro, **Mostro Blu** – 2 Gold, **Mostro Rosso** – 1 Diamante and 2 Oro.



Esempio: Al suo prossimo turno Jenny usa 1 Colono per cacciare un Mostro Verde. Rimette il Mostro Verde nella riserva generale e ottiene 1 Diamante come ricompensa.



*Gli **Gnoll della Foresta** sono iene simili agli umani che rubano tutto ciò che vedono nelle loro tane. Sono sempre pronti a picchiare un colono disattento.*



*Le **Manticore della Steppa** sono mostri con il corpo di un leone e la coda di uno scorpione. Seguono i viaggiatori solitari, li attaccano e li trascinano nelle loro tane.*



*Le **Idre delle Acque** vivono nei laghi azzurri e nei grandi fiumi e possono affondare una barca da pesca senza sforzo.*



*I **Draghi delle Caverne** sono animali alati sputafuoco che possono facilmente bruciare un intero villaggio. Per qualche ragione, sono attratti dall'oro.*



4. Costruisci una Fortificazione

Costruire Fortificazioni ti permette di guadagnare risorse dai Territori, di immagazzinare risorse base e anche di tenere lontani i mostri.

Muovi 1 Colono nell'area Fortificazione.

Piazza una tessera Fortificazione su qualsiasi tessera Territorio vuota. Una tessera Territorio è considerata vuota se non contiene nessuna Fortificazione o Mostro.

La Fortificazione impedisce ai Mostri di apparire quando attiverai una Regione per raccogliere risorse (vedi Attiva una Regione). Quando vengono attivate, le Fortificazioni ti permettono di guadagnare risorse (vedi Attiva una



***Esempio:** Usando il proprio Colono, Jenny costruisce una Fortificazione su una tessera Territorio.*

Fortificazione). Le Fortificazioni immagazzinano anche Risorse Base quando passi (vedi Passare).



5. Attiva una Regione (e verifica la presenza di Mostri)

Attivare una Regione ti permette di raccogliere diverse risorse in una volta sola.

Sposta 1 Colono nell'Area di Attivazione di una Regione scelta (I, II o III). **Ogni Regione può essere attivata solo una volta per round.** Se c'è già un colono nella **corrispondente** Area di Attivazione, non si può attivare nuovamente questa Regione fino al round successivo.

Quando attivi una Regione, puoi raccogliere risorse da ogni tessera Territorio della Regione (fino a tre), purché non ci siano Mostri sulle tessere.

Puoi guadagnare una risorsa dalla Tessera Territorio anche se la sua Fortificazione è già stata attivata nello stesso round. Tuttavia, non puoi raccogliere una risorsa da una tessera Territorio occupata da un Mostro!

Verifica la presenza di Mostri

Confronta il colore del Mostro nell'angolo in basso a destra della Tessera Territorio dove hai guadagnato risorse con i colori dei Mostri visibili su tutte le Carte Eroe presenti sotto il tabellone di gioco. Se il colore mostrato sulla Tessera Territorio corrisponde ad almeno una Carta Eroe presente, e non c'è nessuna

***Esempio:** Jenny ha piazzato un Colono sull'Area di Attivazione della Regione I. Guadagna 1 Legno dalla prima tessera Territorio (a sinistra), niente dalla tessera Territorio centrale a causa del Mostro, e 1 Legno dalla tessera Territorio di destra. Nel suo prossimo turno, Jenny attiverà la Regione II per guadagnare 1 Legno e 1 Diamante.*



Fortificazione sulla Tessera Territorio, allora un Mostro di quel colore apparirà in quel territorio. Anche se diverse Carte Eroe corrispondono al colore del Mostro, apparirà solo 1 Mostro. Altrimenti non succede niente.

Il Mostro non appare mai su una Tessera Terreno con una Fortificazione!



6. Attiva una Strada

Attivare una Strada è un modo efficiente per fare buon uso dei tuoi edifici.

Muovi 1 colono nell'area di attivazione di una strada scelta (superiore, centrale o inferiore). **Ogni strada può essere attivata solo una volta per round.** Se c'è un colono nell'area di attivazione **corrispondente**, non puoi attivare di nuovo questa strada fino al round successivo.

L'attivazione di una Strada ti permette di usare tutti gli effetti degli edifici in qualsiasi ordine. Non è obbligatorio usare tutti gli effetti degli edifici presenti.

Vedi Appendice: Edifici per una lista dettagliata di tutti gli edifici.

***Esempio:** George attiva la Strada superiore del suo Villaggio. Usa la Cava per guadagnare 1 Pietra. Poi usa il Bazar per scambiare 1 Pietra con 1 Oro. George decide di non usare il suo Alchimista e termina la sua azione.*





7. Attiva una Fortificazione

Attivare una Fortificazione ti permette di guadagnare una risorsa dalla sua Tessera Territorio senza rischiare che compaia un Mostro.

Sposta 1 colono nell'area di Attivazione della Fortificazione.

Prendi la risorsa corrispondente dalla riserva generale e mettila nella tua riserva personale. **Ogni Fortificazione può essere attivata solo una volta per round.** Se c'è già un colono in un'Area di Attivazione della Fortificazione non puoi attivare nuovamente questa Fortificazione fino al prossimo round.

Puoi attivare la Fortificazione anche se hai già attivato la sua Regione nel round corrente.

Esempio: George attiva una Fortificazione. Guadagna 1 Argilla.



Scambio Risorse

Puoi scambiare le tue risorse con la riserva generale in qualsiasi momento del tuo turno ai seguenti tassi:

- 2 Risorse Base qualsiasi per 1 Risorsa Base qualsiasi.
- 1 Argilla, 1 Legno e 1 Pietra per 1 Diamante.
- 2 Diamanti per 1 Oro.
- 1 Oro per 1 Risorsa Base qualsiasi.



(Dato che 2 Diamanti possono essere scambiati per 1 Oro, e 1 Oro per 1 Risorsa Base qualsiasi, puoi scambiare direttamente 2 Diamanti per 1 Risorsa Base qualsiasi).

II. Invitare un Eroe

Nel tuo turno, prima o dopo aver effettuato la tua azione, puoi scartare le risorse necessarie nella riserva generale per invitare un **Eroe** al tuo villaggio. Gli Eroi ti forniscono Punti Vittoria. Alcuni Eroi assegneranno punti in base al numero dei tuoi Edifici, Territori o Fortificazioni. Inoltre, alcuni Eroi ti forniranno coloni bonus, che potranno essere utilizzati immediatamente.

Una volta che hai invitato un Eroe e usato il suo Effetto Speciale, mettilo a faccia in giù vicino alla tua Plancia Giocatore. Dopodiché, sposta immediatamente il resto delle Carte Eroe uno spazio a destra (se possibile) per riempire uno spazio vuoto. Pesca una nuova carta dal Mazzo delle Carte Eroe e piazzala a faccia in su nello spazio più a sinistra della Linea degli Eroi.

Nota: devi sempre pagare costi extra per le due carte Eroe più a sinistra nella Linea degli Eroi (2 Diamanti per l'Eroe più a sinistra e 1 Diamante per il secondo Eroe più a sinistra). Devi pagare queste risorse extra per invitare questi Eroi al tuo villaggio.

Vedi Appendice: Eroi per una lista dettagliata di tutti gli effetti degli eroi.

Passare

Dopo aver completato il tuo turno, puoi immediatamente passare se sei pronto a terminare il round corrente. La maggior parte delle volte, questo accade una volta che hai usato il tuo ultimo Colono o speso tutte le tue risorse per invitare un Eroe.

Se non puoi fare nessuna azione, né invitare un Eroe nel tuo turno, allora devi passare.

Quando passi, il tuo turno è finito e sei fuori dal round. Se sei il primo giocatore a passare, **sarai il primo giocatore** del round successivo.

Dopo aver passato dovresti fare quanto segue:

Anatomia di una Carta Eroe



Esempio: Dopo aver pagato 2 Legno e 2 Oro alla riserva generale George invita l'Eroe che alla fine della partita assegnerà 1 PV per ogni tessera Territorio esplorata. George guadagna anche 1 Colono.

1. Scarta le Risorse Base

Scarta tutte le tue **Risorse Base** inutilizzate (Legno, Argilla, Pietra) nella riserva generale. Puoi tenere una Risorsa Base per **ognuna** delle tue Fortificazioni. Non devi scartare le **Risorse Rare** (Diamanti e Oro).

Ricorda: Prima di passare, puoi scambiare qualsiasi Risorsa Base con la riserva generale a un tasso standard! Per esempio, puoi scambiare 3 Risorse Base per 1 Diamante!

Nota: i giocatori non possono scambiare risorse tra loro!

2. Libera tutte le aree di attivazione dai Coloni.

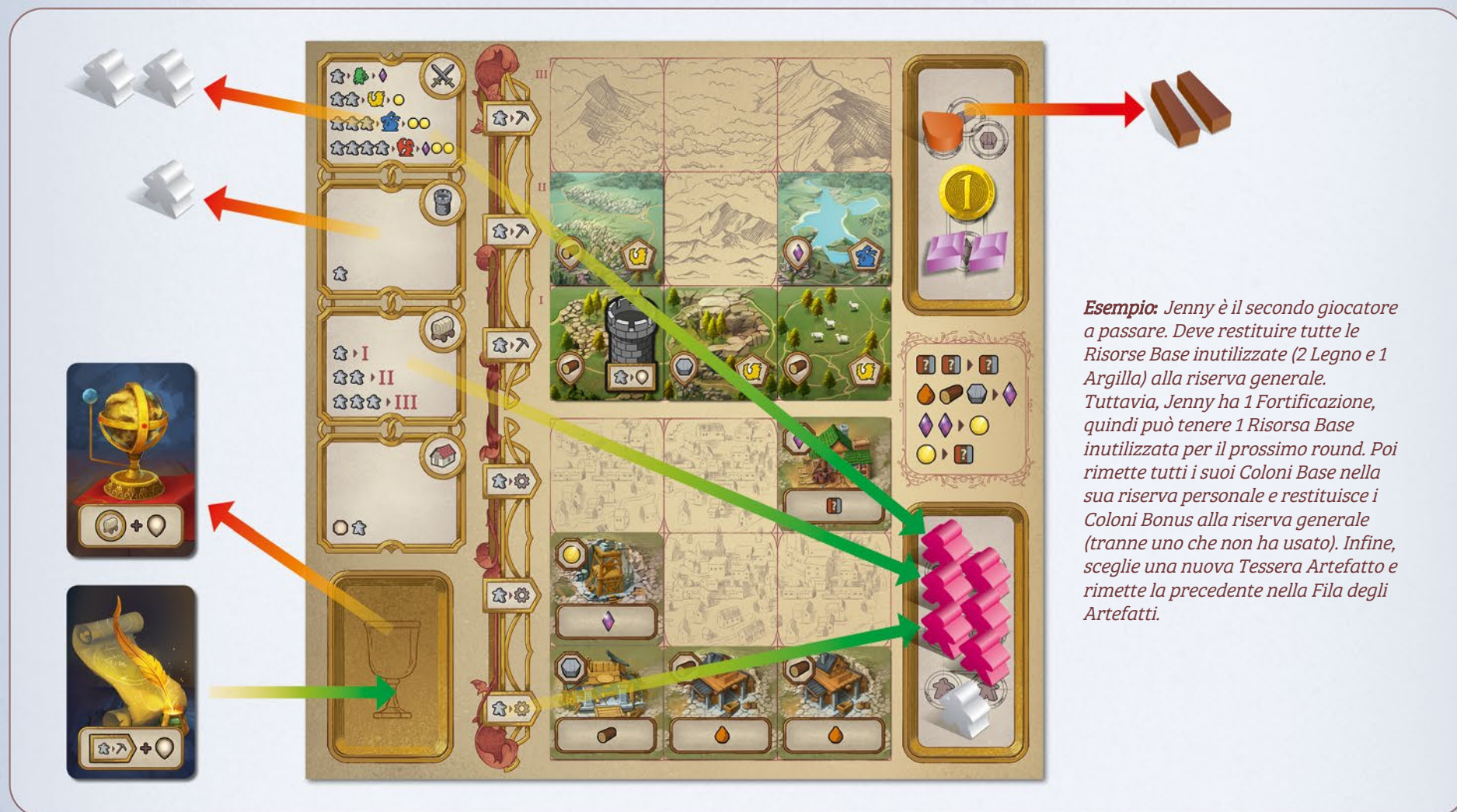
Riporta tutti i Coloni Base nella tua riserva personale. Rimetti tutti i Coloni Bonus usati nella riserva generale. Tutti i Coloni Bonus inutilizzati possono essere conservati per il round successivo.

Nota: i giocatori iniziano ogni nuovo round con 6 Coloni Base e tutti i Coloni Bonus inutilizzati del round precedente. I Coloni Bonus possono essere usati solo una volta. Dopo che un giocatore ha passato, deve rimettere tutti i Coloni Bonus utilizzati nella riserva generale.

3. Prendi un nuovo Artefatto

Scegli una nuova tessera Artefatto tra quelle disponibili e mettila a faccia in su sulla tua Plancia Giocatore. Rimetti il tuo precedente Artefatto nella Fila degli Artefatti. Non puoi tenere lo stesso Artefatto per il round successivo.

Nota: una volta che hai passato nell'ultimo (sesto) round, il gioco è concluso per te. Tuttavia, hai ancora la possibilità di scambiare risorse con la riserva generale.



Fine del Round

Quando tutti i giocatori hanno passato, il round è finito.

1. Scartare un Eroe

Scartate la carta Eroe più a destra dalla fila degli Eroi. Poi, spostate tutte le carte Eroe rimanenti di uno spazio a destra per riempire lo spazio vuoto. Pescate la carta Eroe più in alto dal mazzo e piazzatela sullo spazio più a sinistra dell'Area degli Eroi.

2. Rinnovate il Mercato

Se ci sono diversi edifici identici sul Mercato, raggruppateli in pile. Fatelo per ogni tipo di edificio (per esempio, se ci sono due Taverne e due Cattedrali, impilate in 2 pile separate). Questo può far sì che uno o più spazi diventino vuoti.

Riempite ogni spazio vuoto nel Mercato con nuove Mattonelle Edificio pescate da qualsiasi pila.

Se pescate una copia di un edificio esistente durante questa fase, **non impilatelo** con gli altri (lo farete alla fine del prossimo round, se necessario). Per ora, mettete semplicemente una tessera dell'edificio su ogni spazio vuoto, indipendentemente dal resto del mercato.

Muovete il Segnalino Round nello spazio successivo sul tracciato dei Round. Il prossimo primo giocatore è quello che ha passato per primo nel round corrente.

Eccezione: Nel sesto e ultimo Round si saltano tutti i passi sopra menzionati. Una volta che tutti i giocatori hanno passato, il round e il gioco sono finiti (vedi Fine del gioco).

Fine del Gioco

Alla fine del sesto round, il gioco termina. Somma tutti i punti dei tuoi **Eroi**, **Cattedrali** e **Banche**. Il giocatore con più Punti Vittoria è il vincitore e il suo villaggio diventa l'avamposto principale della contea!

In caso di parità, vince il giocatore che ha più Oro nella sua riserva personale. Se i giocatori sono ancora in parità, vince il giocatore che ha più Diamanti nella sua riserva personale. Se c'è ancora un pareggio, i giocatori condividono la vittoria.

Esempio: Alla fine della partita George conta i suoi punti vittoria (PV). Ci sono 9 Eroi nel suo villaggio. Due Eroi ottengono 6 PV ciascuno, il terzo Eroe - 7 PV, e il quarto - 8 PV. Gli altri tre Eroi che George ha invitato totalizzano 1 Punto Vittoria ciascuno per ogni tessera Territorio esplorata. Gli ultimi due Eroi guadagnano 1 Punto Vittoria ciascuno per ogni edificio costruito nel suo villaggio. Infine George ha 2 Oro sulla sua tessera Banca (ogni Oro vale 5 PV) e 4 Diamanti sulla sua tessera Cattedrale (ogni Diamante vale 4 PV). Il punteggio finale di George è 86 PV ($6 + 6 + 7 + 8 + 3 \times 7 + 2 \times 6 + 2 \times 5 + 4 \times 4$).

Variante Solitario

Durante la preparazione, mischia le tessere Artefatto e mettile 4 (3+1) a faccia in su. Posiziona tutti i rimanenti Artefatti a faccia in giù vicino alla tua Plancia Giocatore. Scegli 1 Artefatto per il primo round.

Dopo avere passato alla fine del round, scegli una nuova tessera Artefatto per il tuo prossimo round.

Invece di scartare il tuo precedente Artefatto, rimuovilo semplicemente dal gioco. Posiziona il nuovo Artefatto a faccia in su nella fila degli Artefatti. Avrai sempre 3 Artefatti tra cui scegliere.

Il tuo compito è quello di guadagnare più Punti Vittoria possibile alla fine del sesto round. Migliora i tuoi record personali! La chiave per la vittoria è l'uso corretto e tempestivo di ciascuno degli Artefatti scelti.

Tutte le altre regole rimangono invariate.

I tuoi PV	Risultato
0-50	Colono
51-75	Sindaco
76-100	Cavaliere
101 o più	Signore

Artefatti



Orologio dell'Eternità

Ogni volta che costruisci un Edificio, puoi attivarlo immediatamente.



Pergamena della Fortuna

Ogni volta che attivi una Regione, guadagni 1 risorsa extra dalla riserva generale corrispondente a uno dei suoi Territori.



Stella Guida

Una volta per round, puoi attivare una Regione anche se l'hai già attivata nel round corrente. Per farlo, posiziona il secondo colono accanto al primo nell'area di attivazione della regione. Dopo di che, controlla i Mostri.



Astrolabio dell'Esploratore

Ogni volta che esplori un Territorio, guadagni la risorsa corrispondente dalla riserva generale. Dopo di che, verifica la presenza di Mostri.



Corona del Comandante

Ogni volta che attivi una Fortificazione, guadagni 1 risorsa extra dalla riserva generale corrispondente al Territorio.



Chiave della Conoscenza

Una volta per round, puoi attivare una Strada del tuo Villaggio anche se l'hai già attivata nel round corrente. Per farlo, posiziona il secondo colono accanto al primo nell'Area di attivazione della strada.



Mazza del Coraggio

Ogni volta che cacci un Mostro, guadagni 1 Diamante dalla riserva generale.



Tazza Allegra

Ogni volta che inviti un Eroe, ottieni 1 Colono bonus dalla riserva generale.



Pozione del Potere

Ogni volta che costruisci una Fortificazione, guadagni la risorsa corrispondente al Territorio dalla riserva generale.



Borsa Magica

Quando prendi questo Artefatto, ottieni 1 Oro dalla riserva generale.



Specchio della Trasformazione

Puoi scambiare le tue Risorse Base con Risorse Base dalla riserva generale ad un tasso di 1:1.



Forziere Vivente

Quando prendi questo Artefatto, guadagni 1 Colono Bonus per il prossimo round dalla riserva generale.



Anello di Diamante

Quando prendi questo Artefatto, ottieni 1 Diamante dalla riserva generale.



Maschera dello Sciamano

Ogni volta che devi controllare la presenza di Mostri, sei tu a decidere se un Mostro appare o meno. Puoi ignorare i colori dei Mostri sulle Carte Eroe.

Eroi



La Gilda degli Avventurieri è composta da appassionati avventurieri richiamati dalle meraviglie delle terre inesplorate. Lasciano volentieri il mondo civilizzato alle spalle e partono per un viaggio di scoperta.

Ogni avventuriero ti fornisce 1 VP per ognuno dei tuoi Territori.



La Gilda dei Costruttori è composta da abili artisti e architetti, che conoscono i più grandi segreti dell'artigianato edile, e quindi garantiranno all'insediamento case affidabili, mura robuste e palazzi raffinati.

Ogni Costruttore ti fornisce 1 VP per ciascuno dei tuoi Edifici.



I Difensori della Gilda sono guerrieri incalliti che non hanno paura delle fiamme della guerra, né dell'invasione dei mostri. Sono abili con le armi, capaci di comandare i soldati e sanno come organizzare efficacemente la difesa anche della fortezza più debole.

Ogni Difensore ti fornisce 1 VP per ciascuna delle tue Fortificazioni.



La Gilda degli Artigiani può fare qualsiasi lavoro. Per un buon guadagno caccieranno i topi giganti dalla cantina, proteggeranno la carovana sulla strada e taglieranno la legna per la casa. La loro stessa presenza nella taverna locale aumenta il prestigio dell'insediamento e il coraggio dei suoi abitanti.

Ogni Artigiano ti fornisce una certa quantità di PV.

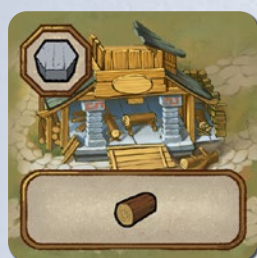


Questo Eroe ti fornisce immediatamente 1 Colono bonus.



Questo eroe ti fornisce immediatamente 2 coloni bonus.

Edifici



Segheria

Costo: 1 Pietra.

Attivazione: Ottieni 1 Legno dalla riserva generale.



Miniera di Diamanti

Costo: 1 Oro.

Attivazione: Ottieni 1 Diamante dalla riserva generale.



Alchimista

Costo: 1 Pietra.

Attivazione: Scambia 1 tuo Oro con 2 Diamanti dalla riserva generale.



Cava d'Argilla

Costo: 1 Legno.

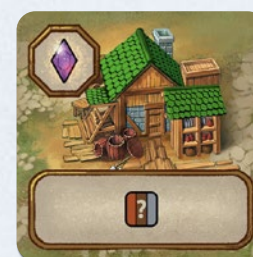
Attivazione: Ottieni 1 Argilla dalla riserva generale.



Bazar

Costo: 1 Diamante.

Attivazione: Scambia 1 tua Risorsa Base (Legno, Argilla o Pietra) con 1 Oro dalla riserva generale.



Magazzino

Costo: 1 Diamante.

Attivazione: Ottieni 1 Risorsa Base qualsiasi (Legno, Argilla o Pietra) dalla riserva generale.



Cava

Costo: 1 Argilla.

Attivazione: Ottieni 1 Pietra dalla riserva generale.



Gioielleria

Costo: 1 Oro.

Attivazione: Scambia 1 tuo Diamante con 1 Legno, 1 Argilla e 1 Pietra dalla riserva generale.



Taverna

Costo: 1 Oro.

Attivazione: Scambia 1 tuo Diamante con 2 Coloni Bonus dalla riserva generale.



Banca

Costo: 1 Argilla.

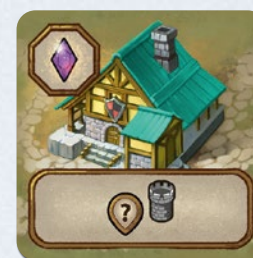
Attivazione: Metti 1 Oro su questa tessera. Ogni Oro immagazzinato sulla Banca non può essere usato per altri scopi. Alla fine del gioco, ogni Oro immagazzinato su questo edificio vale 5 PV.



Cattedrale

Costo: 1 Legno.

Attivazione: Metti 1 Diamante su questa tessera. Ogni Diamante immagazzinato sulla Cattedrale non può essere usato per altri scopi. Alla fine della partita, ogni Diamante immagazzinato su questo edificio varrà 4 PV.



Stazione Commerciale

Costo: 1 Diamante.

Attivazione: Scegli uno qualsiasi dei tuoi Territori con una Fortificazione e guadagna la risorsa corrispondente dalla riserva generale.

Crediti



IGAMES

Game designer: Oleksandr Nevskiy

Development: IGAMES Studio

Graphic Design: M81 Studio, box cover by Dmytro Kryvonos

Editors: Oleg Sidorenko, Sviatoslav Mykhats

English Proofreading: Antoine Prono (Transludis)

Design and Layout: Andriy Bordun

Special thanks to Artem Yavorskyi, Vitalii Shved, Anton Haiura, Oleg Sidorenko and all the game testers.

© IGAMES. All rights reserved. Reprinting and publication of game rules, game components and illustrations without the permission of the copyright holder is prohibited.