

# ARCHIPELAGO: WAR & PEACE - Glossario carte evoluzione<sup>(\*)</sup>

A cura di Kraken per l'associazione "Tana dei Goblin" - [www.goblins.net](http://www.goblins.net)

| 20 Personaggi:   |                      |  |
|------------------|----------------------|--|
| Carta            | ITA                  | Descrizione  |
| Archivist        | Archivista           | Scegli una Carta Evoluzione che non sia nel gioco e piazzala di fronte a te. Paga alla banca il suo prezzo minimo.   |
| Arms Dealer      | Commerciante di Armi | Tutti i giocatori devono spostare tutti i loro cubetti ferro davanti ai propri schermi. Puoi acquistare ognuna di queste risorse per 4f l'una. Le risorse che non hai acquistato tornano ai proprietari.   |
| Artist           | Artista              | Non puoi usare l'Artista se la differenza fra il segnalino della popolazione della colonia e il segnalino della ribellione è meno di 10.   |
| Butcher          | Macellaio            | Se vendi una o più risorse bestiame su uno qualunque dei mercati, raddoppia gli introiti che ricevi dalla banca.   |
| Cartographer     | Cartografo           | Scegli un giocatore. Quel giocatore deve darti un gettone esplorazione. Se non ne ha nessuno, deve provarlo alzando il suo schermo.  |
| Chief Kalinago   | Capo Kalinago        | Scegli una regione. Se il numero di capanne in quella regione è più alto di quello totale dei cittadini in quella stessa regione, elimina tutti i cittadini presenti e rimettili nelle riserve dei rispettivi giocatori. Indietreggia di conseguenza il segnalino della popolazione. |
| Colonial Trader  | Mercante Coloniale   | Piazza 4 diverse risorse che ti appartengono sul mercato d'esportazione e ricevi dalla banca 25f.  |
| Corrupt Governor | Governatore Corrotto | Tutti i giocatori partecipano a un'asta a pugno chiuso con fiorini. Il giocatore che ha puntato più alto dà i fiorini a chi possiede il Governatore. Fatto ciò, sarà lui a diventarne il nuovo proprietario. Tutte le puntate perdenti vanno invece alla banca.                      |
| Diplomat         | Diplomatico          | Puoi ingaggiare il Diplomatico solo durante la risoluzione di una crisi.   |

|                  |                        |  |
|------------------|------------------------|--|
| General          | Generale               | Dichiara guerra a un avversario. Scegli una regione dove controlli più cittadini attivi di quanti cittadini controlla il tuo avversario, che siano o meno ingaggiati. Rimuovi uno dei cittadini dell'avversario dalla regione, e rimettili nella riserva.  |
| Informant        | Informatore            | Scegli un giocatore. Quel giocatore deve sollevare il suo schermo per 10 secondi, durante i quali tutti i giocatori saranno liberi di contare ed esaminare gli elementi di gioco nascosti del giocatore, eccezion fatta per l'obiettivo.   |
| Lumberjack       | Tagliaboschi           | Ricevi 1 legno dalla banca.  |
| Maréchal Vauban  | Maresciallo Vauban     | Protegge tutti i villaggi e porti che controlli, incluse le unità all'interno, da ogni effetto negativo causato da una carta evoluzione, sino alla fine del turno, sino a quando questi rimangono sotto il tuo controllo.  |
| Master Fisherman | Pescatore Esperto      | Ricevi 2 pesci dalla banca.  |
| Monopolist       | Monopolista            | Nomina un tipo di risorsa. Tutti i giocatori devono spostare tutti i loro cubetti di quella risorsa davanti ai propri schermi. Li prendi tutti. Ogni giocatore può però decidere di pagarti 3f per ogni cubetto che vuole tenersi.   |
| Mountaineer      | Montanaro              | Se la prima regione visibile in cima al mazzo delle regioni contiene montagne, puoi esplorare quella regione senza spendere dischi azione. La regione piazzata in gioco deve essere esattamente quella che era visibile in cima al mazzo.  |
| Rich Investor    | Investitore Possidente | Scegli un villaggio controllato da un avversario. Pagalo 8f. Sposta il suo cittadino fuori dal villaggio, ma nella stessa regione, ed è considerato non ingaggiato. Sposta uno dei tuoi cittadini attivi e non ingaggiati presenti nella stessa regione, all'interno del villaggio.                          |
| Robinson Crusoe  | Robinson Crusoe        | Se controlli un cittadino attivo e non ingaggiato che si trovi da solo su un'isola, con nessun altro cittadino di qualsivoglia colore che sia sulla sua stessa isola, puoi raccogliere tre risorse che l'isola può garantire. Piazza il tuo cittadino su una delle risorse raccolte e reperibili sull'isola. |
| Rum Dealer       | Commerciante di Rum    | vedi carta   |
| Stonemason       | Capomastro             | Se vendi una o più risorse pietra su uno qualunque dei mercati, raddoppia gli introiti che ricevi dalla banca.   |

**20 Progressi:**

| <b>Carta</b>           | <b>ITA</b>              | <b>Descrizione</b>   |
|------------------------|-------------------------|--|
| Artisanal Distillery   | Distilleria Artigianale | Rimuovi un frutto esotico dal mercato domestico. Guadagna 3f dalla banca.  |
| Bank                   | Banca                   | Puoi prendere in prestito dalla banca sino a 5f. Devi però restituirne il doppio al termine del tuo round. Se non ne sei in grado, alza il tuo schermo e consegna alla banca tutte le tue risorse, i tuoi fiorini e i tuoi gettoni esplorazione.   |
| Catapults              | Catapulte               | Distruggi una costruzione collocata nella stessa regione dove si trovi uno dei tuoi cittadini attivi e non ingaggiati.   |
| Clerical Constructions | Edifici Sacri           | Costruisci un tempio in una regione dove hai un cittadino, attivo e non ingaggiato, senza usare dischi azione.   |
| Colonial Lottery       | Lotteria Coloniale      | Mischia le carte tendenza che non sono state usate e fanne un mazzo. Rivela quindi la prima. Se un giocatore dimostra di essere primo secondo i criteri di quella carta, e non pareggia con nessuno, guadagna 10f dalla banca. Rimuovi poi quella carta tendenza dal gioco.  |
| Conveyors              | Trasportatori           | Durante la sua fase Migrazione, un qualunque giocatore può pagare 2f al proprietario dei Trasportatori e usare tutte le navi non ingaggiate appartenenti a qualunque giocatore come parte di un convoglio. Il giocatore non può comunque spostare le navi di un avversario in un'altra regione. Il proprietario dei Trasportatori può usare la carta pagando invece 2f alla banca.                                 |
| Corruption             | Corruzione              | Alla fine della fase 2, l'ultimo giocatore nell'ordine di gioco può attivare Corruzione. Egli può invertire la sua posizione con quella del giocatore che gli è avanti pagando 1f alla banca. Può ripetere più volte il processo. Se raggiunge il primo posto dell'ordine di gioco, è il nuovo giocatore che si ritrova ultimo che può attivare Corruzione allo stesso modo, se lo desidera. Ripetete a volontà... |

|                  |                              |  |
|------------------|------------------------------|--|
| Hospital         | Ospedale                     | Per ogni 3f pagati alla banca, indietreggia di 1 il segnalino ribellione. Non c'è limite alla quantità di monete che può essere impiegata in questo modo.  |
| Illuminati       | Gli Illuminati               | Rimuovi la carta tendenza del gioco dalla partita, e scegline una nuova, a patto che non sia stata eliminata dal gioco. Metti questa carta tendenza in gioco, così che resti visibile a tutti. Il possessore degli Illuminati passa quindi la carta ingaggiata degli Illuminati a un giocatore a sua scelta.   |
| Jail             | Galera                       | Rimuovi sino a 3 cittadini ribelli dall'arcipelago, e piazzali su questa carta, come cittadini attivi. Indietreggia conseguentemente il segnalino della ribellione. Sei libero di negoziare per il rilascio dei prigionieri con ognuno dei loro proprietari.   |
| Militia          | Milizia                      | Rimuovi un cittadino ribelle dall'arcipelago e rimettilo nella corrispondente riserva. Indietreggia conseguentemente di uno il segnalino della popolazione.  |
| Moai Statues     | Statue Moai                  | vedi carta   |
| National Holiday | Festa Nazionale              | Rimuovi un segnalino bestiame e uno frutta esotica dal mercato domestico e rendili alla banca. Guadagni 2f dalla banca.  |
| Navigation Act   | Iniziativa degli Esportatori | Puoi eseguire quante Transazioni desideri sul mercato d'esportazione, sino a una quantità pari al numero di navi che controlli.  |
| Port Blockade    | Embargo                      | Il giocatore che attiva questa carta rimuove una delle sue navi non ingaggiate dall'arcipelago e la piazza sulla carta. I giocatori che controllano meno navi di quante ne controlla lui non possono effettuare transazioni sul mercato d'esportazione. La nave piazzata sulla carta resta controllata dal giocatore. Una volta che l'Embargo è disingaggiato, il giocatore riprende la nave e la piazza dove vuole nelle acque dell'arcipelago. |
| Racketeering     | Racket                       | Puoi attivare il Racket quando un avversario raccoglie più di una risorsa dello stesso tipo con una sola azione. Questo giocatore ti deve consegnare una di quelle risorse.  |

|                  |                      |  |
|------------------|----------------------|--|
| Siege            | Assedio              | Scegli una regione controllata dal villaggio di un avversario nella quale il numero di cittadini attivi e non ingaggiati che controlli è maggiore di quello dei cittadini attivi controllati dall'avversario. Il cittadino che controlla la città diventa un ribelle.  |
| Triangular Trade | Scambio a tre        | Sposta il segnalino dei lavoratori disoccupati in avanti di tanti spazi quante sono le navi che controlli. Sposta anche il segnalino ribellione della stessa quantità. Prendi quella stessa quantità di risorse, o anche meno, dal mercato domestico. Vendi quello stesso numero di risorse, o anche meno, sul mercato d'esportazione. |
| Trojan Seahorse  | Cavalluccio di Troia | Rimuovi un cittadino di un avversario dal controllo di un villaggio e rimettilo nella riserva corrispondente. Piazza un cittadino del tuo colore, preso dalla riserva, nel villaggio. Rimuovi il Cavalluccio di Troia dal gioco.   |
| Wartime          | Tempi di Guerra      | Tutti i giocatori partecipano a un'asta a pugno chiuso con ferro. Il giocatore che ha puntato più alto (no pareggi) elimina un cittadino a sua scelta del giocatore che ha puntato di meno. Il cittadino ucciso torna alla riserva. Indietreggia il segnalino della popolazione di 1.  |

(\*) Nota del Traduttore: per evidenti ragioni di copyright, appartenente a Christophe Boelinger, l'autore del gioco, e alla casa editrice "Ludically", delle carte è riportata la sola traduzione del testo. Pertanto, all'interno del file non troverete nessuna indicazione circa prezzi di attivazione e simboli riportati sulle carte evento. Il presente file vuole infatti essere solo di aiuto a chi possiede l'espansione "Archipelago: War & Peace".