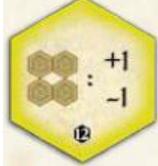
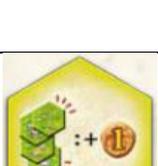


The Castles of Burgundy - Aiuto Giocatore

	<p>Prendi la tessera a sei lati dal tabellone</p> <p>Il dado indica da quale deposito prelevare; piazzala in uno spazio magazzino vuoto nell'angolo in basso a sinistra del tabellone giocatore.</p>		<p>Pensione</p> <p>Il giocatore può immediatamente prendere 4 tessere lavoratori dalla riserva generale e aggiungerli alla sua.</p>
	<p>Metti la tessera a sei lati nella tua proprietà</p> <p>Il dado indica in quale spazio vuoto piazzare la tessera; la tessera deve essere adiacente ad almeno un'altra tessera piazzata in precedenza ed essere dello stesso colore dello spazio.</p>		<p>Banca</p> <p>Quando un giocatore aggiunge una banca alla sua proprietà, immediatamente prende 2 Pepite dalla riserva generale e li aggiunge alla sua.</p>
	<p>NAVI</p> <p>1.) Il giocatore prende tutte le tessere beni dal deposito scelto e le aggiunge alla sua riserva di beni. 2.) Il giocatore muove uno spazio a destra sul tracciato ordine di gioco.</p>		<p>Municipio</p> <p>Il giocatore può subito aggiungere una seconda tessera a sei lati <i>a sua scelta</i> alla sua proprietà da uno dei suoi tre spazi magazzino, non importa il colore (e con tutti i suoi effetti!).</p>
	<p>ANIMALI (verde chiaro):</p> <p>Forniscono punti vittoria in base a quanti animali ci sono sulla tessera;</p> <p>Quando un pascolo esistente si espande, gli animali presenti vengono riconteggiati.</p>		<p>Torre di Guardia</p> <p>Il giocatore può immediatamente muovere il suo segnalino giocatore avanti di 4 spazi sul tracciato punti vittoria.</p>
	<p>Castelli (verde scuro):</p> <p>Il giocatore <i>immediatamente</i> effettua una azione extra <i>a sua scelta</i> come se avesse a disposizione un altro dado con un risultato a sua scelta.</p>		<p>Mercato</p> <p>Il giocatore può subito prendere una tessera nave (blu) o animale (verde chiaro) <i>a sua scelta</i> da un qualsiasi deposito numerato (non da quello nero!) e piazzarla in uno spazio magazzino vuoto nell'angolo in basso a sinistra del suo tabellone giocatore.</p>
	<p>Miniere (grigio):</p> <p>Queste sono le uniche tessere che non hanno un effetto <i>immediato</i> appena piazzate. Invece, alla fine di <i>ogni fase</i>, il giocatore riceve 1 Pepita dalla riserva per ogni miniera nella sua proprietà.</p>		<p>Vendi i Beni</p> <p>Il giocatore può decidere di vendere tutti i beni di un tipo dalla sua riserva beni. Il risultato del dado indica il tipo di beni: Tutti i beni di questo tipo vanno venduti (= girati):</p> <ul style="list-style-type: none"> • + 1 Pepita per vendita • + 2 -4 VP per tessera (con 2-4 giocatori)
	<p>Magazzino</p> <p>Il giocatore può immediatamente vendere un tipo di bene a sua scelta dal suo magazzino beni, esattamente come se avesse scelto l'azione "Vendi i beni".</p>		<p>Prendi le Tessere Lavoratori</p> <p>Senza considerare il risultato del dado, il giocatore prende 2 tessere lavoratori dalla riserva generale.</p>
	<p>Bottega del Carpentiere</p> <p>Il giocatore può subito prendere una tessera edificio beige da un qualsiasi deposito numerato (non da quello nero!) e piazzarla in uno spazio magazzino vuoto nell'angolo in basso a sinistra del suo tabellone.</p>		<p>Il Deposito Centrale Nero</p> <p>Oltre alle sue due azioni dado, una volta per turno, ogni giocatore può pagare 2 Pepite per comprare una tessera a sua scelta dal deposito nero. Può fare questo in <i>qualsiasi momento</i> del suo turno.</p>
	<p>Chiesa</p> <p>Il giocatore può subito prendere una tessera miniera (grigia), "conoscenza" (gialla) o castello (verde scuro) a sua scelta da un qualsiasi deposito numerato (non da quello nero!) e piazzarla in uno spazio magazzino vuoto nell'angolo in basso a sinistra del suo tabellone.</p>		<p>Tessere Gialle della Conoscenza</p> <p>Ci sono 26 differenti tessere gialle le cui funzioni sono descritte meglio in seguito, si attivano quando un giocatore le aggiunge alla sua proprietà.</p>

The Castles of Burgundy - Aiuto Giocatore

	<p>Il giocatore può ignorare la regola che solo un edificio di ciascun tipo è permesso in ogni città. Può aggiungere tutti gli edifici che desidera alle sue città, <i>senza restrizioni</i>.</p>		<p>Il giocatore può modificare <i>tutti</i> i risultati del dado usato per piazzare castelli, mine o "conoscenza" (tessere verde chiaro, grige o gialle) di +/1, come se avesse usato una tessera lavoratore per esso.</p>
	<p>Il giocatore riceve una tessera lavoratore dalla riserva generale in aggiunta alla normale Pepita per ognuna delle sue miniere alla fine di ogni fase.</p>		<p>Il giocatore può modificare un qualsiasi risultato del dado usato per prendere nuove tessere a sei lati dal tabellone di +/1, come se avesse usato una tessera lavoratore per esso.</p>
	<p>Il giocatore riceve 2 Pepite dalla riserva generale invece che 1 ogni volta che vende beni (o tramite l'azione dadi o aggiungendo un Deposito alla sua proprietà).</p>		<p>Il giocatore riceve una Pepita in aggiunta alle normali 2 tessere lavoratori ogni volta che sceglie l'azione dadi "Prendi tessere lavoratori" <i>Nota: Questa tessera non ha effetto quando si aggiunge una Pensione.</i></p>
	<p>Il giocatore riceve una tessera lavoratore dalla riserva generale in aggiunta alla normale Pepita ogni volta che vende beni (o tramite l'azione dadi o aggiungendo un Deposito alla sua proprietà).</p>		<p>Il giocatore riceve 4 tessere lavoratori (invece delle normali 2) ogni volta che sceglie l'azione dadi "Prendi tessere lavoratori".</p>
	<p>Il giocatore può, quando aggiunge una nave alla sua proprietà, scegliere di prendere tessere beni non da uno ma da due spazi beni <i>confinanti</i> e di aggiungerli alla sua riserva di beni.</p>		<p>Il giocatore riceve 3 VP alla fine del gioco per ogni <i>tipo</i> di beni che ha <i>venduto</i> (almeno uno). I beni invenduti sono ignorati. <i>Nota: I giocatori possono guardare le proprie tessere beni venduti in ogni momento.</i></p>
	<p>Il giocatore può comprare non solo dal deposito nero centrale ma anche dagli <i>altri sei depositi</i> (anche da tutti e sette). Quel giocatore può fare un solo acquisto per turno.</p>		<p>Il giocatore riceve 4 VP alla fine del gioco per ogni corrispondente edificio che è stato aggiunto alla sua proprietà. (16-23)</p>
	<p>Il giocatore riceve 1 VP in più per <i>ogni tessera animali</i> (non per ogni <i>animale</i> singolo!) che fa guadagnare punti quando una nuova tessera animali è aggiunta.</p>		<p>Il giocatore riceve 4 VP alla fine del gioco per ogni <i>tipo</i> di animale che è stato aggiunto alla sua proprietà.</p>
	<p>Il giocatore può modificare un risultato di un dado fino a +/- 2 per tessera lavoratore che ha pagato.</p>		<p>Il giocatore riceve 1 VP alla fine del gioco per ogni tessera beni <i>venduta</i>. I beni invenduti sono ignorati.</p>
	<p>Il giocatore può modificare <i>tutti</i> i risultati del dado usato per erigere edifici (tessere beige) di +/- 1, come se avesse usato una tessera lavoratore per esso.</p>		<p>Il giocatore riceve 2 VP alla fine del gioco per ogni tessera bonus che ha guadagnato, sia grande che piccola.</p>
	<p>Il giocatore può modificare <i>tutti</i> i risultati del dado usato per piazzare navi o animali (tessere blu o verde chiaro) di +/- 1, come se avesse usato una tessera lavoratore per esso.</p>		<p>FINE DEL GIOCO Il gioco termina alla fine della quinta fase (= 25 round/ 50 azioni dadi) Si calcolano i seguenti punteggi: • tessere beni rimanenti: 1 VP • per ogni Pepita: 1 VP • per ogni 2 tessere lavoratori: 1 VP • tessere gialle: x VP Il giocatore con più VP vince!</p>