



L'EPOCA DELLE MERAVIGLIE

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 - DANIELE D'ANGELOSANTE & FLAVIO DE LEONARDIS

COPYRIGHT 2020 GARPHILL GAMES - WWW.GARPHILL.COM


INTRODUZIONE

In L'epoca delle Meraviglie, Costruttori provenienti da molto lontano hanno viaggiato a lungo per contribuire all'ultima impresa del Re - cinque gloriosi monumenti per abbellire la città. Tuttavia, non tutti gli architetti possono essere incaricati di una tale impresa. Solamente quelli influenti e con una buona reputazione avranno questo onore. Sosterrai la Principessa nel valutare i progetti o cercherai il sostegno dell'inafferrabile Speculatore?


COMPONENTI



12 Carte Ricompensa

(indicate da )




24 Carte Apprendista
(indicate da )



5 Carte Meraviglia



24 Carte Edificio
(indicate da )



24 Carte Intrigo
(variante solitario)

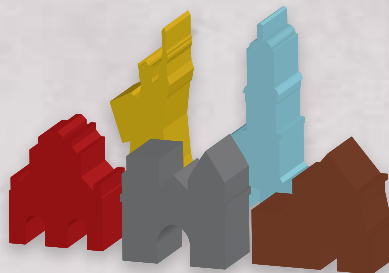


1 Carta Intrigo
(per Cronache)

1 Plancia Influenza



1 Principessa 1 Speculatore



5 Segnalini Meraviglia



7 Carte Offerta/
Conseguenza

6 Plance Giocatore e
3 Plance Rivale (variante solitario)



1 Segnalino Risorse
(variante solitario)



6 Segnalini giocatore

PREPARAZIONE



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


1. Poni la Plancia Influenza alla destra del tabellone.
2. Mescola le nuove carte Apprendista, Edificio e Ricompensa nei rispettivi mazzi. Ora puoi posizionare il Mazzo Apprendista nello spazio in basso a destra sulla Plancia Influenza. Quando riveli carte Apprendista, rivelane ora 2 in più, da collocare negli spazi indicati sulla Plancia Influenza (*gli Apprendisti disponibili sono ora 10*). Colloca tutte le carte Ricompensa disponibili, indipendentemente dal numero di giocatori nel relativo spazio del tabellone.
3. Ci sono 6 nuove Plance Giocatore disponibili. Se usate la variante Personaggi, il giocatore con il punteggio Reputazione più alto è il primo giocatore. In caso di parità, inizia chi ha più Influenza tra i giocatori in parità. Ogni giocatore pone il Segnalino Giocatore extra sul Tracciato Influenza, nello spazio indicato (*0, a meno che non sia indicato diversamente sulla Plancia Giocatore*).
4. A partire dall'ultimo giocatore e procedendo in ordine inverso di turno, ogni giocatore ingaggia (*a costo zero*), 1 Apprendista tra i 10 disponibili a faccia in su sul tabellone. Dopo che tutti i giocatori hanno scelto un'Apprendista iniziale, fai scorrere le carte rimanenti a sinistra e rivela nuovi Apprendisti per riempire gli spazi rimasti vuoti. L'ingaggio dell'Apprendista iniziale deve essere fatto prima della scelta delle carte Edificio.
5. Poni le 5 carte Meraviglia e i relativi Segnalini Meraviglia accanto al tabellone.
6. Mescola il mazzo Offerte/Conseguenze e ponilo con il lato Offerta a faccia in su nello spazio indicato in alto sulla Plancia Influenza. Rivela la prima carta del mazzo e ponila con il lato Conseguenza a faccia in su, nello spazio sotto l'immagine della Principessa e dello Speculatore. Colloca la Principessa sul luogo indicato nella parte destra della carta Conseguenza e lo Speculatore sul luogo indicato nella parte sinistra della carta.




INFLUENZA



In questa espansione dovrai tenere d'occhio non solo la Reputazione ma anche la tua Influenza. Ci sono diversi modi per guadagnare Influenza, la quale può essere spesa per costruire Meraviglie o per evitare di pagare Monete o perdere Reputazione. A fine partita, il giocatore con più Influenza viene premiato con 4 Ori. Ogni volta che guadagni Influenza , avanza verso l'alto il tuo Segnalino giocatore sul Tracciato Influenza. Quando spendi Influenza , muovi invece il Segnalino verso il basso. Un giocatore non può mai avere più di 12 Influenza e mai meno di 0.

 Ci sono 2 spazi sul Tracciato Influenza che ricompensano immediatamente i giocatori con una carta pescata dal mazzo Edifici. Tale effetto può essere attivato più volte da uno stesso giocatore, durante la partita (*ogni volta che il Segnalino Giocatore avanza da 4 a 5 Influenza e da 8 a 9*).

Esempio: se Dario guadagnasse 1 Influenza, avanzerebbe il proprio Segnalino Giocatore rosso di 1 spazio, ottenendo 1 carta Edificio.

 In qualsiasi momento durante la partita, un giocatore può scegliere di perdere 2 Influenza invece di pagare fino a 2 Monete (*no Tasse*) o di perdere 1 Reputazione. E' anche possibile scegliere di perdere 4 Influenza al posto di scartare 1 Oro o 1 Marmo. Questa abilità può essere usata più volte durante uno stesso turno ed è riepilogata sopra lo spazio per il mazzo Apprendisti sulla Plancia Influenza. Se un giocatore sceglie di perdere 2 Influenza invece di pagare 2 Monete, può sfruttare l'abilità su 2 azioni *Ad esempio usando il Mercante per effettuare più scambi (ogni scambio richiede 1 Moneta)*.

Esempio: Dario colloca un proprio Lavoratore sullo spazio centrale del Mercato Nero e può scegliere di perdere un totale di 4 Influenza invece di perdere 1 Reputazione e pagare 2 Monete.

Questa abilità non può essere usata per fare Offerte (*vedi la pagina seguente*), poiché in quel caso è necessario piazzare fisicamente le risorse dalla propria riserva.

LA PRINCIPESSA E LO SPECULATORE

Nonostante i loro metodi contrastanti, la Principessa e lo Speculatore rappresentano il miglior modo per guadagnare Reputazione in città:




Ogni volta che piazzati un Lavoratore nello stesso luogo della Principessa, puoi fare un'Offerta. Questa può essere fatta in un qualsiasi momento durante il tuo turno, ma non nel mezzo della risoluzione di un'azione. Inoltre, ogni volta che catturi Lavoratori dal luogo in cui è presente la Principessa, perdi 1 Reputazione.



Ogni volta che piazzati un Lavoratore nello stesso luogo dello Speculatore, ottieni 1 Influenza. Puoi guadagnarla in un qualsiasi momento durante il tuo turno, ma non nel mezzo della risoluzione di un'azione. Inoltre, ogni volta che catturi Lavoratori dal luogo in cui è presente lo Speculatore, guadagni 1 Reputazione.

OFFERTE

 Quando piazzati un tuo Lavoratore nel luogo dove si trova la Principessa, puoi effettuare una sola Offerta. I giocatori possono contribuire alla costruzione della Meraviglia Offrendo complessivamente 1 risorsa per tipo. Dopo che un tipo di risorsa è stata posta sopra la carta Offerta visibile, non è possibile Offrire un'altra risorsa dello stesso tipo (*fino a quando non si attiva la Pulizia del Mercato Nero*). Per fare un'Offerta, colloca una risorsa dalla tua riserva sulla carta Offerta e ottieni immediatamente la ricompensa indicata sotto quella specifica risorsa.



Esempio: Argilla, Pietra e Oro sono stati già posti sulla carta Offerta. Quindi i giocatori possono ora Offrire solamente 1 Legno, per guadagnare 2 Influenza, oppure 1 Marmo per guadagnare 2 Influenza e 1 carta Ricompensa.

PULIZIA DEL MERCATO NERO

La Pulizia del Mercato Nero si attiva ora anche quando ci sono 5 risorse sopra la carta Offerta. A prescindere da come venga attivata la Pulizia del Mercato Nero, effettuate i seguenti passaggi in ordine:

1. **Tutti i Lavoratori attualmente presenti al Mercato Nero vengono messi in Prigione.**
2. **Gira la carta in cima al Mercato Piccolo (sinistra) e ponila in cima al Mercato Grande (destra).** Se non vi sono più carte Mercato Piccolo da girare, mescola tutte le carte presenti nel Mercato Grande per formare un nuovo mazzo Mercato Piccolo.
3. I giocatori che hanno gli Apprendisti **Scugnizzo o Nobile** risolvono le relative abilità.
4. Tutti i giocatori con 1 o più Lavoratori **nel luogo dello Speculatore** risolvono gli effetti indicati sulla carta Conseguenza visibile (*ottenere un Debito, perdere Reputazione, o guadagnare Influenza e mandare in prigione tutti i Lavoratori presenti in quel luogo*).
5. Il giocatore (*o i giocatori*) con il maggior numero di Lavoratori **nel luogo della Principessa** ottiene la ricompensa indicata sulla carta Conseguenza visibile. Se nessun giocatore ha Lavoratori in questo luogo, nessuno ottiene la ricompensa. In caso di parità per il maggior numero di Lavoratori, i giocatori in pareggio ottengono la ricompensa in ordine di turno, a partire da chi ha attivato la Pulizia del Mercato Nero.
6. **Tutte le risorse presenti sulla carta Offerta vengono spostate sulla rispettiva carta Meraviglia** (*l'Argilla sulla carta Meraviglia Argilla, il Legno sulla carta Legno, etc*). Se una Meraviglia è già stata costruita, le risorse corrispondenti presenti sulle Offerte vengono scartate nella riserva generale.
7. **Rivela la carta Offerta in cima al mazzo** e ponila con il lato Conseguenza a faccia in su, sopra le precedenti carte Conseguenza. Se non vi sono più carte Offerta da rivelare, mescola tutte le carte Offerta/Conseguenza e risistema i due mazzi come durante la preparazione della partita.
8. **Muovi lo Speculatore e la Principessa** sui nuovi luoghi indicati sulla carta Conseguenza rivelata.
9. I giocatori che hanno **Apprendisti con abilità collegate alla Pulizia del Mercato Nero** possono risolverle ora in qualsiasi ordine. *Ricorda che lo Scugnizzo e il Nobile vengono risolti allo step 3.*
10. **Tutti i giocatori con 3 o più Lavoratori in Prigione perdono 1 Reputazione.**
11. **Il giocatore (*o i giocatori*) con il maggior numero di Lavoratori in Prigione riceve un Debito** ponendolo nella propria area di gioco sul lato "non pagato". Se nessun giocatore ha Lavoratori in Prigione, nessuno prende il Debito.

COSTRUIRE MERAVIGLIE

In merito a effetti, abilità e qualsiasi altro intento, le Meraviglie sono considerate Edifici. Nella Sede delle Corporazioni, al posto di costruire un Edificio dalla mano, puoi scegliere di completare una Meraviglia. Ciascuna Meraviglia è legata a 1 delle 5 risorse del gioco. Si consiglia di disporre le carte Meraviglia e i Segnalini accanto al tabellone, nell'ordine mostrato nell'immagine in basso (*in ordine di Influenza richiesta*).

Ogni Meraviglia richiede un determinato numero di risorse, Influenza e Tasse da pagare. Come indicato nella pagina precedente, durante la Pulizia del Mercato Nero tutte le risorse presenti sulle carte Offerta vengono spostate sulle carte Meraviglia. **Ogni risorsa posta su una carta Meraviglia ne riduce il costo di 1.**

Esempio: la Meraviglia di Pietra richiede 14 Pietre, 5 Influenza e 3 Tasse. Tuttavia, poichè sulla carta Meraviglia sono già presenti 3 Pietre, provenienti da carte Offerta, un giocatore dovrà pagare solamente 11 Pietre per costruirla.

Quando costruisci una Meraviglia, piazza la carta Meraviglia davanti a te, accanto ai tuoi Edifici e guadagna immediatamente 2 Reputazione. Scarta nella riserva generale tutte le risorse presenti sulla carta Meraviglia. Quindi colloca il Segnalino Meraviglia corrispondente in uno dei seguenti luoghi: **Magazzino Reale, Piazza, Officina, Argentiere, Cava, Foresta o Corpo di Guardia**. Non puoi piazzarlo nella Miniera, Sede delle Corporazioni, Mercato Nero e Deposito Tasse.

In un luogo non può mai essere presente più di 1 Meraviglia.



VISITARE LE MERAVIGLIE

Le Meraviglie offrono un ulteriore beneficio per il giocatore che le costruisce. Ogni volta che piazzati un Lavoratore in un luogo in cui è presente una tua Meraviglia, scegli se guadagnare 1 Influenza o se risolvere l'azione come se avessi 1 Lavoratore in più in quel luogo. Non ci sono effetti positivi o negativi quando piazzati un Lavoratore dove è presente la Meraviglia di un altro giocatore.

Durante la Pulizia del Mercato Nero, le Meraviglie non contano come Lavoratore addizionale al nel calcolo dei Lavoratori presenti nei luoghi della Principessa e dello Speculatore.




CONTEGGIO FINALE

Le condizioni di fine partita sono le stesse del gioco base. Dopo che tutti i giocatori hanno risolto eventuali perdite di Reputazione di fine partita (*con la possibilità di perdere invece Influenza*), **il giocatore con più Influenza ottiene 4 Ori dalla riserva**. In caso di parità, dividete i 4 Ori equamente tra i giocatori in pareggio. Nel calcolo dei PV per gli Edifici, i giocatori conteggiano anche le Meraviglie costruite.

VARIANTE SOLITARIO: PREPARAZIONE

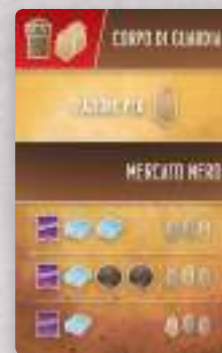
L'Epoca delle Meraviglie introduce una variante Solitario tutta nuova per Architetti del Regno Occidentale. Preparate il gioco come in una partita per 2 giocatori, apportando le seguenti modifiche:

1. Al posto di 1 Plancia Giocatore, dai al Rivale 1 delle nuove Plance Rivale, scegliendo chi affrontare tra i 6 Rivali disponibili. Scegli un colore per il Rivale e assegnagli 20 Lavoratori e 3 Segnalini Giocatore (per Reputazione, Cattedrale e Influenza) di quel colore. Colloca i Segnalini sui punteggi di Reputazione e Influenza indicati sulla Plancia Rivale. Poni il Segnalino Risorsa nello spazio più a sinistra del Tracciato Risorse. Il Rivale inizia la partita senza Monete, carte Apprendista e carte Edificio .

2. Dividi le carte Intrigo Iniziale (*parte alta marrone*) dalle carte Intrigo Futuro (*parte alta nera*). Se non stai usando l'espansione L'Era degli Artigiani, rimuovi le 2 carte Intrigo contrassegnate in basso a destra con . Mescola le carte Intrigo Iniziale e ponile a faccia in giù accanto alla Plancia Rivale, a formare il mazzo Intrighi Iniziali. Mescola le carte Intrigo Futuro e ponile a faccia in giù vicino l'area di gioco, a formare il mazzo Intrighi Futuri. Pesca da questo mazzo solamente quando richiesto.
3. Per questa variante si consiglia di utilizzare la variante Personaggi. Ricordati di scegliere 1 Apprendista iniziale. Quindi pesca 5 carte Edificio e scegline 3 da tenere, scartando le 2 carte rimanenti.

VARIANTE SOLITARIO: CARTE INTRIGO

Inizia la partita effettuando il tuo turno, seguito poi dal turno del Rivale, alternandovi nei turni fino a fine partita. Il tuo turno si svolge normalmente. Il Rivale invece, nel proprio turno, rivela la prima carta del Mazzo Intrighi e la risolve. Se il mazzo Intrighi si esaurisce, mescola gli scarti per formare un nuovo mazzo. Nel proprio turno, il Rivale cerca sempre di piazzare un singolo Lavoratore. Alcune carte Intrigo mostrano un solo luogo, altre hanno invece due possibili luoghi e alcune scelte da risolvere. Se una carta Intrigo mostra 2 luoghi, il rivale piazza il proprio Lavoratore nel luogo indicato in alto, ma solo se si verifica la condizione indicata (*in rosso*). Se questa non si verifica, allora il Rivale piazza il proprio Lavoratore nel luogo indicato in basso.



Esempio: Il Rivale vuole piazzare un Lavoratore nel Corpo di Guardia, ma può farlo solo se ha almeno 2 Lavoratori in Prigione. Altrimenti, se la condizione non è soddisfatta, il Rivale piazza un Lavoratore al Mercato Nero, la cui sezione nella carta mostra 3 opzioni. Il rivale esegue sempre la prima scelta applicabile partendo dall'alto.



- Il Rivale guadagna sempre 1 Influenza quando piazza un Lavoratore nel luogo dello Speculatore. Se piazza invece un Lavoratore nel luogo della Principessa, effettua un'Offerta solo se è istruito a farlo.
- Se è specificatamente istruito a piazzare un Lavoratore nel luogo della Principessa, egli effettua solamente un'Offerta (*ma non effettua l'azione del luogo*). Quando fa un'Offerta, il Rivale guadagna sempre l'Influenza e la Reputazione indicata.
- Il Rivale perde/guadagna Reputazione quando cattura Lavoratori dal luogo della Principessa o dello Speculatore (*come avviene per i giocatori*).

VARIANTE SOLITARIO: TRACCIATO RISORSE

Il Tracciato Risorse influenza molte delle scelte del Rivale e lentamente accumula Marmo utile per il conteggio finale e per costruire Meraviglie. **Ogni volta che il Rivale ottiene Monete, muovi il Segnalino Risorse di 1 spazio verso destra** (1 spazio per Moneta). Se devi muovere il Segnalino quando questo si trova nell'ultimo spazio a destra, riportalo nello spazio più a sinistra e il Rivale ottiene 1 Marmo dalla riserva generale.

Ad eccezione del Marmo pagato per costruire Meraviglie, il Rivale non spende mai risorse. Quando deve fare un'Offerta o pagare Tasse al Deposito Tasse, prendi le risorse e le monete dalla riserva generale.



Il Tracciato Risorse determina anche quali Apprendisti, Offerte, Meraviglie e Decorazioni (*L'Era degli Artigiani*) il Rivale sceglierà se sarà chiamato a farlo. La scelta delle carte Decorazione più a sinistra rappresenta il mazzo Strumenti, e quindi indica di pescare la prima carta del mazzo.

- Se il Rivale è istruito a distruggere un Debito che non ha, oppure a guadagnare un Apprendista, egli ottiene invece 2 Monete (*e quindi avanza il Segnalino Risorse di 2 spazi sul Tracciato Risorse*).
- Se il Rivale deve aggiungere una carta Intrigo Futuro nella pila degli scarti degli Intrighi, ma il mazzo Intrighi Futuri è esaurito, e quando il Rivale ottiene Monete, avanza il Segnalino Risorse di 1 spazio sul Tracciato Risorse.
- Ogni volta che dovrebbe ottenere una carta Ricompensa oppure guadagnare Influenza quando si trova in cima al Tracciato Influenza, il Rivale guadagna 1 Reputazione.
- Ogni volta che è istruito a ottenere 1 Oro, il Rivale ottiene invece 1 Marmo.



Il Rivale può sempre lavorare alla Cattedrale e accedere al Mercato Nero, indipendentemente dalla sua posizione sul Tracciato Reputazione.



Se deve scegliere tra 2 opzioni come ricompensa della Principessa, il Rivale prova prima ad ottenere l'opzione a sinistra. Se ciò non è possibile, sceglie allora l'opzione a destra.



Sono presenti 4 **carte Edificio "Bottega"** che garantiscono PV addizionali al giocatore con il maggior numero di risorse di un certo tipo a fine partita. Poiché il Rivale non accumula risorse, confronta il tuo numero di risorse con il punteggio di Influenza del Rivale a fine partita.

VARIANTE SOLITARIO: COSTRUZIONE DELLE MERAVIGLIE



Per costruire Meraviglie, il Rivale deve pagare un totale di 10 tra Influenza e Marmo. L’Influenza da pagare è quella richiesta anche ai giocatori (*indicata su ciascuna carta Meraviglia*). Il Rivale paga la differenza in Marmo, fino a raggiungere il totale di 10 richiesti..

Se il Rivale ha la possibilità di costruire più di una Meraviglia, usa il Tracciato Risorse per determinare la Meraviglia che costruisce. *Esempio: lo spazio più a sinistra indica Argilla, il Rivale costruisce la Meraviglia di Argilla.* Se la Meraviglia scelta non è disponibile o se il Rivale non può costruirla, egli seleziona la Meraviglia successiva verso destra, tornando indietro fino alla Meraviglia di Argilla, se necessario.

L’Influenza viene pagata muovendo il Segnalino Giocatore del Rivale verso il basso sul Tracciato Influenza. Il Marmo da pagare viene scartato da quello accumulato dal Rivale. Il Rivale non ottiene sconti per le risorse Offerte presenti sulle carte Meraviglia. Inoltre, aggiungi le Tasse indicate dalla Meraviglia al Deposito Tasse (*prendendole dalla riserva generale*).

Dopo aver costruito una Meraviglia, il Rivale guadagna immediatamente 2 Reputazione e colloca la carta Meraviglia accanto alla propria plancia Rivale. Quindi prende il Segnalino Meraviglia e lo pone nel luogo scelto in base all’ordine di priorità indicato in basso sulla Plancia Rivale. **Quando piazza un Lavoratore nel luogo dove è presente una propria Meraviglia, il Rivale ottiene solo la ricompensa indicata a sinistra sulla carta Meraviglia (considera 1 Lavoratore in più).**

Esempio: il Rivale rivela una carta Intrigo Iniziale. Egli piazza un Lavoratore nella Sede delle Corporazioni e prova a costruire una Meraviglia. Il Rivale ha 6 Influenza e 5 Marmo, con i quali può costruire sia la Meraviglia di Legno che quella di Pietra. Il Segnalino Risorse si trova sullo spazio Legno e quindi costruisce la Meraviglia di Legno. Egli paga 6 Influenza e 4 Marmi (differenza tra 10 e 6), aggiunge 4 Tasse al Deposito Tasse e guadagna 2 Reputazione. L’indice di priorità indica come primo luogo la Piazza (1), poichè lì è già presente una Meraviglia, il Rivale pone la Meraviglia sull’Argentiere (2).



Nell’esempio descritto sopra, se il Rivale non avesse potuto costruire una Meraviglia, avrebbe invece lavorato alla Cattedrale. Se anche questo non fosse stato possibile, avrebbe ottenuto 4 Marmi.

VARIANTE SOLITARIO: CATTURE E CORPO DI GUARDIA

Per ogni azione di cattura, il Rivale cattura 1 gruppo di Lavoratori avversari (di 1 giocatore) da un singolo luogo. Se ha più azioni di cattura, il Rivale cattura da più luoghi (senza le limitazioni previste per i giocatori). Egli sceglie sempre il luogo con più Lavoratori presenti. In caso di parità, segue l'ordine di priorità indicato nella parte bassa della Plancia Rivale. Indipendentemente dal numero di catture, egli aggiunge sempre 1 sola Moneta al Deposito Tasse.

Esempio: il Rivale ha 3 catture da fare. Ci sono Lavoratori avversari in ognuno dei seguenti posti: Piazza, Cava, Miniera e Argentiere. La Principessa si trova sull'Argentiere e quindi effettua lì la prima cattura. Quindi prosegue catturando nella Miniera e poi in Piazza.



➔ PIÙ LAVORATORI (PRINCIPESSA / MINIERA / MAGAZZINO REALE / PIAZZA / FORESTA / CAVA / ARGENTIERE / CORPO DI GUARDIA / OFFICINA)

In partite con il Rivale e con 2 o più giocatori, il Rivale cattura sempre il gruppo di Lavoratori avversari più numeroso (non necessariamente luoghi con il maggior numero di Lavoratori avversari). Nel raro caso in cui il Rivale scelga un luogo in cui 2 o più giocatori sono in parità per numero di Lavoratori e non abbia azioni sufficienti per catturarli tutti, il Rivale cattura comunque tutti i gruppi di Lavoratori in parità.

Esempio: se il Rivale ha 1 sola cattura e 2 giocatori hanno entrambi 4 Lavoratori nella Foresta (gruppi più numerosi), egli cattura tutti gli 8 Lavoratori con una sola azione.

Quando effettua azioni nel Corpo di Guardia, il Rivale prova a risolvere l'azione indicata più in alto sulla Plancia Rivale, prima di passare a quella successiva. Le ultime 2 azioni in basso possono essere eseguite più volte, se il Rivale ha le azioni necessarie. Tuttavia, egli non passerà alla quinta azione finquando ha Debiti da ripagare.

Esempio: il Rivale ha 4 azioni da effettuare e 3 Debiti da ripagare. Non ha nessun Lavoratore in prigione, nessun Lavoratore avversario catturato e nessuno dei propri Lavoratori catturato dagli altri giocatori. Quindi usa 3 delle sue azioni per ripagare i 3 Debiti (aggiungendo 9 Monete al Deposito Tasse e guadagnando 3 Reputazione) e poi con la quarta azione ottiene 1 carta Intrigo Futuro.



VARIANTE SOLITARIO: ICONE DI GIOCO



Focus - Vedi la Plancia Rivale per istruzioni.



Piazza un Lavoratore nel luogo della Principessa



Avanza di 1 livello nella Cattedrale e guadagna 1 Reputazione (*al posto di una carta Ricompensa*).



Pesca una carta Intrigo Futuro e aggiungila alla pila degli scarti degli Intrighi.



Rivela e risolvi la prossima carta Intrigo.



Sposta tutte le Tasse nella riserva generale e ottieni una pari quantità di Monete.



Scarta 2 Apprendisti. Il Segnalino Risorse determina quali carte rimuovere.

Offerta. Il Rivale effettua sempre un'Offerta utilizzando le risorse della riserva generale.



Il Segnalino Risorse determina quale risorsa il Rivale offre. Se questa è occupata, sceglie la risorsa successiva sulla destra, ritornando indietro fino all'Argilla se necessario.

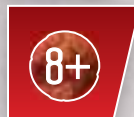
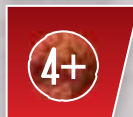
Ottieni 1 Decorazione (*L'Era degli Artigiani*). Il Segnalino Risorse indica quale carta prende il Rivale. Diversamente dalla precedente Variante Solitario, il Rivale non ottiene una Decorazione ogni volta che piazza un Lavoratore nella Sede delle Corporazioni. Il Rivale ignora gli effetti immediati delle Decorazioni.



Piazza un Lavoratore nel luogo indicato, se:



Ci sono 3 o 4 Lavoratori di uno stesso avversario in un luogo qualsiasi.



Ci sono almeno 4 o 8 Tasse nel Deposito Tasse.



Il Rivale ha uno o più Lavoratori catturati.



Il Rivale ha almeno 2 Lavoratori in Prigione.



Il Rivale ha più Lavoratori di qualsiasi altro giocatore nel luogo dove è presente la Principessa.



Il Rivale può costruire una Meraviglia o lavorare alla Cattedrale.



Il Rivale può lavorare alla Cattedrale anche se ha Reputazione minore o uguale a 9.



Il Rivale può lavorare alla Cattedrale e non ci sono più carte nel mazzo Intrighi Futuri.



Il Rivale ha Influenza minore o uguale a 5.



Il Rivale può impilare un Lavoratore nella Sede delle Corporazioni (*L'Era degli Artigiani*).

VARIANTE SOLITARIO: I RIVALI



Nobile

Focus: Luogo della Principessa. Effettua un'Offerta e guadagna 1 carta Intrigo Futuro.
Abilità: paga 2 Marmi in meno per costruire le Meraviglie.



Gendarme

Focus: Piazza. Manda in prigione i Lavoratori catturati, o aggiunge 1 Tassa ed effettua 1 cattura per Lavoratore.
Abilità: Ottiene 1 Marmo ogni volta che manda in Prigione i Lavoratori catturati.



Illusionista

Focus: Mercato Nero.
Power: Non perde Reputazione quando piazza Lavoratori nel Mercato Nero.



Pettegola

Focus: Officina. Scarta 2 Apprenisti, ottiene 2 Tasse e 2 carte Intrigo Futuro.
Abilità: Effettua una cattura dopo aver costruito una Meraviglia o essere avanzata sulla Cattedrale.



Mecenate

Focus: Magazzino Reale. Ottiene 1 Marmo ogni 2 Lavoratori, e/o guadagna 1 Reputazione con 1 Lavoratore.
Abilità: Guadagna 1 Influenza ogni volta che piazza un Lavoratore nel Magazzino Reale.



Ambulante

Focus: Argentiere. Ottiene 1 Moneta più 1 Moneta per ogni Lavoratore.
Power: Guadagna 1 Influenza e ottiene 2 Monete quando si attiva la Pulizia del Mercato Nero.

VARIANTE SOLITARIO E COOPERATIVA: CONTEGGIO FINALE

Solo: Il Rivale ottiene PV per le Meraviglie, la Cattedrale, la Reputazione e il Marmo. Inoltre, come i giocatori, perde PV per i Debiti non pagati e i Lavoratori in Prigione. Se stai usando L'Era degli Artigiani, il Rivale ottiene PV anche per le Decorazioni

Co-op: A fine partita il giocatore con più Influenza ottiene 4 Ori solo se ha più di 8 Influenza. Poni un Segnalino Giocatore non utilizzato sul Tracciato Influenza come promemoria durante la partita.

NUOVI APPRENDISTI ED EDIFICI

Nobile

Ottieni le risorse indicate, se hai almeno 1 Lavoratore nel luogo della Principessa durante la Pulizia del Mercato Nero.

Benefattore

Al Magazzino Reale, al costo di un'azione, puoi pagare 1 risorsa tra Pietra, Legno o Argilla per guadagnare 1 Influenza.

Ciarlatano

Puoi sempre scegliere di perdere 1 Influenza al posto di pagare 1 delle risorse indicate, quando richiesto. Puoi usare questa abilità più volte nel turno.

Cavaliere / Diplomatico

Guadagna 1 Influenza ogni volta che piazzati un Lavoratore nel luogo indicato.

Finanziatrice / Stagnino

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

Specialista

Ottieni la ricompensa indicata, quando costruisci un Edificio (*Meraviglie comprese*).

Estorsore

Ogni volta che ottieni 1 Debito, guadagni 1 Influenza.

Scugnizzo

Ottieni le risorse indicate se hai almeno 1 Lavoratore nel luogo dello Speculatore durante la Pulizia del Mercato Nero.

Arena, Terme, Palazzo di Giustizia, Palco, Gogna

Ottieni immediatamente le risorse / azioni indicate.

Monastero

Guadagna immediatamente 1 Influenza per ogni livello di lavoro alla Cattedrale.

Abbazia, Studio

Tutti i giocatori guadagnano immediatamente la ricompensa indicata (*1 carta Edificio o liberare i propri Lavoratori dalla Prigione*).

Bottega del Carpentiere, Scalpellino, Mosaicista

A fine partita guadagna Reputazione per ogni Apprendista che possiede la specializzazione indicata.

Cittadella

A fine partita libera tutti i tuoi Lavoratori dalla Prigione.

Rimessa, Carcere, Baita, Mulino, Coniatore, Teatro

Piazza immediatamente un Lavoratore nel luogo indicato e risolvi l'azione normalmente.

Maniero, Villa, vampo, Cripta, Mura

A fine partita guadagna Reputazione o PV in base alla condizione indicata (*Mura: per ogni coppia di Edifici e livelli della Cattedrale*).

Collegio

Rimuovi immediatamente gli 8 Apprendisti più a sinistra presenti sul tabellone e fai scorrere i 2 rimanenti verso sinistra. Riempi gli spazi rimasti vuoti e ingaggia gratuitamente 1 degli Apprendisti disponibili.

NUOVE PLANCE GIOCATORE



Arnulf inizia la partita con 3 Lavoratori in Prigione, 4 Monete, 6 Reputazione, 0 Influenza e 3 Argille. Quando piazza un Lavoratore in un luogo, la Principessa, se presente, conta come un suo Lavoratore.



Charles inizia la partita con 0 Lavoratori in Prigione, 3 Monete, 8 Reputazione, 3 Influenza e 2 Legni. Ottiene 1 Moneta ogni volta che piazza un Lavoratore nel luogo dove è presente lo Speculatore.



Clotilde inizia la partita con 0 Lavoratori in Prigione, 0 Monete, 13 Reputazione, 1 Influenza e 1 Debito. Ottiene 1 Argilla ogni volta che perde Reputazione.



Isabette inizia la partita con 5 Lavoratori in Prigione, 7 Monete, 4 Reputazione, 2 Influenza e 1 Edificio. Ottiene 1 Marmo ogni volta che ingaggia un Apprendista *(anche per l'Apprendista scelto ad inizio partita)*



Louis inizia la partita con 13 Lavoratori in Prigione, 11 Monete, 2 Reputazione, 2 Influenza e 1 Oro. Può sempre pagare 2 Monete al posto di perdere Influenza. Inoltre, può sempre lavorare alla Cattedrale, indipendentemente dalla propria Reputazione.



Zesiro inizia la partita con 0 Lavoratori in Prigione, 2 Monete, 10 Reputazione, 1 Influenza e 2 Pietre. Ottiene 1 Influenza ogni volta che costruisce un Edificio o lavora alla Cattedrale. Inoltre, può sempre accedere al Mercato Nero, indipendentemente dalla propria Reputazione.

PULIZIA DEL MERCATO NERO – RIEPILOGO



1. I Lavoratori nel Mercato Nero vanno in Prigione.
2. Rinnova le carte Mercato Nero.
3. Risolvi le abilità dello Scugnizzo e del Nobile.
4. Risolvi le Conseguenze dello Speculatore.
5. Risolvi le Conseguenze della Principessa.
6. Sposta le risorse Offerte sulle Meraviglie.
7. Rinnova le carte Offerta/Conseguenza.
8. Sposta la Principessa e lo Speculatore.
9. Risolvi le abilità degli Apprendisti che si attivano durante la Pulizia del Mercato Nero.
10. Tutti i giocatori con 3 o più Lavoratori in Prigione perdono 1 Reputazione.
11. Il giocatore con più Lavoratori in Prigione ottiene 1 Debito.