



# L'ERA DEGLI ARTIGIANI

## ARCHITETTI DEL REGNO OCCIDENTALE

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

EDIZIONE ITALIANA  
TRADUZIONE – EMANUELE PIERANGELO  
REVISIONE – FLAVIO DE LEONARDIS & GIULIO PUGLIESE

COPYRIGHT 2020 GARP HILL GAMES – [WWW.GARPHILL.COM](http://WWW.GARPHILL.COM)

# INTRODUZIONE

Gli operai hanno fatto ritorno in città come maestri artigiani, con un bagaglio di conoscenze, nuovi strumenti e attrezzi. La Sede delle Corporazioni non era mai stata così affollata! Ci sono apprendisti interessati ad imparare nuove competenze e conoscenze, altri impegnati nel decorare gli edifici della città con affreschi, arazzi, vetrate e mosaici. Ma non fatevi ingannare da questi ambienti sfavillanti, non è tutto oro quel che luccica.

## COMPONENTI

 2 Segnalini  
Giocatore arancioni

 20 Lavoratori  
arancioni

 6 Artigiani  
(in 6 colori)

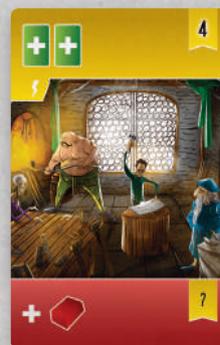
1 Plancia Sede  
delle Corporazioni



1 carta Nuovo  
Mercato Nero



12 Carte Edificio  
(contrassegnate con )



24 Carte  
Maestria



12 Carte Apprendista  
(contrassegnate con )



6 Carte  
Riassuntive



2 Plance Giocatore



1 Blocco Segnapunti

Procedete come descritto nel regolamento di Architetti del Regno Occidentale, apportando le seguenti modifiche:

1. Collocate la Plancia Sede delle Corporazioni sopra la Sede delle Corporazioni presente sul tabellone e la carta Nuovo Mercato Nero nello spazio centrale del Mercato Nero sul tabellone, andando a coprire l'azione presente.
2. Mescolate le nuove carte Edificio ed Apprendisti nei rispettivi mazzi.
3. Mescolate le carte Maestria e collocate il mazzo a faccia in giù accanto alla Sede delle Corporazioni. Rivelate 4 carte Maestria dal mazzo e collocatele a faccia in su in un'area sopra il tabellone.
4. Nella scelta del proprio colore, i giocatori possono scegliere anche il colore arancione. Scegliete il lato della plancia giocatore in base alla modalità di gioco, standard o abilità speciali (*vedi pag.12 per le nuove abilità presenti in questa espansione*).
5. Ogni giocatore prende 1 Carta riassuntiva e 1 Artigiano del proprio colore.
6. A partire dall'ultimo giocatore e procedendo in ordine inverso di turno, ogni giocatore ingaggia *gratuitamente* 1 Apprendista tra quelli disponibili nell'Officina. Quando tutti i giocatori hanno scelto il proprio Apprendista, rivelate nuove carte dal mazzo per riempire gli spazi Officina rimasti vuoti. L'ingaggio gratuito dell'Apprendista deve essere fatto prima della distribuzione delle carte Edificio. Ricordate di aumentare o diminuire la Reputazione se l'Apprendista ha un effetto immediato.

### Regole per partite con 6 giocatori:

- Come nelle partite con 5 giocatori, il gioco termina quando vengono occupati tutti gli spazi della Sede delle Corporazioni.
- Il regolamento prevede l'utilizzo di un numero di carte ricompensa pari a 2 per giocatore più 1. Poiché le carte Ricompensa incluse nel gioco sono solamente 11 e non soddisfano tale richiesta, utilizzate tutte le 11 carte Ricompensa. Se in espansioni future verranno aggiunte nuove carte Ricompensa, fate riferimento alla preparazione prevista nel gioco base ed utilizzate 13 carte Ricompensa (2 per giocatore più 1).

## PLANCIA SEDE DELLE CORPORAZIONI

La nuova plancia Sede delle Corporazioni aggiunge 2 nuove possibili azioni (*realizzare Decorazioni e Strumenti*) ed introduce 3 spazi che attivano la sostituzione delle carte Apprendista.

Per realizzare una Decorazione o uno Strumento, un giocatore deve collocare un Lavoratore disteso sopra un altro proprio Lavoratore già presente nella Sede delle Corporazioni. Non è possibile collocarlo sopra un Lavoratore di un altro giocatore. Ogni spazio della Sede delle Corporazioni può contenere al massimo 2 Lavoratori.



La prima volta che uno spazio con queste icone viene occupato da un Lavoratore, scartate entrambi gli Apprendisti presenti nella prima colonna a sinistra dell'Officina (comprese eventuali monete sulle carte). Quindi fate



slittare gli altri Apprendisti verso sinistra e riempite i due spazi più a destra rivelando due carte dal mazzo Apprendisti. Eseguite questa azione alla fine del turno del giocatore.



## REALIZZARE UNA DECORAZIONE



Le Decorazioni garantiscono ai giocatori una ricompensa immediata e PV aggiuntivi al termine della partita. Per realizzare una Decorazione, un giocatore deve rispettare i seguenti passaggi:

1. Colloca un Lavoratore sopra un altro proprio Lavoratore già presente nella Sede delle Corporazioni.
2. Paga 5 Monete, di cui 2 Tasse.
3. Sceglie 1 delle 4 carte Maestria disponibili. Le carte Maestria possono essere utilizzate in due modi. Quando un giocatore sceglie di realizzare una Decorazione, solamente la parte superiore della carta viene considerata.



4. Pone la Decorazione (carta Maestria) sotto uno dei propri Edifici precedentemente costruito, in modo da lasciare visibile solamente la parte superiore della carta.

**IMPORTANTE:** Ogni Edificio può avere una sola Decorazione. Se un giocatore non ha un Edificio disponibile da decorare, non può scegliere l'azione Realizzare una Decorazione.

5. Ottiene immediatamente la ricompensa o penalità indicata nella parte alta della carta.
6. Rivela una carta dal mazzo Maestria per rimpiazzare la carta appena presa. Se il mazzo è esaurito, non succede nulla. Le carte Maestria sono da considerarsi limitate.

*Esempio: un giocatore colloca un Lavoratore sopra un proprio Lavoratore già presente nella Sede delle Corporazioni. Paga 5 Monete, di cui 2 Tasse e decide di realizzare la Decorazione mostrata qui a destra. Pone la Decorazione sotto l'Edificio Cortile e ottiene immediatamente 3 Argille. Grazie a questa Decorazione inoltre, a fine partita il giocatore otterrà 3 PV aggiuntivi.*

Dopo essere stata realizzata, una Decorazione non può essere spostata su un altro Edificio.



## Effetti delle Decorazioni

La maggior parte delle Decorazioni hanno effetti che modificano la Reputazione, forniscono risorse o assegnano un Debito. Alcune però richiedono una spiegazione più dettagliata:



Riattiva immediatamente l'effetto **immediato** dell'Edificio decorato.



Libera tutti i tuoi Lavoratori catturati o esegui 1 Cattura.



Scarta tutti gli Apprendisti nell'Officina. Rivela 8 nuovi Apprendisti e scegline 1 da ingaggiare gratuitamente.



Libera tutti i tuoi Lavoratori dalla Prigione.

## REALIZZARE UNO STRUMENTO



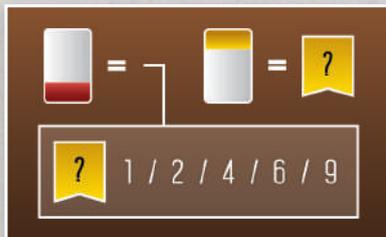
Gli Strumenti forniscono agli Apprendisti nuove abilità e garantiscono inoltre PV aggiuntivi al termine della partita. Per realizzare uno Strumento, un giocatore deve rispettare i seguenti passaggi:

1. Colloca un Lavoratore sopra un altro proprio Lavoratore già presente nella Sede delle Corporazioni, oppure colloca un Lavoratore nello spazio centrale del Mercato Nero (*al costo di 2 Monete e 1 Reputazione senza però impegnare il Lavoratore per tutto il resto della partita come nel caso della Sede delle Corporazioni*).
2. Scegli 1 delle 4 carte Maestria disponibili. Le carte Maestria possono essere utilizzate in due modi. Quando un giocatore sceglie di realizzare uno Strumento, solamente la parte inferiore della carta viene considerata.
3. Pone lo Strumento (carta Maestria) sotto uno dei propri Apprendisti precedentemente ingaggiato, in modo da lasciare visibile solamente la parte inferiore della carta.

**IMPORTANTE:** Ogni Apprendista può avere un solo Strumento. Se un giocatore non ha Apprendisti disponibili, non può scegliere l'azione Realizzare uno Strumento.

4. Rivela una carta dal mazzo Maestria per rimpiazzare la carta appena presa. Se il mazzo è esaurito, non succede nulla. Le carte Maestria sono da considerarsi limitate.

*Esempio: un giocatore colloca un Lavoratore sopra un proprio Lavoratore già presente nella Sede delle Corporazioni. Decide di realizzare lo Strumento mostrato qui a destra e pone la carta sotto il Commerciante. D'ora in avanti ogni volta che utilizza l'abilità del Commerciante nel Magazzino Reale, il giocatore può anche scegliere di perdere 1 Reputazione per ottenere 1 Marmo. Essendo il suo primo Strumento, al termine della partita il giocatore otterrebbe 1 PV, come indicato nella carta riassuntiva.*



## Effetti degli Strumenti

Assegnando gli Strumenti agli Apprendisti è possibile creare una grande varietà di combinazioni, per questo è importante ricordare le seguenti regole:

- Ogni Strumento può essere attivato una sola volta per turno o per Pulizia del Mercato Nero.

*Esempio: indipendentemente da quante volte nel turno un giocatore usa l'abilità dell'Esattore, il giocatore ottiene solo 1 Moneta (e non 1 Moneta per Debito ripagato)*

- Per attivare l'effetto di uno Strumento è necessario che un giocatore sia in grado di utilizzare l'abilità dell'Apprendista. L'effetto dello Strumento può essere risolto prima dell'abilità dell'Apprendista per permettere l'attivazione dell'abilità.

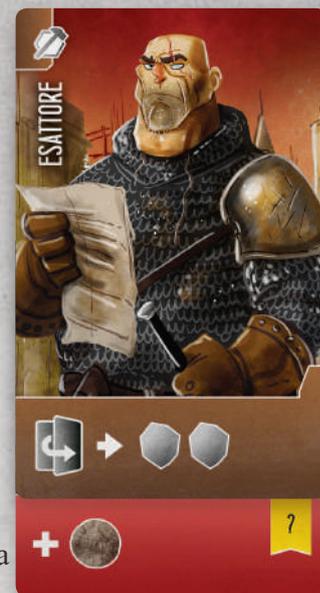
*Esempio: se un giocatore ha 5 Monete, non sufficienti a ripagare un Debito con l'azione Corpo di Guardia (6 Monete), il giocatore può attivare lo Strumento assegnato all'Esattore per guadagnare 1 Moneta e ripagare così il Debito. Quindi può attivare anche l'abilità dell'Esattore e ottenere 2 Pietre.*

In altre parole, l'effetto di uno Strumento può essere considerato come una ricompensa o in alcuni casi anche come sconto.

- Uno Strumento assegnato ad un Apprendista non può essere spostato o eliminato. Se però un Apprendista viene scartato da qualche effetto o abilità, lo Strumento associato può essere riassegnato ad un altro Apprendista a disposizione del giocatore. Se ciò non è possibile, lo Strumento viene eliminato dal gioco.

*Attenzione, non tutte le combinazioni sono strategicamente utili, ad esempio uno Strumento che permette di catturare Lavoratori quando esegui un'azione non si abbina bene ad Apprendisti quali Scudiero o Ambulante in quanto l'effetto dello Strumento non verrebbe mai attivato (l'abilità viene risolta durante la Pulizia del Mercato Nero).*

Alcuni esempi di combinazioni tra Strumenti e Apprendisti sono mostrati nella pagina seguente.



## ESEMPI DI COMBINAZIONI STRUMENTI – APPRENDISTI

Ecco alcuni esempi di combinazioni, per aiutare i giocatori a prendere dimestichezza con gli Strumenti.



Questo strumento non viene mai attivato. Però fornisce all'Abate 1 specializzazione di ciascun tipo. Queste sono considerate ai fini della costruzione degli Edifici e per eventuali PV aggiuntivi dovuti agli effetti di Edifici quali i Capanni o il Dormitorio.



Questa Cospiratrice permette di pagare 1 Moneta in meno quando si effettua una cattura. La prima cattura richiede sempre 1 Moneta da pagare al Deposito Tasse. E' possibile pagare la Tassa della prima cattura con la Moneta ottenuta grazie allo Strumento (*ma solo se si effettua almeno una seconda cattura, necessaria per attivare l'abilità della Cospiratrice*).



Grazie alla Contestatrice, un giocatore che colloca un Lavoratore in Piazza, risolve l'azione come se avesse 1 Lavoratore in più. Essendo un'abilità passiva, lo Strumento si attiva ogni volta che il giocatore usa l'azione Piazza facendo pescare 1 carta Edificio.



Questo Bruto permette al giocatore di pagare 2 Monete in meno quando colloca l'Artigiano. Quando questo accade, il giocatore può anche catturare immediatamente fino a 2 Lavoratori di uno stesso colore (*ma non il proprio Artigiano*) presenti nello stesso luogo dove l'Artigiano è stato appena collocato (*e solo in quel luogo*).



Ogni volta che si attiva la Pulizia del Mercato Nero, lo Scudiero fa guadagnare 1 Oro al giocatore, qualora questi non abbia Lavoratori in Prigione. Tuttavia anche se il giocatore ha 1 solo Lavoratore in Prigione, egli può liberarlo grazie all'effetto dello Strumento e quindi attivare l'abilità dello Scudiero.

 Ogni giocatore ha 1 Artigiano che nella maggior parte dei casi viene considerato come un normale Lavoratore. Tuttavia per l'Artigiano valgono le seguenti regole aggiuntive:

- **Quando viene collocato, l'Artigiano conta come 2 Lavoratori.** Nei turni successivi conta, invece, come 1 Lavoratore.

*Esempio: un giocatore colloca il proprio Artigiano nella Foresta dove attualmente, non ha nessun altro Lavoratore ed ottiene 2 Legni.*

*Nel turno successivo, colloca un Lavoratore nella Foresta (dove era già presente l'Artigiano) ed ottiene 2 Legni (poichè l'Artigiano conta ora come un solo Lavoratore).*

- **Quando viene collocato, l'Artigiano può ignorare la perdita di 1 Reputazione.**

*Esempio: se un giocatore colloca l'Artigiano al Deposito Tasse, può scegliere di perdere 1 Reputazione invece di 2.*

*Se usa l'Artigiano per ingaggiare un Lavoratore che causerebbe la perdita immediata di 1 Reputazione, può scegliere di ignorare tale effetto.*

Le abilità dell'Artigiano sono riportate nelle nuove carte Riassuntive.

Gli Artigiani possono essere catturati normalmente come gli altri Lavoratori, fanno guadagnare 1 Moneta se mandati in Prigione e contano come 1 Lavoratore quando sono in Prigione. Come regola generale, ogni azione che può avere effetto su un Lavoratore può essere applicata agli Artigiani. **Gli Artigiani non possono essere collocati nella Sede delle Corporazioni.**



= qualsiasi Lavoratore (normale o Artigiano)



= Artigiano

## FINE PARTITA E CONTEGGIO FINALE

Le condizioni di fine partita sono le stesse del gioco base. Ora i giocatori possono usare il Blocco Segnapunti per registrare i propri punteggi. Non dimenticate di aggiungere al punteggio finale i PV ottenuti grazie alle Decorazioni e agli Strumenti.



I PV delle Decorazioni sono riportati in alto a destra su ogni carta Maestria.

Gli Strumenti forniscono PV crescenti in base al numero di Strumenti realizzati.

*Esempio: un giocatore che ha realizzato 3 Strumenti ottiene 4 PV come indicato sulla carta Riassuntiva, con 5 Strumenti avrebbe ottenuto 9 PV.*

## VARIANTE SOLITARIO

Per la Variante Solitario segui la stessa preparazione indicata nel gioco base, con le modifiche indicate a p. 3 di questo regolamento.

Il Rivale agisce come nel gioco base, con una sola eccezione: ogni volta che colloca un Lavoratore nella Sede delle Corporazioni, egli esegue tutte le azioni riportate sulla carta Intrigo ed in più realizza 1 Decorazione. Per fare ciò colloca 1 solo Lavoratore, il Rivale non impila mai i Lavoratori nella Sede delle Corporazioni.

Quando realizza una Decorazione, il Rivale non applica mai ricompense o penalità indicate sulla carta. A fine partita ottiene i PV per la Decorazione (*sistematela la carta accanto la Plancia Rivale come promemoria per il conteggio finale*).

Il Rivale realizza sempre la Decorazione che garantisce più PV tra quelle disponibili. Se sono presenti più carte con lo stesso punteggio, mescola queste carte, selezionane una casualmente e riponete le altre carte a faccia in su accanto al tabellone. Successivamente rivela una carta dal mazzo Maestria per rimpiazzare la carta appena presa.

Durante il conteggio finale il Rivale ottiene i PV delle Decorazioni realizzate.

## NUOVI APPRENDISTI



**Abate** - Ottieni 1 Moneta quando collochi un Lavoratore al Magazzino Reale.



**Contestatrice** - Quando utilizzi la Piazza conta come se avessi 1 Lavoratore in più.



**Gendarme** - Ottieni le ricompense indicate quando mandi in Prigione i Lavoratori di un avversario.



**Vedetta** - Quando utilizzi il Corpo di Guardia conta come se avessi 1 Lavoratore in più.



**Bruto** - Migliora il tuo Artigiano aggiungendogli una nuova abilità.

### Abilità del Bruto



Quando viene collocato, il tuo Artigiano paga sempre 2 Monete in meno (si applica ad una sola azione nel turno).

*Esempio: lo sconto può essere applicato per ingaggiare un Apprendista, visitare il Mercato Nero o utilizzare un'abilità del Mercante nel Deposito Reale.*



Il tuo Artigiano cattura tutti i Lavoratori di uno stesso colore presenti nel luogo dove viene collocato. Puoi utilizzare questa abilità per catturare i tuoi Lavoratori, ma non il tuo Artigiano.



Libera dalla Prigione il tuo Artigiano ogni volta che si attiva la Pulizia del Mercato Nero.

## VARIANTE ABILITA' SPECIALI



### Walaric

Inizia la partita senza Lavoratori in Prigione, 0 Monete, 12 Reputazione, 1 Debito e 1 Strumento (scelto a fine preparazione tra quelli disponibili). Il suo Artigiano conta come 3 Lavoratori.



### Gisela

Inizia la partita senza Lavoratori in Prigione, 2 Monete e 13 Reputazione. Ogni volta che realizza uno Strumento, prima di assegnarlo ad un proprio Apprendista, ottiene anche le ricompense immediate indicate nella sezione Decorazione della carta Maestria.

## NUOVI EDIFICI



**Arco** - Ottieni 2 Debiti.

**Cortile** - Ottieni 1 Pietra, 1 Legno e 1 Argilla.

**Galleria** - Realizza 1 Decorazione senza pagarne il costo.

**Avamposto** - Realizza 1 Strumento senza pagarne il costo.

**Convento** - Ottieni 1 carta Edificio per ogni tuo livello di Cattedrale.

**Pilastro** - Tutti i giocatori ottengono 3 Monete.



**Scuola** - Ottieni 1 PV per ogni Strumento.

**Arcata** - Ottieni 1 Reputazione per ogni Decorazione.

**Cantina** - Ottieni 1 PV per ogni Decorazione.

**Dormitorio** - Ottieni 2 PV per ogni set di 3 specializzazioni diverse.

**Sala delle Riunioni** - Ottieni 1 Reputazione per ogni Strumento.

**Magazzino** - Ottieni 1 Reputazione per ogni set di 3 specializzazioni diverse.

