



ABILITA' DEGLI APPRENDISTI
EFFETTI DEGLI EDIFICI
VARIANTE SOLITARIO
VARIANTE ABILITA' SPECIALI

COPYRIGHT 2018 GARPILL GAMES
WWW.GARPILL.COM

ABILITA' DEGLI APPRENDISTI



Accolito

Quando avanzi nei Lavori alla Cattedrale, ottieni anche la ricompensa indicata sulla carta.



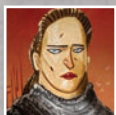
Cospiratrice

Paga 1 Moneta in meno (*no Tasse*) quando esegui l'azione catturare in Piazza.



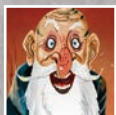
Esattore

Quando ripaghi un Debito, ottieni le risorse indicate sulla carta.



Sentinella

Ogni volta che si effettua la Pulizia del Mercato Nero, puoi liberare 2 Lavoratori dalla Prigione.



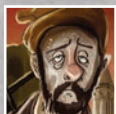
Illusionista

Non perdi Reputazione quando esegui azioni al Mercato Nero.



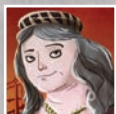
Gioielliere

Quando esegui l'azione Argentiere, ottieni 1 Moneta in più.



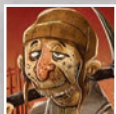
Manovale

Questo Apprendista possiede tutte e 3 le Specializzazioni.



Mercante

Al Magazzino Reale, al costo di un'azione, puoi pagare le Monete indicate a sinistra per ottenere le risorse indicate a destra.



Minatore

Quando esegui l'azione Miniera per ottenere Oro o Argilla, ottieni 1 Argilla in più.



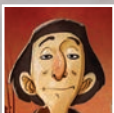
Mecenate

Al Magazzino Reale, al costo di un'azione, puoi pagare le risorse indicate a sinistra per guadagnare la Reputazione indicata a destra.



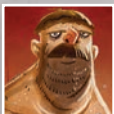
Borseggiatore

Quando rubi monete con l'azione Deposito Tasse, ottieni 1 Oro.



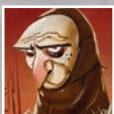
Scudiero

Guadagni la ricompensa indicata se non hai Lavoratori in Prigione durante la fase di Pulizia del Mercato Nero.



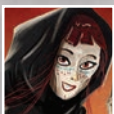
Tagliapietre

Quando esegui l'azione Miniera, ottieni 1 Pietra in più.



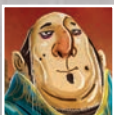
Truffatore

Quando esegui un'azione al Mercato Nero, ottieni anche le risorse indicate.



Ladra

Perdi 1 Reputazione in meno quando rubi monete al Deposito Tasse.



Commerciante

Al Magazzino Reale, al costo di un'azione, puoi pagare le risorse indicate a sinistra per ottenere le risorse indicate sulla destra.



Incantatrice

Paga 1 Moneta in meno quando esegui azioni al Mercato Nero.



Taglialegna

Quando esegui l'azione Foresta, ottieni 1 Legno in più.



Ingaggiare un Apprendista

L'azione Mercato Nero e alcuni effetti degli Edifici permettono di ingaggiare uno qualsiasi degli Apprendisti a faccia in su presenti sul tabellone.

Solo con l'azione Officina la scelta è limitata dal numero di propri Lavoratori presenti.

EFFETTI DEGLI EDIFICI

⚡ Ottieni Risorse / Carte

Casa da Gioco, Cava di Argilla, Studio, Fabbrica, Segheria, Fucina, Covo dei Ladri, Tesoreria, Pozzo

Ottieni immediatamente le risorse o le carte indicate.

⚡ Cattura / Rilascia Lavoratori

Armeria, Caserma, Fortezza, Rifugio

Esegui immediatamente l'azione indicata, come se stessi eseguendo l'azione Piazza o Corpo Di Guardia.

Nota: Con la Fortezza puoi arrestare due gruppi di Lavoratori da uno stesso luogo o da 2 luoghi diversi..

⚡ Effetti vari

Chiesa

Scarta immediatamente 1 Debito non pagato.

Biblioteca

Puoi scartare 1 carta Edificio dalla mano per ottenere 2 Ori.

Monumento

Guadagna 2 Reputazione. Tutti gli altri giocatori guadagnano 1 Reputazione.

Palazzo

Guadagna 1 Oro per ogni 4 Reputazione che hai.

Locanda

Ingaggia immediatamente 1 Apprendista, tra quelli disponibili all'Officina, senza pagare nessun costo.

Torre di Guardia

Tutti i giocatori con 3 o più Lavoratori in Prigione, perdono immediatamente 1 Reputazione (*giocatore attivo compreso*).

7 Botteghe

Bottega del Ceramista, Bottega dell'Orafo, Bottega dello Scultore, Bottega del Falegname

Ottieni immediatamente 2 PV se hai il maggior numero di risorse indicate (*i pareggi non danno punti*).

7 Cattedrale

Cappella, Campanile

Se sei il giocatore più avanti nei lavori alla Cattedrale, ottieni i PV / Reputazione indicati (*i pareggi non danno punti*).

7 Reputazione

Diga, Castello, Osservatorio, Emporio

Ottieni 1 Reputazione (*prima del conteggio finale*) per ogni 2 Debiti pagati / set di risorse indicate che possiedi.

7 Punti Vittoria (PV)

Acquedotto, Roccaforte, Faro, Usuraio

Ottieni 1 PV per ogni Edificio costruito / 3 Lavoratori catturati / 4 Reputazione / Debito pagato.

7 Capanni

Capanno del Carpentiere, Capanno dello Scalpellino, Capanno del Ceramista

Ottieni 1 PV per ogni Apprendista ingaggiato che possiede la specializzazione indicata.

7 Effetti vari

Sotterranei

Perdi 2 Reputazione (*prima del conteggio finale ma prima o dopo, a tua scelta, di qualsiasi guadagno di Reputazione*).

Fontana

Perdi 1 PV in meno per ogni Debito non pagato.

Bisca

Perdi 1 PV in più per ogni Debito non pagato (*-3 PV per ogni Debito non pagato*).

Università

Guadagni 2 PV se non hai Debiti non pagati.



VARIANTE SOLITARIO

Introduzione

Nonostante i tuoi nobili sforzi per portare a termine la costruzione della Cattedrale, la pazienza del Re sta iniziando a vacillare. Preso dalla frustrazione, ha contattato i rinomati architetti Bizantini, Constantine ed Helena, per concludere i lavori. Ora è in gioco la tua reputazione, è la tua ultima possibilità per dimostrare al Re il tuo valore. L'obiettivo del gioco è avere, al termine della partita, più punti del tuo Rivale.

Componenti



Luogo dove collocare i Lavoratori del Rivale

Azioni da eseguire

30 Carte Intrigo
2 Carte Riepilogo



1 Plancia Rivale

(Lato 1 : Constantine, Lato 2: Helena)

2G vs Bot

E' possibile aggiungere un architetto Bizantino Rivale anche in partite con 2 giocatori (2 giocatori contro Helena o Constantine). Fate riferimento alla Carta Riepilogo "2G Vs Bot".

Preparazione

Segui la stessa preparazione prevista per una partita con 2 giocatori (5 Carte Ricompensa), con le seguenti modifiche:

1. Inizia la partita con 3 Monete e 7 Reputazione.
2. Rimuovi le carte "Bottega" dal mazzo Edifici.
3. Mescola tutte le altre carte Edificio e pesca 5 carte. Scegline 3 da tenere e scarta le altre 2.
4. Colloca la Plancia Rivale accanto al tabellone, selezionando la difficoltà desiderata (*Constantine = Normale, Helena = Difficile*).
5. Scegli un colore per il tuo Rivale e colloca tutti i suoi 20 Lavoratori sulla sua Plancia.
6. Colloca 1 dei segnalini del tuo Rivale sulla casella 7 del tracciato Reputazione e l'altro sotto la Cattedrale.
7. Il Rivale inizia la partita senza Monete e Carte Edificio.
8. Dividi le 20 carte Intrigo Iniziali (*parte alta marrone*) dalle 10 carte Intrigo Future (*parte alta nera*). Mescola separatamente i due mazzi e poni il mazzo delle carte Intrigo Iniziale in una pila accanto alla Plancia Rivale, il mazzo delle carte Intrigo Future in una pila accanto al tabellone. Pesca e rivela queste carte solo quando richiesto.

Flusso di Gioco

Inizia la partita effettuando il tuo turno, seguito poi dal turno del Rivale e continua alternandovi in questo modo fino alla fine della partita. Effettua il tuo turno come in una partita normale, mentre al turno del Rivale gira la prima carta del mazzo Intrigo e risolvila. Ogni carta Intrigo indica in quale luogo del tabellone devi piazzare 1 Lavoratore Rivale e, in alcuni casi, diverse modalità di risoluzione delle azioni.

In questa variante ci sono alcune regole aggiuntive da ricordare. Il Rivale:

- Non ottiene e non usa Monete, Argille, Legni, Pietre, Ori, Apprendisti, Edifici.
- Non ha bisogno di spendere risorse o carte Edifici quando utilizza l'azione Cattedrale.
- Può sempre partecipare ai lavori alla Cattedrale e usare il Mercato Nero, indipendentemente dal valore di Reputazione.
- Ottiene e conserva Marmo ma solo ai fini del punteggio finale.
- Può catturare e mandare in Prigione Lavoratori (1 Marmo per tutti i Lavoratori), ma non i propri Lavoratori.
- Può accumulare e annullare Debiti.

Quando il mazzo Intrigo si esaurisce, mescola gli scarti e forma un nuovo mazzo. Se il Rivale inizia il turno senza Lavoratori, non pescare una carta Intrigo ma recupera tutti i suoi Lavoratori (*ad eccezione di quelli nella Sede delle Corporazioni e nel Mercato Nero, ma compresi quelli catturati e quelli in Prigione*) e collocali sulla sua Plancia. Infine prendi le carte Intrigo negli scarti e mescolale nel mazzo Intrigo.

Fine Partita

La partita termina allo stesso modo di una normale partita a 2 giocatori (*12 costruzioni*). Ricorda che ogni giocatore, incluso quello che ha collocato l'ultimo Lavoratore nella Sede delle Corporazioni, effettua un ultimo turno prima di procedere al conteggio finale dei punti.

Conteggio Finale

Calcola i tuoi punti normalmente, mentre per il Rivale considera i seguenti elementi:



Cattedrale (? PV)



Reputazione (? PV)



1 PV per ogni
Marmo



Sede delle Corporazioni
Constantine (1 PV per Lavoratore)
Helena (3 PV per Lavoratore)



-2 PV per ogni Debito non
pagato



-1 PV per ogni 2 Lavoratori
in Prigione

VARIANTE ABILITA' SPECIALI

Se desiderate una partita con maggiore variabilità, utilizzate il lato Abilità Speciali delle Plance Giocatore. Distribuite casualmente una Plancia ad ogni giocatore, o, se preferite, lasciate che ognuno scelga la propria. Ogni Plancia indica l'abilità speciale di ciascun architetto, le risorse, le carte e la Reputazione con cui iniziare la partita. Il primo a giocare è l'architetto con la Reputazione più alta, seguito poi dagli altri giocatori in senso orario.

Esempio: Frederick inizia la partita senza Lavoratori in Prigione, 4 Monete, 7 Reputazione e 1 Pietra **1**.

La sua abilità speciale gli permette di non scartare una carta Edificio quando effettua l'azione Lavorare alla costruzione della Cattedrale **2**.



Nota: In questa variante i giocatori non ottengono Monete aggiuntive in base all'ordine di turno.



Ada

Inizia la partita senza Lavoratori in Prigione, 0 Monete, 11 Reputazione, 1 Oro, 1 carta Edificio in più (pescata a fine preparazione). Può pagare 1 Tassa in meno ogni volta che esegue un'azione che richiede Tasse.



Caroline

Inizia la partita con 8 Lavoratori in Prigione, 10 Monete, 3 Reputazione, 1 Debito da pagare, 1 Marmo. Ottiene 1 carta Edificio ogni volta che effettua l'azione Mercato Nero.



Frederick

Inizia la partita senza Lavoratori in Prigione, 4 Monete, 7 Reputazione, 1 Pietra. Non ha bisogno di scartare una carta Edificio quando effettua l'azione Lavorare alla costruzione della Cattedrale.



Rudolf

Inizia la partita senza Lavoratori in Prigione, 3 Monete, 9 Reputazione, 1 Legno. Paga 1 Moneta in meno (non Tasse) quando ingaggia Apprendisti con l'azione Officina e può ingaggiare fino a 6 Apprendisti.



Therese

Inizia la partita con 4 Lavoratori in Prigione, 5 Monete, 5 Reputazione, 1 carta Edificio in più (pescata a fine preparazione). In ogni situazione può considerare Oro e Marmo come fossero la stessa risorsa.