

Riassunto delle regole:

Preparazione:

- Mischiare e disporre casualmente i governatori in fila.
- Dare una tessera personaggio a caso a ciascun giocatore.
- Dare a ciascun giocatore 15 monete d'oro e 6 case.
- A turno i giocatori (a turno tutti la n°1, tutti la n°2 ecc.) piazzano 4 case nei villaggi (in base al personaggio posseduto).

Sequenza di gioco:

- 1) il maraja viene spostato in visita ad una città e la fila dei governatori è spostata di 1 posto verso l'alto:
va in alto il governatore
(la cui città è stata appena visitata dal maraja).
- 2) ogni giocatore sceglie in segreto le proprie azioni.
- 3) ogni giocatore esegue a turno le proprie azioni
(a seconda del proprio personaggio)
- 4) calcolo del punteggio nella città appena visitata dal maraja.

Punteggio:

palazzo in centro: 2 punti
palazzo o casa o architetto: 1 punto



2	10 - 5
3	11 - 7 - 3
4	12 - 9 - 6 - 3
5	13 - 10 - 7 - 4 - 1

Chi è l'unico costruttore in 1 città al momento del conteggio: riceve **5 punti bonus** **addizionali**.

Azioni:



cava:

prendi 2 case dalla tua riserva e ponile davanti a te.
E' possibile farne uso immediato o in turno\i successivi\i.



sposta una tua casa già edificata:

puoi spostare una tua casa già presente sul tabellone.
Puoi spostarla in un villaggio o in una città
(solo se il tuo architetto è presente).



costruisci 2 case:

1 deve essere posta in un villaggio e 1 deve essere posta
in città (deve essere presente in città il tuo architetto)
costo: 1 moneta d'oro per ogni casa.



costruisci 1 casa:

puoi costruire 1 casa in 1 villaggio o in 1 città
(deve essere presente in città il tuo architetto)
costo: 1 moneta d'oro.



cambiamento ordine nella track:

puoi cambiare (spostamento indietro di 2 spazi)
l'ordine dei governatori per stabilire il maraja in quale
città (= di quale governatore) effettuerà la sua visita.



oro:

prendi dalla banca 2 monete d'oro.



scambio di una tessera personaggio:

scambia una tua tessera personaggio con una non scelta
(= disponibile sul banco) o con una di un altro giocatore
(egli non potrà rifiutarsi di scambiare).



costruisci 1 palazzo e 1 casa:

1 palazzo costa 12 monete d'oro
1 casa costa 1 moneta d'oro (o in 1 città o in 1 villaggio)
in città deve essere presente il tuo architetto.



costruisci un palazzo:

1 palazzo costa 12 monete d'oro
in città deve essere presente il tuo architetto.

Fine del gioco:

un giocatore ha costruito il suo 7° palazzo o il governatore è giunto in casella 10