

# Die Säulen Der Erde

( I Pilastri Della Terra)

## Carte Evento e Quick Reference in italiano



Realizzazione a cura di:

Giancarlo 'Dominex' Fioretti

[studiocasaimpresa@fastwebnet.it](mailto:studiocasaimpresa@fastwebnet.it)

Reggio Emilia - Novembre 2006 - V1.2



[www.goblins.net](http://www.goblins.net)

### Nota sul Copyright

Il presente materiale è un'opera amatoriale creata con il solo scopo di aiutare i giocatori che hanno problemi con le lingue straniere, e per tanto non si vuole infrangere alcun copyright, i quali appartengono ai rispettivi proprietari.

### **Il Re celebra un'importante vittoria sui suoi avversari!**

Tutti i giocatori ricevono 5 Monete d'oro.



### **L'Inverno freddo causa una carestia!**

Il prodotto di tutte le Carte Materiale da Costruzione è ridotto di 1.

### **Richard conquista il Castello!**

Tutti i giocatori ricevono 1 Metallo.



### **Per la protezione della Cattedrale deve essere costruito un Muro Urbano!**

Nel prossimo Turno ciascun giocatore può usare soltanto due Mastri Architetti.

### **L'Arcivescovo dona una statua della Madonna alla Cattedrale!**

Per ciascun giocatore la capacità di un proprio Artigiano aumenta di 1 (non si applica al Orgelbauer e al Glockengießer).



### **Il conflitto tra il Priore Philip e l'Arcivescovo Waleran aumenta!**

Tutti i giocatori perdono 2 Punti Vittoria.

### **Le Folle di Freiwilligen aiutano con la costruzione della Cattedrale!**

Il prodotto di tutte le Carte Materiale da Costruzione aumenta di 1.



### **William Hamleigh eleva le Tasse!**

Tutti i giocatori perdono 4 Monete d'Oro.

### **Il Priore Philip apre i Beni del Monastero!**

Fino a cinque Lavoratori di ciascun giocatore al Mulino ricevono un salario doppio.



### **Parti della Cattedrale crollano!**

Tutti i giocatori perdono un Artigiano a loro scelta.

## Sequenza del Turno di Gioco

### **I. Scegliere Carte Materiali da Costruzione e Carte Artigiano**

Le Carte Materiale da Costruzione rimanenti si riutilizzano nel prossimo Turno. I Lavoratori inutilizzati vanno al Mulino [3].

### **II. Piazzare i Mastri Architetti**

Il primo giocatore può riporre una volta per Turno un Mastro Architetto ed estrarne un altro.

### **III. Azioni sul Tabellone (in senso orario)**

#### **1. Eventi**

#### **2. Seggio del Vescovo: Protezione dagli Eventi**

Puoi non subire gli effetti negativi della Carta Evento, oppure prendere un Materiale a tua scelta dal Mercato dei Costruttori.

#### **3. Introiti dal Mulino**

Guadagni 1 Moneta d'Oro per Lavoratore. Non puoi avere massimo 30 Monete d'Oro.

#### **4. Kingsbridge: Prendere una Carta Vantaggio**

Le Carte Vantaggio rimanenti vengono rimosse dal gioco.

#### **5. Residenza del Priorato: Punti Vittoria**

#### **6-8. Arrivo del Materiale da Costruzione (Legno, Pietre, Sabbia)**

#### **9. Corte del Re: Amnistia dalle Tasse (il 1° riceve 1 Metallo)**

Tira il dado delle Tasse. Se hai piazzato un Mastro Architetto sei esente dalle Tasse.

#### **10. Shiring: Prendere l'Artigiano**

Gli Artigiani presi non si pagano, e quelli rimanenti vengono rimossi dal gioco.

#### **11. Castello di Shiring: Prendi 2 Lavoratori per il prossimo Turno**

#### **12. Mercato dei Costruttori di kingsbridge: Compra e vendi Materiali**

Non puoi acquistare e vendere lo stesso tipo di materiale nello stesso Turno.

#### **13. Cattedrale: Punti Vittoria per gli Artigiani**

Puoi conservare massimo 5 Materiali da Costruzione a tua scelta.

#### **14. Cambio primo giocatore**

Se nessuno piazza un Mastro Architetto, diviene primo giocatore il prossimo in senso orario.



### Preparazione del Gioco

- Ogni giocatore riceve 3 Mastri Architetti e 12 Lavoratori (quello grande vale 5) del colore scelto. I Mastri Architetti vanno poi nel sacchetto.
- Ogni giocatore riceve le 3 Carte Artigiano di base (del colore scelto).
- Piazzare la pedina dei Punti Vittoria di ogni giocatore sul 2.
- Ogni giocatore riceve 20 Monete d'Oro +1 per ogni giocatore precedente.
- Ordinare le 24 Carte Artigiano in base al Turno di apparizione.
- Mischiare le 9 Carte Materiali da Costruzione e piazzare le prime 7 nella scorta affianco al tabellone.
- Rimuovere le Carte Vantaggio dell'ultimo Turno, mischiare le restanti 14 Carte e rimuovetene 4. Piazzate le restanti 10 sopra le 2 dell'ultimo Turno in una pila affianco al tabellone. Piazzare le prime 2 a kingsbridge [4].
- Mischiare le 10 Carte Evento e rimuovetene 4.
- Riempire il Mercato dei Costruttori (4 Pietra, 4 Legno, 4 Sabbia) [12].
- Mettere un Metallo alla Corte del Re (sulla tenda grande)[9].
- Piazzare i 4 Lavoratori grigi al Castello di Shiring [11].
- Piazzare tutti i restanti componenti del gioco affianco al tabellone.

### Prima del Prossimo Turno di Gioco

- Riempire il Mercato dei Costruttori (4 Pietra, 4 Legno, 4 Sabbia) [12].
- Mettere un Metallo alla Corte del Re [9].
- Rimettere i Lavoratori grigi al Castello di Shiring [11].
- Rimettere l'indicatore della ruota dei costi sul 7.
- Piazzare 2 nuove Carte Vantaggio a Kingsbridge [4].
- Piazzare i primi 2 Artigiani del prossimo Turno in Shiring [10]. Gli altri due vanno piazzati come scorta affianco al tabellone.
- Rimischiare le 9 Carte Materiali da Costruzione e piazzare le prime 7 nella scorta affianco del tabellone, assieme ai 2 Artigiani.

### Condizioni per gli Artigiani

- Senza un Mörtelmischer non puoi guadagnare Punti Vittoria con i Mason.
- Senza un Steinmetz non puoi vendere Pietre al Mercato dei Costruttori.
- Senza un Schreiner non puoi comprare Legno al Mercato dei Costruttori.

