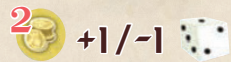


Aiuto di Gioco



Quando prendi un dado, puoi spendere 2 Oro, quante volte vuoi, per modificare di ± 1 il valore del dado. È possibile cambiare un 6 in 1 e vice versa.

Azioni in dettaglio

1 Punto Azione =

Azione Architetto



- :Sposta il tuo Architetto, da uno spazio ad uno adiacente.
- :Aggiungi una Colonna dalla tua riserva alla città dove si trova il tuo Architetto. Deve essere uno spazio Colonna vuoto, non puoi possedere già una Colonna in quella città.
- :Prendi una tessera Bonus dalla città in cui si trova il tuo Architetto. Piazzala nel tuo Magazzino.

Azione Mercante



- :Sposta il tuo Mercante, da uno spazio ad uno adiacente.
- :Aggiungi una Casa dalla tua riserva alla città dove si trova il tuo Mercante. Deve esserci uno spazio Casa vuoto, non puoi possedere già un Casa in quella città.
- :Prendi una tessera Bonus dalla città in cui si trova il tuo Mercante. Piazzala nel tuo Magazzino.

Azione Personaggio



- :Prendi una tessera Personaggio dall'offerta Personaggi, piazzala nel tuo Magazzino. Rimpingua subito l'offerta.
- :Scarta tutte le tessere Personaggio dall'offerta. Rimpingua.
- :Sposta una tessera Personaggio dal tuo Magazzino ad una stanza al piano 1/2/3 sulla tua plancia giocatore.

Azione Contratto



- :Prendi una tessera Contratto dall'offerta. Il costo in PA è stampato sul tabellone sotto lo spazio della tessera. Non rimpinguaire fino alla fine del tuo turno.
- :Scambia 1 Risorsa con una Risorsa diversa. **La prima volta** che lo fai durante il tuo turno, ricevi una Risorsa bonus a piacere.

Azione Re



- :Sposta il tuo indicatore di 1 passo sul Tracciato del Re.

Azione Jolly



Scegli 1 delle altre 5 azioni.



Traduzione: "Triky" (Vers. 1) - File originale di "pnduguay" <https://boardgamegeek.com/filepage/247435/rltturn-player-aid-thematic-layout>
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Opera amatoriale senza fini di lucro.

Aiuto di Gioco

Incarichi

Possono essere completati in qualsiasi momento del turno.



Spendi 2 Oro per ottenere un'altra Risorsa.



Completa un Contratto nel tuo magazzino: spendi le Risorse indicate, ottieni eventuali PV, piazza il Contratto nello spazio Contratto libero più a sinistra della tua plancia giocatore, metti la Colonna nella tua riserva personale.



Spendi cibo per muovere una tessera Stemma dal tuo magazzino ad uno spazio vuoto sotto ad un edificio sulla tua plancia giocatore. Guadagno subito il Bonus coperto.



Costruisci una Cattedrale in una città in cui hai una Colonna. Paga il Costo in pietra per ottenere i PV raffigurati sulla tessera Costo di Costruzione e sulla tessera Cattedrale.



Usa l'abilità Assistente di una tessera Bonus nel tuo Magazzino. Dopo l'uso rimuovi la tessera dal gioco.

Fasi del Round

1: Fase Preparazione

Prendi dal sacchetto 8/11/14 dadi per 2/3/4 giocatori. Lancia i dadi e piazzali intorno alla Ruota delle Azioni in base al loro valore.

2: Fase Azioni

Completa la Fase Azione 3 volte prima di procedere alla Fase Re.

Prima del turno del primo giocatore, rivela il segnalino Corruzione a faccia in giù più a destra. Sposta indietro gli indicatori di tutti i giocatori sul Tracciato del Re in base al numero sul segnalino. In ordine di turno:

- Prendi 1 dado dalla Ruota delle Azioni. (puoi spendere 2 Oro, quante volte vuoi, per modificare di ± 1 il valore. Puoi cambiare da 6 a 1 e da 1 a 6.)
- Prendi la tessera Bonus. (Opzionale.)
- Prendi le Risorse offerte dal dado in base al colore ed al valore.
- Esegui le Azioni con i Punti Azione pari al numero tra parentesi.

3: Fase Re

I giocatori guadagnano/perdono PV in base alla posizione sul Tracciato del Re. Il giocatore più avanti sul tracciato prende/scarta la tessera Bonus. (Ultimo round 4 PV.) Imposta l'ordine di turno dall'indicatore più avanzato all'ultimo. (Gli spareggi sono vinti dal basso verso l'alto.) Sposta tutti gli indicatori dalla parte inferiore (rossa) allo 0, mantenendo il loro ordine.

4: Fase Fiera

I Giocatori con una Casa o un Mercante nella Città della Fiera del Round in corso, ricevono PV sommando i valori del tabellone + tessera Fiera.

5: Fase Pulizia

Al 4° Round salta questa fase e procedi al Punteggio Finale.

- Riempi gli spazi vuoti delle tessere Bonus intorno alla Ruota delle Azioni. Rimpingua la tessera Bonus sul Tracciato del Re. (Vuota per il Round Finale)
- Mescola tutti i segnalini Corruzione. Piazzane 3 a faccia in giù sul tabellone.
- Rimetti tutti i dadi nel sacchetto.
- Gira la Ruota delle Azioni di un passo in senso orario.