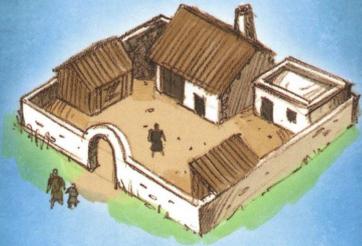


1 Fabbrica di indaco 1



Fase del produttore
Il proprietario produce 1 di indaco

1 punto vittoria

2 Mulino per lo zucchero 2



Fase del produttore
Il proprietario produce 1 di zucchero

1 punti vittoria

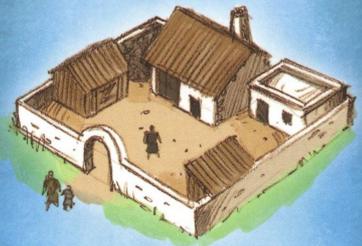
3 Deposito di tabacco 3



Fase del produttore
Il proprietario produce 1 di tabacco

2 punti vittoria

1 Fabbrica di indaco 1



Fase del produttore
Il proprietario produce 1 di indaco

1 punto vittoria

4 Torrefazione del caffè 4



Fase del produttore
Il proprietario produce 1 di caffè

2 punti vittoria

5 Fonderia di argento 5



Fase del produttore
Il proprietario produce 1 di argento

3 punti vittoria

7 Cattedrale 7



A fine partita
Il proprietario ottiene 4-3-2-1-0 PV per ogni palazzo "6" degli avversari

? punti vittoria

5 Eroe 5



Monumento
(nessuna funzione speciale)

5 punti vittoria

5 Eroe 5



Monumento
(nessuna funzione speciale)

5 punti vittoria

5 Libreria 5



Tutte le fasi
Il proprietario utilizza
due volte il privilegio del
suo ruolo

3 punti vittoria

5 Libreria 5



Tutte le fasi
Il proprietario utilizza
due volte il privilegio del
suo ruolo

3 punti vittoria

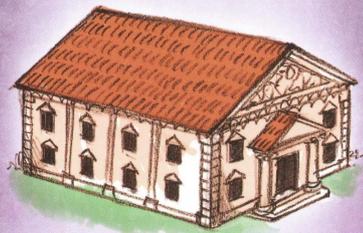
6 Sede delle
corporazioni 6



A fine partita
Il proprietario ottiene 2
punti vittoria in più per
ciascuno dei suoi edifici di
produzione

? punti vittoria

6 Municipio 6



A fine partita
Il proprietario ottiene 1
punto vittoria in più per
ciascuno dei suoi edifici
viola

? punti vittoria

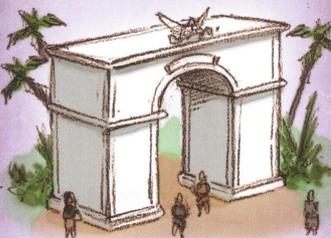
6 Palazzo 6



A fine partita
Il proprietario
ottiene 1 punto
vittoria in più ogni 4
punti vittoria

? punti vittoria

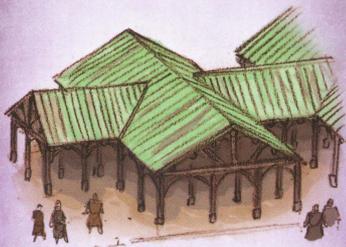
6 Arco di
trionfo 6



A fine partita
Il proprietario
ottiene altri 4-6-8
punti vittoria per
1-2-3 monumenti

? punti vittoria

4 Mercato 4



Fase del commerciante

Il proprietario prende 1 carta in più per aver venduto un bene

2 punti vittoria

4 Cava 4



Fase del costruttore

Il proprietario paga 1 carta in meno durante la costruzione di un edificio viola

2 punti vittoria

4 Colonna della vittoria 4



Monumento
(nessuna funzione speciale)

4 punti vittoria

3 Cappella 3



Fase del governatore

Il proprietario può collocare 1 carta di mano sotto la sua cappella (ciascuna vale 1 PV alla fine della partita)

2 punti vittoria

3 Acquedotto 3



Fase del produttore

Il proprietario produce 1 bene in più

2 punti vittoria

3 Prefettura 3



Fase del consigliere

Il proprietario tiene 1 carta in più tra quelle pescate

2 punti vittoria

3 Falegnameria 3



Fase del costruttore

Il proprietario prende 1 carta dal mazzo dopo aver costruito un edificio viola

2 punti vittoria

3 Torre 3

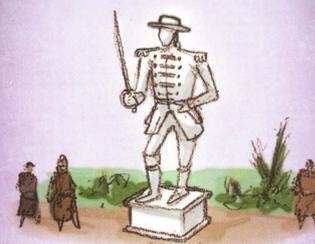


Fase del governatore

Il proprietario può avere fino a 12 carte in mano

2 punti vittoria

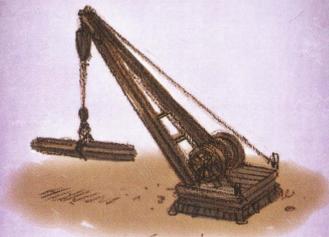
3 Statua 3



Monumento
(nessuna funzione speciale)

3 punti vittoria

2 Gru 2



Fase del costruttore

Il proprietario può costruire sopra uno dei suoi edifici (e pagare la differenza)

1 punto vittoria

2 Ospizio per poveri 2



Fase del costruttore

Il proprietario prende 1 carta dal mazzo se, di mano, possiede soltanto 0 o 1 carta dopo la costruzione

1 punto vittoria

2 Bancarella del mercato 2



Fase del commerciante

Il proprietario prende 1 carta dal mazzo quando vende almeno 2 beni

1 punto vittoria

2 Pozzo 2



Fase del produttore

Il proprietario prende 1 carta dal mazzo quando produce almeno 2 beni

1 punto vittoria

2 Stazione commerciale 2



Fase del commerciante

Il proprietario può vendere 1 bene in più

1 punto vittoria

2 Mercato nero 2

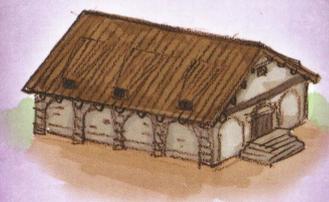


Fase del costruttore

Il proprietario può scartare 1 o 2 beni e ridurre il costo della costruzione di 1 o 2 carte

1 punto vittoria

1 Archivio 1



Fase del consigliere

Il proprietario può scartare le carte di mano oltre a quelle pescate

1 punto vittoria

1 Officina del fabbro 1



Fase del costruttore

Il proprietario paga 1 carta in meno durante la costruzione di un edificio di produzione

1 punto vittoria

1 Miniera d'oro 1

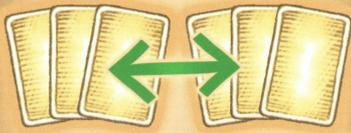


Fase del prospettore

Il proprietario scopre fino a 4 carte dal mazzo, se tutte hanno costi di costruzione diversi potrà aggiungerne una alla mano

1 punto vittoria

Amnistia Generale



ogni giocatore può scambiare *qualsiasi* numero di carte dalla sua mano con la riserva

Tasse



ogni *altro* giocatore deve scartare *una* carta dalla sua mano

Estinzione dei Debiti



ogni giocatore pesca 3 carte dalla riserva

Terremoto



ogni giocatore deve distruggere *uno* dei suoi edifici (mettere negli scarti)

5 Fonderia di argento 5



Fase del produttore
Il proprietario produce 1 di argento

3 punti vittoria

4 Torrefazione del caffè 4



Fase del produttore
Il proprietario produce 1 di caffè

2 punti vittoria

3 Deposito di tabacco 3



Fase del produttore
Il proprietario produce 1 di tabacco

2 punti vittoria

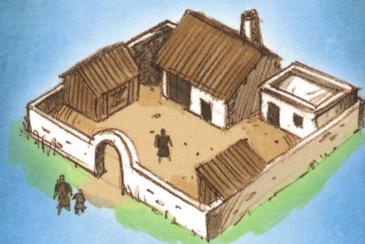
2 Mulino per lo zucchero 2



Fase del produttore
Il proprietario produce 1 di zucchero

1 punti vittoria

1 Fabbrica di indaco 1



Fase del produttore
Il proprietario produce 1 di indaco

1 punto vittoria



"Nota: la presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto a i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario."