



ARCHITETTI

DEL REGNO OCCIDENTALE

GAME DESIGN – SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD
ILLUSTRAZIONI – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
GRAFICA E LAYOUTS – SHEM PHILLIPS

EDIZIONE ITALIANA
TRADUZIONE – EMANUELE PIERANGELO & DARIO COMPLETA
REVISIONE – FEDERICO CINQUE & GIULIO PUGLIESE

COPYRIGHT 2018 GARPHILL GAMES – WWW.GARPHILL.COM

INTRODUZIONE

Nei panni di esperti Architetti nel periodo del declino del Regno Carolingio, circa 850 anni d.C., i giocatori si sfidano per ottenere il favore del Re e mantenere il proprio status di nobile, edificando costruzioni sul territorio del nuovo regno designato. I giocatori dovranno raccogliere materie prime, reclutare apprendisti e vigilare sulle proprie maestranze. È infatti tempo di congiure e tradimenti, gli Architetti rivali saranno pronti a tutto per ostacolare i tuoi progetti. Primeggerai tenendo alta la tua Reputazione o scegliendo di allearti a ladri e furfanti?

SCOPO DEL GIOCO

Scopo del gioco è essere il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria (PV) al termine della partita, costruendo edifici e partecipando ai lavori della Cattedrale. Durante i turni di gioco dovrete affrontare diverse scelte morali, ma solo a fine partita queste saranno giudicate. Qualche operazione illecita potrebbe passare, ma attenti a non esagerare o sarete puniti.

Il gioco termina quando un determinato numero di costruzioni è stato completato.

COMPONENTI



35 Argille



25 Ori



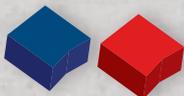
40 Legni



30 Marmi



40 Pietre



10 Segnalini
Giocatore
(In 5 Colori)



50 Monete



100 Lavoratori
(In 5 Colori)

“Piccolo” “Grande”



10 Carte Mercato Nero

“Non pagato” “Pagato”



22 Carte Debito



11 Carte Ricompensa



6 Carte Moltiplicatore

COMPONENTI



1 Tabellone

Lato 1: Standard



Lato 2: Abilità Speciali



5 Pance Giocatore



40 Carte Apprendista



40 Carte Edificio





Variante Personaggi

Per differenziare maggiormente le partite, utilizzate il lato Speciale delle Plance Giocatore (distribuite a caso o scelte da ciascun giocatore). In questo modo ogni architetto dispone di un'abilità speciale da utilizzare nel corso della partita. Inoltre la plancia indica anche il numero di Monete iniziali e la posizione di partenza sul tracciato Reputazione. Vedi l'Appendice per maggiori informazioni.

9. Prendete 4 Monete dalla Riserva Generale e ponetele nello spazio sopra il Deposito Tasse.

10. Ogni giocatore prende 1 Plancia Giocatore (*lato 1 Standard a faccia in su, a meno di utilizzare la variante con Abilità Speciali*) e 20 Lavoratori del proprio colore.

11. Ogni giocatore prende i suoi 2 segnalini Giocatore e ne colloca uno sotto la Cattedrale e l'altro sulla casella numero 7 del tracciato Reputazione.

12. Distribuite a ciascun giocatore 4 carte dal mazzo Edifici. Ogni giocatore sceglie 1 carta da tenere e la pone coperta davanti a sé, quindi passa le carte rimanenti al giocatore alla propria sinistra. Nuovamente i giocatori scelgono una carta da tenere e passano le 2 rimanenti. Tra queste 2 carte ricevute, i giocatori ne scelgono 1 da tenere e scartano l'altra ponendola a faccia in giù in fondo al mazzo Edifici. I giocatori prendono le 3 carte selezionate, le quali formano la mano iniziale di carte Edificio.

Nota: le carte in mano devono essere tenute nascoste agli altri giocatori.

13. Determinate il primo giocatore nel modo che preferite. Il primo giocatore prende 3 Monete dalla Riserva Generale. Il secondo giocatore prende 4 Monete, il terzo 5 Monete, il quarto 6 Monete, il quinto 7 Monete.

Vedi l'Appendice per maggiori informazioni sulla variante Personaggi e la variante Solitario.

PRIMA PARTITA

Se siete alla prima partita o quando spiegate il gioco ad altri giocatori, ci sono 3 concetti fondamentali da ricordare:

- 1. Specializzazione dei Lavoratori** - nel proprio turno un giocatore colloca 1 dei suoi Lavoratori in uno degli spazi sul tabellone. Come regola generale, più volte visitate uno stesso spazio, maggiori saranno i vantaggi ottenuti.
Esempio: collocando il proprio primo Lavoratore nella Foresta, il giocatore ottiene 1 Legno. Collocando un secondo Lavoratore ottiene 2 Legni. Con il terzo, 3 Legni e così via.
- 2. Arrestare i Lavoratori** - nella Piazza i giocatori possono radunare gli abitanti locali per catturare gruppi di Lavoratori, perché accusati di essere avidi o coinvolti in loschi affari. Questi Lavoratori vengono posti sulla plancia del giocatore che li ha catturati, il quale nei turni seguenti può mandarli in Prigione per guadagnare 1 Moneta per ogni Lavoratore. Un giocatore può comunque visitare il Corpo Di Guardia per far rilasciare i propri Lavoratori catturati o in Prigione. Questo è il metodo principale per recuperare Lavoratori durante la partita.
- 3. Reputazione**  - Molte decisioni prese durante la partita influenzeranno la posizione dei giocatori sul tracciato Reputazione. Al termine della partita, un alto punteggio di Reputazione garantisce Punti Vittoria (da qui in avanti PV), mentre un punteggio basso farà perdere PV. Tuttavia, questo potrebbe non essere uno svantaggio, essere disonesti e tenersi bassi nel tracciato Reputazione permette infatti di evadere Tasse durante la partita.

FLUSSO DI GIOCO

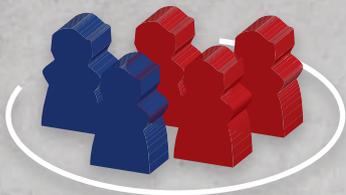
Partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore svolge il proprio turno prendendo uno dei propri Lavoratori dalla Plancia Giocatore e collocandolo su uno dei luoghi presenti sul tabellone. La partita prosegue in questo modo finché un determinato numero di costruzioni viene completato. Quando questo accade, tutti i Giocatori eseguono un ultimo turno e la partita poi termina.

Il numero di costruzioni richieste per determinare la fine della partita dipende dagli spazi Lavoratore presenti nella Sede Delle Corporazioni. *Nota: le icone 3+, 4+ e 5+ stanno ad indicare gli spazi disponibili solo in partite con 3+, 4+ e 5+ giocatori.*

Regola speciale: se un giocatore inizia il turno senza Lavoratori sulla propria Plancia Giocatore, egli è costretto a prendere un proprio Lavoratore dal tabellone e porlo sulla propria Plancia Giocatore. In questo turno non può collocare sul tabellone il Lavoratore appena recuperato, ma dovrà aspettare il prossimo. Il Lavoratore non può essere preso da Sede delle Corporazioni, Mercato Nero, Prigione o Plancia Giocatore di un avversario.

COLLOCARE I LAVORATORI

Ci sono 3 diverse tipologie di luoghi dove i Giocatori possono collocare i propri Lavoratori.



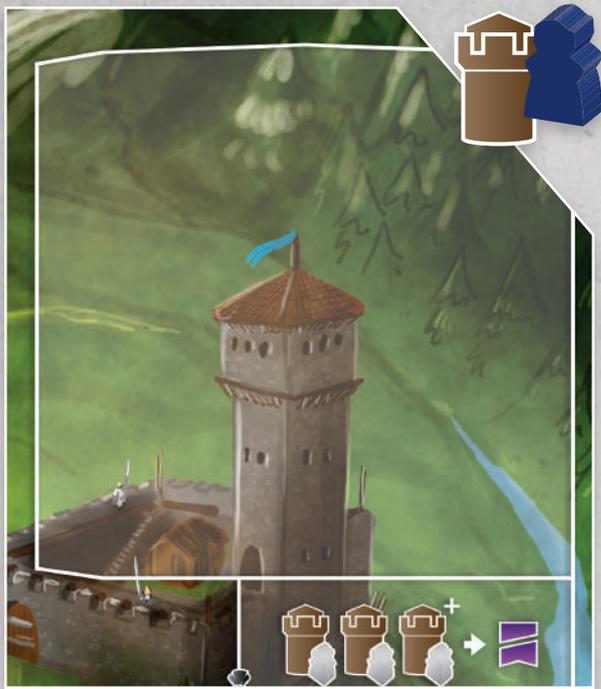
La maggior parte dei luoghi mostrano un grande cerchio aperto. Non ci sono limitazioni al numero di giocatori che possono usare questo luogo e al numero di Lavoratori che possono essere presenti. *È possibile utilizzare l'azione Piazza per catturare i Lavoratori presenti in questo tipo di spazio.*



Il Mercato Nero è l'unico luogo con piccoli cerchi aperti. Ogni spazio del Mercato Nero può essere occupato da 1 solo Lavoratore. I Lavoratori presenti in questo spazio possono essere rimossi solo durante la Pulizia del Mercato Nero (vedi pag. 17). *Non è possibile usare l'azione Piazza per catturare i Lavoratori presenti nel Mercato Nero.*



Nella Sede delle Corporazioni sono presenti spazi con la sagoma a forma di Lavoratore. Quando un Lavoratore vi viene collocato, ponetelo disteso a coprire la sagoma, riempiendo sempre lo spazio libero più a sinistra della riga più in alto. Una volta collocato, un Lavoratore resta alla Sede delle Corporazioni fino alla fine della partita. *Non è possibile usare l'azione Piazza per catturare i Lavoratori presenti nella Sede delle Corporazioni.*



La Prigione è un luogo dove i giocatori non possono collocare Lavoratori durante il proprio turno. I Lavoratori vengono posti in Prigione solo usando la prima azione del Corpo di Guardia, durante la fase di Pulizia del Mercato Nero, o utilizzando specifici effetti di alcune carte. *Non è possibile usare l'azione Piazza per catturare i Lavoratori presenti in Prigione.*

Suggerimento per nuovi giocatori:

Tenete sempre d'occhio il numero dei vostri Lavoratori presenti in Prigione, perché averne troppi durante la fase di Pulizia del Mercato Nero può farvi prendere una carta Debito o perdere Reputazione.



Cava, Foresta, Miniera e Argentiere

Questi sono i 4 principali Luoghi di raccolta risorse. Quando un giocatore colloca un Lavoratore in uno di questi luoghi, guadagna il numero indicato di risorse, in base al numero dei propri Lavoratori presenti sul luogo.

Esempio: nei turni precedenti il Giocatore Giallo ha collocato il proprio secondo Lavoratore sulla Cava, ottenendo 2 Pietre. In seguito decide di collocare un terzo Lavoratore sulla Cava e guadagna 3 Pietre.

Importante: i Lavoratori degli altri giocatori non influenzano il numero di risorse ottenute.

Quando un Giocatore colloca un Lavoratore sulla Miniera, egli può scegliere se ottenere Oro o Argilla. Non è possibile dividere i propri Lavoratori per raccogliere entrambe le risorse, il Giocatore deve decidere se ottenere Oro (1 per ogni due Lavoratori) o Argilla (1+ 1 per Lavoratore).

Esempio: se un Giocatore colloca il suo quinto Lavoratore sulla Miniera, egli deve scegliere se ottenere 2 Ori o 6 Argille.

Importante: quando un giocatore colloca il proprio primo Lavoratore sulla Miniera, egli ottiene 2 Argille; sono necessari almeno 2 Lavoratori per raccogliere Oro.

L'Argentiere fornisce 1 Moneta più 1 ulteriore Moneta per ogni proprio Lavoratore presente.

Esempio: un giocatore colloca il proprio quarto Lavoratore sull'Argentiere e ottiene 5 Monete.

Magazzino Reale

Un giocatore che colloca un Lavoratore nel Magazzino Reale può effettuare fino a 1 azione per ogni proprio Lavoratore presente. Le azioni possibili sono: scambiare una qualsiasi combinazione di 2 risorse tra Argilla, Legno e Pietra per 1 Reputazione o una qualsiasi combinazione di 3 risorse tra Legno e Pietra per 1 Marmo. Alcuni Apprendisti offrono al giocatore che li ha reclutati ulteriori possibili azioni.

Un giocatore può eseguire la stessa azione più volte.

Esempio: Il giocatore Giallo colloca il proprio quinto Lavoratore sul Magazzino Reale e scambia 2 Argille per 1 Reputazione (1° azione) e 1 Legno più 2 Pietre per 1 Marmo (2° azione). Poi utilizza due volte l'azione del Mercante, uno dei suoi Apprendisti, per scambiare un totale di 4 Monete ed ottenere 2 Ori (3° e 4° azione). Infine usa l'azione del



Officina

L'Officina permette di ingaggiare Apprendisti o Progettare Edifici.

Gli Apprendisti garantiscono ai giocatori azioni ed abilità aggiuntive. Per ingaggiare un Apprendista, un giocatore deve prima pagare un totale di 4 Monete. 2 di queste sono Tasse (*monete rosse*). Le Tasse sono sempre piazzate direttamente nello spazio sopra il Deposito Tasse. Tutte le altre Monete vengono invece depositate nella Riserva.

Quando un giocatore colloca il proprio primo Lavoratore sullo spazio Officina, può ingaggiare un Apprendista solo dalla colonna più a sinistra. Se colloca un secondo Lavoratore potrà ingaggiare dalla prima o dalla seconda colonna. Di conseguenza, arrivando a piazzare un quarto Lavoratore, il giocatore potrà ingaggiare un qualsiasi Apprendista disponibile. *Le icone Lavoratore poste tra le 2 righe delle carte Apprendista indicano le colonne selezionabili.*

Un giocatore può ingaggiare Apprendisti con meno Lavoratori rispetto quanto richiesto, ponendo una Moneta su ogni carta Apprendista che intende saltare (*partendo dalla carta più a sinistra della riga selezionata*).



Ad esempio, il giocatore Blu colloca il suo secondo Lavoratore sull'Officina. Vorrebbe ingaggiare il Borseggiatore, ma può scegliere solo dalle prime due colonne. Quindi pone un Argento sulla carta Taglialegna, il che gli permette di scegliere le prime 3 colonne della riga inferiore. Poi pone un altro Argento sulla carta Truffatore, potendo così ingaggiare il Borseggiatore.

Dopo aver ingaggiato un Apprendista, il giocatore lo pone a faccia in su davanti a sè. Lo spazio vuoto sul tabellone viene riempito spostando verso sinistra tutte le carte Apprendista (assieme ad ogni Moneta posta su di esse). Poi riempite lo spazio più a destra rivelando la carda in cima al mazzo degli Apprendisti.

Ci sono alcune regole da osservare quando si reclutano Apprendisti:

- Le 2 righe di Apprendisti sono indipendenti l'una dall'altra, ma funzionano nello stesso modo.
- Un giocatore non può ingaggiare più di 5 Apprendisti. Comunque è possibile scartare in qualsiasi momento un Apprendista per fare spazio ad uno nuovo. Gli Apprendisti scartati vengono posti a faccia in giù in fondo al mazzo degli Apprendisti.
- Alcuni Apprendisti mostrano sul lato destro della carta effetti immediati sulla Reputazione. Qualsiasi aumento o diminuzione di Reputazione avviene nel momento in cui si ingaggia l'Apprendista. Scartare quell'apprendista non cancella tale effetto.
- Ogni Moneta posta su un Apprendista viene raccolta dal giocatore che recluta quell'Apprendista.
- Se la stessa carta Apprendista viene saltata più volte dai vari giocatori, su di essa si accumuleranno più Monete.
- I giocatori possono ingaggiare più copie dello stesso Apprendista.

Fare riferimento all'appendice per maggiori informazioni sulle abilità di ciascun Apprendista.

La seconda azione disponibile presso l'Officina è Progettare Edifici. Quando si sceglie questa azione, il giocatore ottiene 1 carta più 1 carta aggiuntiva per ogni 2 propri Lavoratori sull'Officina, pescandone dalla cima del mazzo di Carte Edificio.

Nell'esempio, il giocatore blu prende le prime 2 carte Edificio dalla cima del mazzo e le aggiunge alla sua mano.

Il limite massimo di carte Edificio che è possibile tenere in mano è 6.

Se un giocatore dovesse averne più di 6 alla fine del proprio turno, deve scegliere e scartare tutte quelle in eccesso. Gli Edifici scartati vanno riposti a faccia in giù in fondo al mazzo delle Carte Edificio.



Piazza

La Piazza permette di reclutare abitanti del posto per catturare Lavoratori da uno qualsiasi dei luoghi sul tabellone che presentano un “grande cerchio aperto”. Per ogni Lavoratore che un giocatore ha nella Piazza, egli può spendere 1 Moneta per catturare un gruppo di Lavoratori (*di un singolo colore*). I gruppi di Lavoratori catturati devono trovarsi tutti nello stesso luogo (*fino a 2 luoghi diversi nelle partite a 2-3 giocatori o in solitario*). La Moneta spesa per la prima cattura è tassata. (*Ricordate di piazzare sempre le tasse nello spazio sopra il Deposito Tasse*).

Ci sono alcune regole da rispettare quando si catturano Lavoratori:

- Nello stesso turno, un giocatore può catturare gruppi di Lavoratori da 2 luoghi diversi solo in partite da 2-3 giocatori (*ed in solitario*), ma solo da 1 luogo in partite con 4 o più giocatori.
- Ogni cattura richiede 1 Lavoratore ed 1 Moneta (*la prima Moneta viene posta nel Deposito Tasse*).
- Un giocatore può scegliere di effettuare un numero di catture inferiore rispetto a quello garantitogli dal numero di Lavoratori presenti nella Piazza.
- Un giocatore può catturare Lavoratori dalla Piazza stessa, incluso il Lavoratore appena piazzato.
- I giocatori non possono mai catturare Lavoratori presenti nella Sala delle Corporazioni, nel Mercato Nero, all'interno della Prigione o dalla plancia di un altro giocatore.

Esempio 1: il giocatore Giallo colloca il suo secondo Lavoratore nella Piazza. Paga una Moneta (Tassa) per catturare tutti i 3 Lavoratori Rossi dalla Foresta. Poi paga una Moneta aggiuntiva per effettuare una seconda cattura. In una partita a 2 o a 3 giocatori, potrebbe scegliere di catturare sia dallo stesso luogo che da uno differente. Dal momento che in questo esempio vi sono almeno 4 giocatori, deve catturare nuovamente dalla Foresta. Decide così di catturare i 2 Lavoratori Verdi dalla Foresta.

Esempio 2: il giocatore Rosso colloca il suo terzo Lavoratore nella Piazza. Paga una Moneta (Tassa) e 2 Monete aggiuntive alla Riserva per effettuare 3 catture, scegliendo di catturare tutti e 3 i gruppi di Lavoratori presenti sull'Argentiere, inclusi i propri.



Il giocatore colloca i Lavoratori avversari catturati, nello spazio in alto a sinistra della propria Plancia Giocatore. In uno dei turni successivi potrà mandarli in Prigione per ottenere 1 Moneta per Lavoratore. Quando un giocatore invece cattura i propri Lavoratori, questi tornano nella Riserva personale del giocatore.

Deposito Tasse

Un giocatore che colloca un Lavoratore in questo spazio prende tutte le Monete presenti nel Deposito Tasse e le trasferisce nella propria Riserva personale. Questa azione causa però la perdita di 2 punti Reputazione. Ai giocatori non è permesso collocare un Lavoratore qui se non vi sono Tasse di cui impossessarsi.

Nell'esempio il Rosso colloca un lavoratore nel Deposito Tasse. Quindi prende tutti le 11 Monete presenti e perde 2 punti Reputazione.



Promemoria: Le monete rosse indicano Tasse. Quando vengono pagate, queste devono essere piazzate nello spazio sopra il Deposito Tasse.



Mercato Nero



Mentre alcuni credono nel rispettabile duro lavoro, altri prenderanno volentieri una scorciatoia pur di andare avanti. Il Mercato Nero ha 3 spazi dove i giocatori possono piazzare un Lavoratore. Ognuno di essi è associato all'azione sottostante. Ogni spazio può essere occupato da un solo Lavoratore e quando un Lavoratore viene collocato su uno di questi spazi nessun altro Lavoratore può esservi piazzato.



Per esempio, le opzioni attualmente disponibili sarebbero:

1. Pagare 1 Moneta e perdere 1 Reputazione per ottenere 1 Marmo e 1 Pietra.
2. Pagare 2 Monete e perdere 1 Reputazione per scegliere se
 - Ingaggiare un qualunque Apprendista a faccia in su (e ottenere le eventuali Monete presenti sulla carta).
 - Pescare 5 Carte Edificio, tenerne 1 e scartare le altre 4 in fondo al mazzo di Carte Edificio.
3. Pagare 3 Monete e perdere 1 Reputazione per ottenere 1 Oro, 1 Pietra e 2 Legni.

Nota: I giocatori non raccolgono e non alterano in alcun modo le carte Mercato Nero quando ottengono le risorse raffigurate su di esse. Tali carte saranno poi sostituite durante la Pulizia del Mercato Nero (vedi pagina 17).

Corpo di Guardia

Questo luogo permette di effettuare fino a 1 azione per ogni proprio Lavoratore presente. Le azioni che un giocatore può effettuare sono:

1. Mandare tutti i Lavoratori catturati, dalla propria Plancia Giocatore alla Prigione, ottenendo 1 Moneta per ognuno di essi.
2. Liberare tutti i propri Lavoratori dalla Prigione, piazzandoli di nuovo sulla propria plancia.
3. Pagare 5 Monete (2 Tasse), o prendere un Debito e perdere 1 Reputazione per liberare tutti i propri Lavoratori dalle plance di tutti gli altri giocatori, collocandoli di nuovo sulla propria plancia. *Nota: per eseguire questa azione deve esserci almeno 1 Lavoratore catturato.*
4. Pagare 6 Monete (3 Tasse) per ripagare un Debito.

Ad esempio, il Rosso può effettuare fino a 3 azioni presso il Corpo di Guardia. Decide di mandare 3 Lavoratori gialli e 2 verdi, precedentemente catturati, dalla propria plancia alla Prigione, ottenendo un totale di 5 Monete. Come seconda azione libera i suoi 2 Lavoratori dalla Prigione, piazzandoli di nuovo sulla sua plancia. Decide infine di non effettuare la terza azione.

I giocatori possono eseguire le azioni in qualsiasi ordine e possono anche ripagare più Debiti nello stesso turno (*risolvendo ogni azione Debito separatamente*).

Sede delle Corporazioni

La Sede Delle Corporazioni è dove i giocatori collocano i Lavoratori per costruire un Edificio  dalla propria mano o per lavorare alla costruzione della Cattedrale . Quando un Lavoratore viene collocato qui ponetelo disteso, sempre coprendo lo spazio libero più a sinistra della riga più in alto. Quando si gioca in meno di 5 giocatori non vengono utilizzate tutte le colonne. *Nota che la colonna più a destra non viene utilizzata in questo esempio di partita a 4 giocatori. Di conseguenza il prossimo Lavoratore dovrà essere collocato sulla seconda riga, alla destra di quello Blu.*



Quando si ripaga un Debito, il giocatore deve girare la carta Debito e tenerla di fronte a sé. Egli guadagna immediatamente 1 Reputazione, più qualsiasi beneficio connesso ai Debiti concesso dagli Apprendisti che controlla.



Costruzione Edifici e Cattedrale

Quando un giocatore colloca un Lavoratore nella Sede Delle Corporazioni, deve scegliere se Costruire un Edificio o Lavorare alla costruzione della Cattedrale.

Costruire un Edificio

 Per Costruire un Edificio, il giocatore seleziona una carta Edificio dalla mano e la pone a faccia in su accanto la propria Plancia Giocatore. Ogni carta ha vari costi, requisiti, ricompense ed effetti:



Alcuni Edifici richiedono Apprendisti con determinate specializzazioni (*Carpentiere, Scalpellino, Mosaicista*), come indicato dai simboli nell'angolo in alto a sinistra. Per poter costruire un Edificio che presenta uno o più di questi simboli, il giocatore deve avere le specializzazioni richieste tra i propri Apprendisti ingaggiati.

Nota: gli Apprendisti usati per costruire un Edificio non vengono scartati.



Tutti gli Edifici hanno un costo in Risorse. Per poterne costruire uno, il giocatore deve pagare le risorse indicate sulla parte sinistra della carta. Le risorse utilizzate vanno nella riserva.



Alcuni Edifici determinano un immediato aumento  o diminuzione  della Reputazione, come indicato sul lato destro della carta. In questo caso, dopo la costruzione, il giocatore muove immediatamente il proprio segnalino su o giù sul tracciato della Reputazione.



Tutti gli Edifici hanno un effetto, di fine partita  o immediato . Gli effetti di fine partita vengono attivati subito prima del conteggio finale dei PV. Tutti gli effetti immediati devono essere risolti non appena l'Edificio viene costruito.

Il Pozzo non richiede nessuna specializzazione degli Apprendisti per essere costruito.

Costa solamente 2 Legni e 2 Pietre.

Una volta costruito, permetterà al giocatore di turno di ottenere immediatamente 4 Argille. Inoltre a fine partita il giocatore otterrà 3 PV.



La Roccaforte richiede tutti i 3 tipi di specializzazioni degli Apprendisti, 5 Legni, 2 Pietre e 2 Ori per essere costruita. Una volta costruita, il giocatore perde immediatamente 2 punti Reputazione. Al termine della partita il giocatore otterrà 12 PV, più 1 PV addizionale per ogni 3 Lavoratori catturati.



Lavorare alla costruzione della Cattedrale

 Aniché concentrarsi sulle proprie imprese, i giocatori possono anche decidere di dedicare tempo e risorse alla costruzione della Cattedrale. Per fare ciò, un giocatore deve rispettare i seguenti passaggi:

1. Pagare le risorse indicate alla sinistra del livello più in alto rispetto a dove è attualmente situato il proprio segnalino nello spazio Cattedrale (*tutti i giocatori iniziano con il loro segnalino al di sotto del livello più basso*).
2. Scartare una qualsiasi Carta Edificio della mano, a faccia in giù, in fondo al mazzo delle Carte Edificio.
3. Muovere di un livello verso l'alto il proprio segnalino sulla Cattedrale.
4. Rivelare la carta in cima al mazzo delle Carte Ricompensa, e ottenere i benefici indicati. Una volta risolte, le carte ricompensa sono rimosse dal gioco.

Nota: se non vi sono più carte Ricompensa nel mazzo, il giocatore ottiene solo 1 Reputazione.

Al termine della partita, i giocatori otterranno PV pari al numero mostrato nel vessillo giallo  alla sinistra del loro attuale livello sulla Cattedrale.

Per esempio, il Giallo attualmente è in fondo alla Cattedrale. Per avanzare al livello successivo, colloca un Lavoratore nella Sala Delle Corporazioni, paga 1 Oro e scarta una Carta Edificio. Rivela la prima Carta Ricompensa, che gli fa guadagnare 1 Reputazione e 1 Oro. Se a fine partita dovesse rimanere a questo livello, otterrebbe 2 PV per il suo contributo alla Cattedrale.

REGOLA IMPORTANTE:

Un giocatore può lavorare alla costruzione della Cattedrale solo se c'è uno spazio disponibile dove muovere il proprio segnalino. In questo esempio il Verde non può lavorare alla costruzione della Cattedrale fintanto che il Rosso ed il Blu non avanzeranno



Nota: il costo mostrato qui è di 4 Pietre o Legni, in qualsiasi combinazione. Similmente, il quarto livello della Cattedrale costa 8 Pietre o Legni in qualsiasi combinazione.

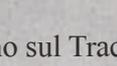
TRACCIATO REPUTAZIONE

La Reputazione di ogni giocatore è indicata dal loro segnalino sul Tracciato Reputazione. Ogni volta che un giocatore guadagna Reputazione , o perde Reputazione , se ne tiene immediatamente traccia muovendo su o giù il segnalino corrispondente sul tracciato Reputazione. Al termine della partita ogni giocatore potrà guadagnare o perdere PV in base alla propria posizione sul tracciato Reputazione. Questo è indicato dal vessillo giallo  accanto alle caselle più in alto e più in basso del tracciato. Vi sono varie icone associate al tracciato, con i seguenti effetti:

 →  Per ogni Reputazione che un giocatore ottiene quando il proprio segnalino è già sullo spazio 14, egli può distruggere un Debito non pagato di cui è in possesso. Al contrario di quando si Ripaga un Debito, questa azione non ha effetti aggiuntivi (*nessun guadagno di Reputazione o attivazione di abilità di Apprendisti*). Ogni debito distrutto in questo modo viene invece rimesso nel mazzo delle Carte Debito.

 →  Per ogni Reputazione che un giocatore perde quando è già sullo spazio 0, egli riceve una Carta Debito. Questa viene presa dal mazzo delle Carte Debito e posta sul lato “non pagato”.

 Se un giocatore ha un punteggio di Reputazione pari o inferiore a 3, egli inizia a risparmiare sulle Tasse. Per ogni icona “Evita Tasse” indicata in corrispondenza del proprio attuale livello sul tracciato, il giocatore può ignorare 1 Tassa su tutti i costi futuri.

 Se un giocatore possiede 10 o più punti Reputazione egli non può più collocare Lavoratori nel Mercato Nero. Se in seguito scendesse sotto 10 Reputazione, questo effetto si annullerebbe.

 Se un giocatore ha un punteggio di Reputazione pari o inferiore a 4, egli non può più lavorare alla costruzione della Cattedrale. Se in seguito risalisse sopra il 4, questo effetto si annullerebbe.

Ad esempio, il Giallo ha attualmente 13 Reputazione e non può dunque visitare il Mercato Nero. Se la partita dovesse finire qui, riceverebbe 5 PV. Nel suo turno porta a termine un'azione che gli frutta un guadagno di 3 Reputazione, muove il segnalino di uno spazio in su sul relativo tracciato. Con i 2 punti Reputazione in eccesso, decide di distruggere 2 Debiti da quelli che possiede.

Il Rosso ha al momento 11 Reputazione. Decide di rubare dal Deposito Tasse, perdendo 2 Reputazione. Avendo al momento meno di 10 Reputazione potrà visitare il Mercato Nero nel suo prossimo turno.

Il Verde ha attualmente 1 Reputazione e non può lavorare alla costruzione della Cattedrale. Se la partita dovesse finire ora, perderebbe 8 PV. Nel suo turno colloca un Lavoratore sull'Officina per ingaggiare un Apprendista. A causa della sua posizione sul Tracciato della Reputazione, ignora entrambe le Tasse su questa azione, pagando solo 2 Monete alla riserva.



16



PULIZIA DEL MERCATO NERO

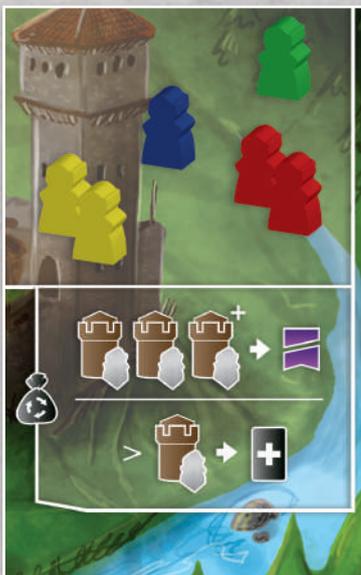
 Anche se il Re può sembrare a volte poco informato su ciò che accade nel suo regno, di tanto in tanto richiede che vengano effettuati dei controlli, per essere certo che i Lavoratori che infrangono la legge paghino per le loro azioni.

Ci sono 2 modi in cui si può attivare la Pulizia del Mercato Nero:

1. Tutti i 3 spazi del Mercato Nero sono occupati da un Lavoratore.
2. Un giocatore colloca un Lavoratore nella Sede Delle Corporazioni, andando ad occupare uno degli spazi più a sinistra delle ultime 2 righe (quelli con l'icona Mercato Nero).

A prescindere da come venga attivata la Pulizia del Mercato Nero, viene prima completamente risolta l'azione che la ha causata. Dopo averla risolta, eseguite i seguenti passaggi:

1. Tutti i Lavoratori attualmente presenti al Mercato Nero vengono messi in Prigione.
2. La carta in cima al Mercato Piccolo (*sinistra*) viene girata e piazzata in cima al Mercato Grande (*destra*).
3. I giocatori che controllano Apprendisti con abilità collegate alla Pulizia del Mercato Nero possono risolverle in qualsiasi ordine.
4. Tutti i giocatori con 3 o più Lavoratori in Prigione perdono 1 Reputazione.
5. Il giocatore, o i giocatori con il maggior numero di Lavoratori in Prigione ricevono un Debito ciascuno, ponendolo nella propria area di gioco sul lato "non pagato".



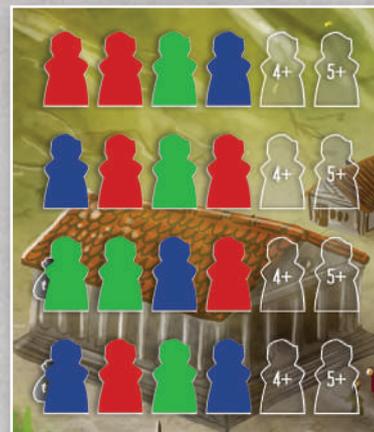
Ad esempio, il Rosso ha appena collocato un Lavoratore sul Mercato Nero. Dato che ora tutti e 3 gli spazi sono occupati, alla fine del suo turno ci sarà la Pulizia del Mercato Nero. I due Lavoratori rossi e il Lavoratore blu vengono mandati in Prigione e vengono scoperte nuove carte Mercato Nero. Il Blu utilizza l'abilità della sua Sentinella per liberare 2 dei suoi 3 Lavoratori in Prigione. Nessun giocatore ha 3 o più Lavoratori in Prigione quindi nessuno perde Reputazione. Il Giallo ed il Rosso sono ora appaiati nel conteggio del maggior numero di Lavoratori in Prigione (2 ciascuno). Di conseguenza entrambi ricevono 1 carta Debito ciascuno.

Qualora durante la Pulizia non dovessero esserci più carte Mercato Piccolo da girare, prendete tutte le carte dal mazzo Mercato Grande, mischiatele e formate un nuovo mazzo Mercato Piccolo.

FINE PARTITA

La partita termina quando un Lavoratore viene collocato nell'ultimo spazio disponibile nella Sede Delle Corporazioni. Il giocatore attivo conclude il proprio turno, poi ogni giocatore (incluso quello che ha attivato la procedura di fine partita) svolge un ultimo turno prima che la partita finisca (1 round finale). In questo esempio di partita a 3 giocatori, le 2 colonne più a destra della Sede Delle Corporazioni non vengono utilizzate. Il Blu occupa l'ultimo spazio disponibile nella Sede Delle Corporazioni (in fondo a destra) e attiva la procedura di fine partita. Tutti i giocatori, incluso il Blu, avranno 1 ultimo turno prima del conteggio finale.

Nota: nell'ultimo round i giocatori possono ancora collocare Lavoratori nella Sede Delle Corporazioni (ponendoli accanto l'immagine della Sede delle Corporazioni).



CONTEGGIO FINALE

Una volta terminata la partita, tutti i giocatori risolvono immediatamente gli effetti di fine partita dei propri Edifici. *Nota: tutte le abilità degli Apprendisti e gli altri effetti di gioco rimangono attivi durante questa fase. Ad esempio, se un giocatore già al massimo della Reputazione dovesse guadagnare ulteriore Reputazione, potrebbe usarla per distruggere un Debito.*



PV ottenuti da tutti gli Edifici costruiti, includendo eventuali bonus di fine partita.



PV ottenuti lavorando alla costruzione della Cattedrale.



PV ottenuti o persi in base alla posizione sul tracciato Reputazione.



-2 PV per ogni Debito non pagato.



+1 PV per ogni Oro e per ogni Marmo sulla propria Plancia Giocatore.



+1 PV per ogni 10 Monete sulla propria Plancia Giocatore.



-1 PV per ogni 2 Lavoratori in Prigione (1 solo Lavoratore in Prigione non dà PV negativi).

CONTEGGIO FINALE

Il giocatore che ottiene il maggior numero di PV è dichiarato vincitore. In caso di pareggio, il giocatore col più alto valore di Reputazione è il vincitore. Se persiste il pareggio, è il giocatore con il maggior numero di Monete a vincere. In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.

 30 PV
  7 PV
  3 PV
  -4 PV
  /  3 PV
  0 PV
   -1 PV



Il Rosso termina la partita con 4 edifici, Cattedrale a livello 3, 12 Reputazione, 2 Debiti non pagati, 2 Ori, 1 Marmo, 6 Monete e 3 Lavoratori in Prigione per un totale di 38 PV.

(+4 PV)

 35 PV
  4 PV
  0 VP
  0 PV
  /  1 PV
  2 PV
   -2 PV



Il Blu termina la partita con 5 edifici, Cattedrale a livello 2, 6 Reputazione, 0 Debiti non pagati, 1 Ori, 22 Monete e 4 Lavoratori in Prigione per un totale di 40 PV.

(+1 VP)

(+2 PV)

DA RICORDARE

Tasse

Le monete rosse indicano le Tasse. Le Monete pagate per le Tasse devono essere poste nello spazio sopra il Deposito Tasse. Le Monete restanti (non Tasse) vanno poste nella Riserva.

Pulizia del Mercato Nero

Si attiva quando un terzo Lavoratore viene collocato nel Mercato Nero, o quando un Lavoratore viene collocato in uno dei 2 spazi più a sinistra delle ultime 2 righe della Sede delle Corporazioni. Ricordate di mandare in Prigione tutti i Lavoratori in quel momento presenti nel Mercato Nero e di aggiungere nuove Carte Mercato Nero. I giocatori con 3 o più Lavoratori in Prigione perdono 1 Reputazione. Il giocatore o i giocatori con più Lavoratori in Prigione ricevono un Debito.



PREPARAZIONE RAPIDA

1. Collocate tutte le Carte Mercato Nero sullo spazio di sinistra.
2. Carte Ricompensa = 2 per giocatore + 1.
3. Collocate tutte le Carte Debito, Carte Moltiplicatore e le Risorse accanto al Tabellone.
4. Mescolate e poi rivelate 8 carte Apprendista.
5. Mescolate e collocate le Carte Edificio sull'Officina.
6. Collocate 4 Monete sul Deposito Tasse.
7. Tutti i giocatori iniziano con 7 Reputazione e 20 Lavoratori.
8. Distribuite 4 Carte Edificio a ciascun giocatore. Tutti i giocatori ne scelgono una e passano le rimanenti al giocatore alla loro sinistra. Ripetete questo passaggio finché non avranno tutti 3 carte ciascuno.
9. Il giocatore iniziale riceve 3 Monete. Tutti gli altri ricevono 1 Moneta in più rispetto al giocatore alla loro destra.

RISORSE/CARTE PER LAVORATORE

					...
Argentiere 	2	3	4	5	...
Miniera 	2	3	4	5	...
Foresta 	1	2	3	4	...
Cava 	1	2	3	4	...
Officina 	1	2	2	3	...
Miniera 	0	1	1	2	...