

Manuale d'Istruzione

KICKSTARTER DRAFT



Componenti del Gioco

Ascesa alla Nobiltà

In questa magica terra di eroi, furfanti e avventurieri, una fragile pace è stata stipulata tra i Cinque Regni. Sono trascorsi cinque anni da quando il malvagio Lord Dranor fuggì dalla Cavern Tavern. La Principessa Elf Tabita Orestes ha preso posto come Alta Regina dei Cinque Regni costruendo una nuova capitale: Il Castello Bianco di Caveborn.

Caveborn è la sua unica occasione per far sì che la pace duri nel tempo, guarire la spaccatura che Lord Dranor ha causato e tenere unite le razze: Halfling, Human, Elf, Dwarf, Green Elf, and Trobits.

Così la Regina Tabita formò il Consiglio di Pietra e invitò un rappresentante di ciascuna razza per sedersi al Consiglio. Il Reggente officioso del Consiglio di Pietra è Berk The Clerk, il più esigente amministratore che mai vorresti incontrare.

Così minuzioso e insicuro, da far lamentare la gente di continuo, costringendo la Regina a rintarlo nella biblioteca reale.

La città ha bisogno di un Leader più sicuro e qualificato, non di uno storico!

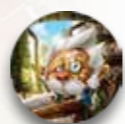


Puoi aiutare Caveborn a fiorire e prosperare sotto la nuova Regina e dimostrare di meritarti il posto di Berk The Clerk nel Consiglio di Pietra?

Tabellone di Gioco



Segnalino
Primo Giocatore



Segnalino
del Round

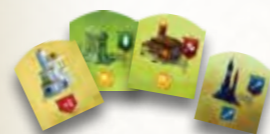


25 Dadi

5 Schede Giocatore



36 Tessere Edificio



12 Tessere Nave



5 Carte Personaggio



48 Carte Coloni



4 Carte Setup



5 Carte Aiuto Giocatori



50 Oro



35 Case



15 Segnalini



20 Segnalini Modificatore



120 cubi di legno

- libri
- opere d'arte
- armi
- oggetti magici
- gioielleria
- mobilio

Tabellone Segnapunti



70 Meeple



30 Tessere Stone Council



Setup

PREPARARE IL TABELLONE DI GIOCO

Il Tabellone rappresenta la città di Caveborn appena costruita. Apri e posiziona il tabellone al centro dell'area di gioco, alla portata di tutti i giocatori. Posiziona il Segnalino del Round nello spazio "1" sul tracciato Round.



PREPARRE LE CARTE

Carte Setup

- Consulta la Carta Setup in base ai giocatori. **In una partita a 2 giocatori, un Laboratorio viene posizionato nello spazio Laboratorio centrale per ciascuna Gilda.**

Carte Coloni

- Separa le carte in due mazzi (contrassegnati sul retro con 1 o 2).
- Ogni giocatore prende casualmente una carta Coloni dal mazzo 1.
- Poi mescola entrambi i mazzi insieme.
- Pesca 6 carte Coloni e mettile a faccia in su vicino all'angolo superiore sinistro del tabellone



PREPARARE GLI EDIFICI

Laboratorio e Tessere Edificio

- Mescola le tessere Edificio a formare una pila e mettila a faccia in giù.
- Posizionare 1 tessera Edificio rivolta verso l'alto in ciascuno dei 6 spazi della Guild Hall.



PREPARARE I GIOCATORI

Ogni giocatore:

1. Sceglie un colore e prende i cinque dadi di quel colore.
2. Prende una carta aiuto giocatore.
3. Seleziona casualmente una carta personaggio.
4. Prende una Scheda Giocatore
5. Prende 8 Oro.
6. Prende 1 Casa e la mette sul proprio Cantiere.
7. Mette un Segnalino Reputazione sul numero 9 nel tracciato Reputazione della propria Scheda.
8. Mette un Segnalino Nobiltà nello spazio 0 sul Tracciato Nobiltà del Tabellone
9. Mette un Segnalino Punteggio sullo spazio 0 del Tracciato Punteggio.



PREPARARE LE TESSERE

Tessere Nave

- Mescola le tessere Nave e mettile a faccia in giù vicino al tabellone.
- Aggiungi 1 tessera a faccia in su, nella Nave del Tabellone.

Tessere Stone Council

- Mescola le tessere Stone Council e mettile a faccia in giù vicino al tabellone.
- Metti 1 tessera a faccia in su in ogni spazio libero.



PREPARARE LA RISERVA GENERALE

Posiziona i Meeple, i Beni (cubi di legno), le Case, l'Oro e i Segnalini Modificatore a fianco del tabellone, alla portata di tutti i giocatori, a formare la riserva generale.



Il Segnalino Primo Giocatore va al giocatore che ha traslocato di recente

Obiettivo del Gioco

In Rise to Nobility, i giocatori assumono il ruolo di proprietari terrieri che tentano la scalata dall'anonimato al rango di nobile. I giocatori guadagnano punti vittoria aumentando il valore del proprio terreno, ospitando Coloni e aiutandoli a diventare Apprendisti e Mastri di Gilda (è sempre bene avere amici in posizioni influenti) e soddisfacendo le varie richieste del Consiglio di Pietra.

Al termine di 10 round, il giocatore con più punti vittoria sostituirà Berk the Clerk come Reggente del Consiglio di Pietra e verrà proclamato vincitore.

La Partita

OGNI ROUND:

- All'inizio del turno, ogni giocatore tira i 5 dadi del proprio colore.
- A partire dal giocatore con il Segnalino Primo Giocatore, ognuno esegue il proprio turno in senso orario.

In un TURNO i giocatori possono eseguire **una o entrambe** queste azioni, una volta:

- Mettere uno dado su una posizione e compiere l'azione associata.
- Completa una carta Coloni.

È possibile eseguire queste azioni in qualsiasi ordine.

I giocatori continuano così fino a quando non hanno posizionato tutti i propri dadi o raggiunto il proprio limite di reputazione e non possono piazzare più dadi. Dopo che ogni giocatore ha passato, il round termina.

ALLA FINE DEL ROUND:

- I giocatori riprendono i propri dadi.
- I giocatori ricevono Oro in base agli Apprendisti impiegati in ciascuna Gilda.
- Si passa il segnalino Primo Giocatore a sinistra.
- Rimettere i Beni venduti con la nave (se ve ne sono), nella riserva e posizionare una nuova tessera Nave.
- Se è stato acquistato un Edificio dalla Guild Hall, prima sposta gli edifici rimasti nella Guild Hall a sinistra e poi aggiungi nuove tessere Edificio partendo dallo spazio con il prezzo più basso a quello più alto.
- Aggiungi ad eventuali spazi vuoti nel Consiglio di Pietra le relative tessere, dall'alto a sinistra verso in basso a destra.
- Far avanzare il segnalino del Round al turno successivo.

Fine della Partita

Il gioco termina dopo 10 round. I punti vengo assegnati per:

- I Beni sulla propria scheda giocatore; 1 PV ogni 2 Beni qualsiasi
- Il livello raggiunto sul tracciato Nobiltà (alcuni spazi danno PV)

In caso di pareggio, il vincitore è il giocatore con più case. Se c'è ancora un pareggio, il giocatore con la più alta Reputazione in Città vince. Nel caso improbabile che ci sia ancora un pareggio, il giocatore con il più Oro vince. E nel caso improbabilmente assurdo che ce ne sia ancora uno, tutti i giocatori in parità vincono.



Schede Giocatore

La scheda giocatore rappresenta il piccolo appezzamento di terra che possiedi.

1. Area Stoccaggio Beni: Conserva i Beni finché non li spendi.

2. Zona Lavoratori: Piazza i Lavoratori inutilizzati (Meeple) ricevuti dalle carte Coloni completate.

3. Spazio Dadi: Riporta un Lavoratore (Meeple) dal Tabellone alla tua Zona Lavoratori.

4. Piattaforma di Costruzione: Conserva le Case acquistate nel Construction Yard.

5. Lotto Casa: Piazza le Case su questi lotti come parte del requisito per completare una carta Coloni. Ogni lotto può contenere 1 Casa e soddisfare una carta Coloni. Puoi costruire un massimo di 7 Case

6. Lotto Edificio Pubblico: Colloca gli Edifici Pubblici acquistati su questi lotti.

7. Tracciato Reputazione: Tieni traccia della tua Reputazione.

REPUTAZIONE

È importante mantenere una buona reputazione in Città così come le relazioni con l'Alta Regina Tabita. La tua reputazione viene tenuta sotto controllo con il tracciato Reputazione nella Scheda Giocatore. Tutti iniziano con una Reputazione di 9.

La tua reputazione rappresenta il valore dei dadi che puoi giocare in un round. Non puoi usare dadi con un valore totale superiore alla tua attuale reputazione. Controllare sempre la tua reputazione prima di posizionare un dado. Tira tutti i tuoi 5 dadi all'inizio di ogni round e scegli quale usare durante il round.

Se fai un'azione che aumenta o diminuisce la tua reputazione, il nuovo valore limite dei dadi **ha effetto immediatamente dopo aver piazzato il dado**. Una diminuzione che porta il valore dei dadi piazzati ad essere maggiore del limite, non influenza le azioni già eseguite.

Esempio: Kevin tira: 5, 2, 3, 2, 4 e la sua attuale reputazione è 11. Durante tutto il round può scegliere di utilizzare 5, 2, 3 perché il loro valore complessivo è 10 o potrebbe usare 2, 3, 2, 4 perché il valore complessivo è 11. Se aumentasse la sua reputazione durante il round, il suo nuovo valore limite dei dadi avrebbe effetto immediato e avrebbe accesso a più dadi o combinazioni diverse di dadi. Può mettere a punto i suoi piani durante il round fino a quando il dado che posiziona non supera il suo attuale limite reputazione.



Scartando un segnalino Modificatore, è possibile aumentare o diminuire il valore di un dado di 1. Non è possibile trasformare un 6 in un 1 o un 1 in un 6. È possibile scartare più segnalini Modificatore per cambiare il valore di un dado più volte.

Se utilizzi un segnalino Modificatore, conta il nuovo valore (modificato) del dado quando calcoli il valore totale.





NOBILTÀ

- ★ Quando la tua Nobiltà aumenta, sblocchi nuovi vantaggi e guadagni altri Punti Vittoria a fine partita. Puoi aumentare la Nobiltà completando le carte Coloni ed acquistando Edifici.
- ★ Ogni ★ consente di salire uno spazio. Per diventare un Lord, devi raggiungere il livello 5 ♥
- ★ Quando raggiungerai il livello 8 ♡ diventerai un Lord Bianco che sbloccherà più benefici.

CARTE PERSONAGGIO

Ogni giocatore assume il ruolo di un proprietario terriero. Ci sono vari personaggi, tra cui un bandito locale, un capo commerciante, e una guardia.

Ogni Personaggio ha la capacità di spendere +1 Bene di un certo tipo quando completa una carta Coloni. Per quel tipo di Bene un giocatore può spendere 4 Beni invece del normale limite di 3 Beni per tipo. Questa abilità è disponibile dall'inizio della partita e può essere utilizzata un numero illimitato di volte.

L'abilità in basso sulla carta, si sblocca al raggiungimento del livello 5 ♥ sul tracciato Nobiltà. È un'abilità ad uso singolo che ricevi immediatamente quando diventi un Lord.



I luoghi della Città

Ci sono molti luoghi nella splendida città di Caveborn dove potrai mettere i dadi per eseguire azioni o ottenere benefici.

POSIZIONAMENTO DEI DADI

Gli spazi sul bordo richiedono di mettere un dado con un certo valore. È possibile posizionare un dado solo su uno spazio aperto. Il dado blocca lo spazio e rimane lì per il resto del round.

Alcuni luoghi della Città hanno un numero fisso di spazi disponibili, indipendentemente dal numero di giocatori in gioco, mentre altri hanno spazi disponibili a seconda del numero di giocatori. Le istruzioni sono elencate nelle carte Setup per il numero di giocatori.

Cavern Tavern

Uno dei tuoi compiti più importanti è quello di ospitare i nuovi Coloni di Caveborn. Ti aspetteranno alla Cavern Tavern per essere presi.

Per poter prendere una delle 6 carte Coloni è necessario seguire queste regole di posizionamento dadi:

- I dadi vengono posizionati sugli spazi in ordine da sinistra a destra.
- Il numero di spazi disponibili per i dadi è uguale al numero di giocatori.
- Il dado messo nel primo spazio può avere qualsiasi valore.
- Gli altri dadi devono avere un valore uguale o superiore a quello precedentemente posizionato.

Esempio: Sara mette un dado di valore 2 sulla Cavern Tavern e prende una carta Coloni. Katie è la prossima e deve mettere un dado con valore 2 o più; Usa un 3. Melissa è la successiva e dovendo mettere un valore di 3 o più, posiziona un 6.

Quando una carta Coloni viene presa dalla Cavern Tavern, sostituiscila immediatamente con una nuova. I giocatori possono tenere fino a 3 carte Coloni da completare.





Carte Coloni

Le carte Coloni rappresentano le famiglie e i gruppi che sono venuti a Caveborn alla ricerca di una vita migliore. Ogni gruppo ha determinati requisiti (Bene) che desiderano per la propria casa e un budget specifico (Punti Vittoria) che sono disposti a spendere per il loro alloggio.

COMPLETARE UNA CARTA COLONI

Per completare una carta Coloni devi avere una Casa assegnata solo a quella carta e devi utilizzare i Bene elencati sulla carta rimettendoli nella riserva generale.

Quando completi la carta, devi spendere almeno 1 Bene per ogni tipo elencato sulla carta, ma non più di 3 cubi di legno per tipo. (Il tuo Personaggio ti permette di spendere un Bene aggiuntivo di un certo tipo). Il numero di Bene speso deve rientrare tra il numero minimo e quello massimo di Bene (cubi di legno) richiesti.

Appena completata la carta:

- Ottieni il numero di Lavoratori (Meeple) mostrati sulla carta e collocali sulla Zona Lavoratori.
- Avanza di 1 spazio sul tracciato Nobiltà se è indicato sulla carta.
- Ottieni punti di vittoria pari al numero di Bene (cubi di legno) spesi.
- Ottieni punti di vittoria dagli Edifici Pubblici sul tuo terreno (se ne hai).

Esempio: Ryan ha Coloni con un budget di 8-12 che richiedono Armi, Oggetti Magici, Opere d'Arte e Gioielleria.

Per soddisfare la loro domanda, Ryan deve utilizzare almeno 1 tipo per Bene che necessitano (in questo caso 4) e spendere un numero totale di Bene che rientrino nelle richieste dei Coloni (da 8 a 12). Non può spendere più di 3 Bene (cubi di legno) dello stesso tipo.

Se sceglie di dare la richiesta massima e guadagnare il massimo PV da questa carta (12), deve spendere 3 Bene di ognuno dei 4 tipi. Spendendo 12 Bene, otterrà 12 punti.

Se sceglie di soddisfare la richiesta minima e guadagnare 8 punti, potrebbe spendere 3 Armi, 2 Oggetti Magici, 1 Opera d'Arte e 2 Gioielleria o qualsiasi altra combinazione di Bene.

Una volta completata una carta Coloni, conservala fino alla fine della partita.

Puoi tenere fino a 3 carte Coloni incomplete; Non è prevista alcuna penalità.

Non puoi completare più di una carta Coloni nel tuo turno.

Construction Yard - Cantiere

Uno dei requisiti per completare una carta Coloni è avere una casa associata a quella carta. È possibile acquistare Case presso il Cantiere.

Per comprare una casa è necessario pagare 5 Oro e seguire queste regole:

- I dadi vengono posizionati sugli spazi in ordine da sinistra a destra.
- Il numero di spazi disponibili per i dadi è uguale al numero di giocatori.
- Il dado messo nel primo spazio può avere qualsiasi valore.
- Gli altri dadi devono avere un valore uguale o inferiore a quello precedentemente posizionato.



Con ogni dado puoi acquistare 1 Casa. Prendi una Casa del tuo colore e mettila sulla tua Piattaforma di Costruzione.

Esempio: Will mette un dado di valore 6 sul Cantiere e acquista una Casa. Jonathan è il prossimo e deve mettere un dado con valore 6 o meno; Usa un 3. Valerie è la successiva e dovendo mettere un dado con 3 o meno, posiziona un 2.



Guilds – Gilde

Ci sono 6 differenti Gilde:

- Artists Guild - Artisti
- Blacksmiths Guild - Fabbri
- Carpenters Guild - Carpenteri
- Merchants Guild - Mercanti
- Scholars Guild - Studiosi
- Wizards Guild - Maghi



Le stesse regole valgono per tutte le Gilde.

Ci sono tre spazi dado in ogni Gilde. Per piazzarci un dado devi soddisfare 2 condizioni:

1. Lo spazio dado deve essere libero e valido, in base al numero di giocatori.
2. Il dado deve avere il valore indicato nello spazio.



1. ATTIVARE I LABORATORI

Quando metti un dado in una Gilde, attivi immediatamente alcuni Laboratori che sono stati costruiti nella Gilde (se ci sono). Puoi scegliere di ricevere il beneficio indicato sulla tessera.

I Laboratori si attivano da sinistra a destra.

- Se piazzati un dado con valore 1 o 2, attivi il primo Laboratorio a sinistra.
- Se piazzati un dado con valore 3 o 4, attivi il primo e il secondo Laboratorio da sinistra.
- Se piazzati un dado con valore 5 o 6, attivi tutti e tre i Laboratori.

Quando viene attivato un Laboratorio, il suo proprietario riceve la ricompensa mostrata sopra il Laboratorio. Se un giocatore attiva il proprio Laboratorio, non riceve la ricompensa.

Dopo l'attivazione dei Laboratori, puoi terminare il tuo turno OPPURE eseguire **una o entrambe** di queste azioni **nel seguente ordine**: Acquistare Beni e/o Posizionare Lavoratori.

2. ACQUISTARE BENI:

Ogni Bene costa 1 Oro. Il numero di Beni che è possibile acquistare è mostrato negli spazi dado: 1, 2 o 3.

3. POSIZIONARE LAVORATORI:

Alcuni spazi dado permettono di piazzare i tuoi Lavoratori (Meeple) come Apprendisti della Gilde. Puoi prendere un Lavoratore dalla Zona Lavoratori o spostare uno dei tuoi Apprendisti in un'altra Gilde. Puoi mettere un Lavoratore solo in uno spazio Apprendista vuoto.



Il numero di spazi disponibili Apprendista in una Gilde è uguale al numero di giocatori. Ad esempio, in una partita a 2 giocatori ci saranno solo 2 spazi Apprendista disponibili.



- Puoi piazzare fino a 2 Apprendisti nella Gilde (1 Meeple per spazio).
- Puoi piazzare 1 Apprendista nella Gilde.
- Non puoi piazzare o spostare Meeple.

Piazzando Apprendisti nelle Gilde si riceveranno 3 benefici, che avranno effetto nel tuo prossimo turno.

BENI GRATIS

Quando acquisti Beni da una Gilde, ricevi gratuitamente un Bene extra dello stesso tipo per ogni Apprendista che hai in quella Gilde. Se non compri Beni, non ricevi Beni extra dagli Apprendisti.

Esempio: Will ha 2 Apprendisti nella Artists Guild. Se mette un dado con valore 3, può acquistare fino a 2 Beni e ricevere gratuitamente 2 Beni aggiuntivi (1 per ogni Apprendista) per un totale di 4 Opere d'Arte.

POSSIBILITÀ DI ACQUISTARE I LABORATORI

Solo quando hai un Apprendista in una Gilde puoi acquistare un Laboratorio per quella Gilde dalla Guild Hall.

REDDITO DI FINE ROUND

Alla fine del round, ciascuno dei tuoi Apprendisti guadagna Oro. La quantità di Oro è determinata dal numero totale di Apprendisti nella Gilde (tuoi e degli altri giocatori).

Numero totale di Apprendisti nella Gilde	Oro per Apprendista in una partita a 2 giocatori	Oro per Apprendista in una partita a 3 giocatori	Oro per Apprendista in una partita a 4 giocatori	Oro per Apprendista in una partita a 5 giocatori
1	3	3	3	3
2	2	2	2	2
3		1	2	2
4			1	1
5				1

Guild Hall – Salone delle Gilde

Presso la Guild Hall, puoi acquistare un Laboratorio o un Edificio Pubblico. La Guild Hall ha 6 spazi dado con uno valore specifico e costo, associati ad ogni spazio. Per acquistare un edificio, è necessario seguire queste regole:

- Il dado posizionato deve corrispondere al valore mostrato sopra la tessera Edificio.
- Devi pagare il costo indicato sopra la tessera Edificio.
- Devi avere l'Apprendista o il Lavoratore richiesto collegato al tipo di Edificio (vedi le sezioni Acquisto e Posizionamento).



Gli Edifici acquistati non vengono sostituiti fino alla fine del round. Alla fine del round, sposta i rimanenti Edifici a sinistra negli spazi vuoti. Quindi aggiungi nuove tessere Edifici dallo spazio con il prezzo più basso a quello più alto.

ACQUISTO E POSIZIONAMENTO DEI LABORATORI

Se i tuoi Apprendisti vogliono diventare Mastri di Gilda, devono possedere un Laboratorio. Ogni Laboratorio è associato ad una Gilda specifica e può essere piazzato solo in quella Gilda.

Puoi acquistare un Laboratorio solo se hai un Apprendista (Meeple) nella Gilda associata a quel Laboratorio.

Dopo l'acquisto di un Laboratorio, procedi come segue:

1. Piazzare il Laboratorio della Gilda corrispondente nel primo spazio a sinistra libero.
2. Piazza uno dei tuoi Apprendisti di quella Gilda sopra di essa per rivendicarne la proprietà.
3. Sali di 3 spazi sul tracciato Nobiltà (come mostrato dalle stelle sullo spazio Laboratorio).
4. Ottieni i Punti Vittoria mostrati nello spazio Laboratorio.

Il Meeple che metti nel Laboratorio diventa un Mastro di Gilda e non è più un Apprendista. Non ricevi più i benefici di quando era un Apprendista della Gilda.

- Non ricevi Oro alla fine del round.
- Non ricevi Beni aggiuntivi quando acquisti Beni

Quando aggiungi nuove tessere Edificio alla Guild Hall alla fine del round, scarta e sostituisci ogni Laboratorio associato ad una Gilda che ha già tutte e 3 gli spazi Laboratorio occupati.



ACQUISTO E POSIZIONAMENTO DEGLI EDIFICI PUBBLICI

Gli Edifici Pubblici aumentano il valore del tuo terreno e danno Punti Vittoria aggiuntivi quando completi carte Coloni. *Puoi acquistare un Edificio Pubblico solo se disponi di un Lavoratore (Meeple) sulla Zona Lavoratori nella tua Scheda Giocatore.*

Dopo aver acquistato un Edificio Pubblico:

1. Posiziona l'Edificio Pubblico su un tuo lotto libero.
2. Metti un Lavoratore dalla Zona Lavoratori sopra all'Edificio Pubblico.
3. Sali di 2 spazi sul tracciato Nobiltà (come mostrato dalle stelle sullo spazio).
4. Ottieni la ricompensa di 5 PV mostrata sul lotto.



VENDERE UN LABORATORIO O UN EDIFICIO PUBBLICO

Nel tuo turno, puoi vendere un Edificio come azione gratuita. Questa azione non è associata a una zona in città o ad un determinato posizionamento dadi.

Appena vendi un Laboratorio :

- Guadagna 3 Oro.
- Perdi i PV che hai guadagnato posizionando il Laboratorio.
- Rimetti il tuo Meeple nella Zona Lavoratori della tua Scheda Giocatore.

Il Laboratorio rimane in gioco ma senza proprietario. Nessuno riceve il reddito di proprietà quando viene attivato.

Appena vendi un Edificio Pubblico:

- Guadagna 3 Oro.
- Perdi 5 PV.
- Rimetti il tuo Meeple nella Zona Lavoratori della tua Scheda Giocatore.
- Scarta l'Edificio Pubblico.





Porto

Mercanti provenienti da tutti i Cinque Regni vengono a Caveborn per scambiare e vendere i loro Beni. Puoi vendere Beni che hai accumulato mettendole sulla tessera Nave al Porto. Ci sono 6 spazi disponibili nel Porto con un valore dadi richiesto da 1 a 6. **Il valore dado utilizzato, determina quanti Beni è possibile vendere.** Puoi scegliere qualsiasi combinazione di Beni da vendere.

VENDERE BENI

Le tessere Nave rappresentano la richiesta corrente dei Beni in Città.

Quando vendi un Bene, procedi come segue:

- Piazza la Bene (cubo di legno) in cima all'icona corrispondente (deve essere libera).
- Ottieni immediatamente la quantità di Oro mostrata sulla tessera.

Esempio: Brian mette un dado con valore 3 e sceglie di vendere 1 Opera d'Arte, 1 Oggetto Magico e 1 Mobile. Riceve 1 Oro per l'Opera d'arte, 2 Oro per l'Oggetto magico e 3 Oro per il Mobile.

I Beni restano sulla tessera Nave fino alla fine del round. Una volta che gli spazi di un Bene sono pieni, i giocatori non possono più venderli. Alla fine del round, rimetti i Beni venduti nella riserva e posiziona una nuova tessera Nave nel Porto.

Stone Council – il Consiglio di Pietra

Sei Consiglieri, uno per ogni razza, siedono nello Stone Council. La responsabilità primaria dei Consiglieri è assicurare che le loro razze abbiano abbastanza Beni e Oro per prosperare in Città. Le richieste di ciascun Consigliere sono rappresentate dalle tessere Stone Council.

Quando fai affari con un Consigliere, vieni ricompensato, ma gli altri Consiglieri si offenderanno per il tuo favoritismo e la tua reputazione in città e con l'Alta Regina ne risentirà.

Devi soddisfare 2 criteri per fare affari con un Consigliere.

1. Devi essere allo stesso livello o superiore sul tracciato Nobiltà come requisito di nobiltà indicato sulla tessera.
2. Devi aver ospitato Coloni dalla stessa razza del Consigliere scelto.

Esempio: Se hai dei Coloni Elf e Dwarf nel tuo terreno, allora puoi trattare solo i Consiglieri Elf e Dwarf. La razza di ogni Consigliere è illustrata sul tabellone.

Ci sono tre spazi disponibili davanti a ciascun Consigliere, 1 spazio per riga.

LE TESSERE STONE COUNCIL

Per soddisfare una tessera Stone Council, devi seguire queste regole di posizionamento dado:

- Devi soddisfare i 2 criteri per fare affari con il Consigliere.
- Il dado deve corrispondere al valore mostrato sulla fila della tessera.
- Prendi la tessera e metti un tuo dado nello spazio della tessera (non sul valore).
- Pagare immediatamente i Beni elencati e l'Oro (se richiesto).

Appena completata una tessera Stone Council:

1. Ottieni i PV elencato sulla tessera.
2. Scendi di 1 spazio su Tracciato Reputazione.

Alla fine del round, aggiungi nuove tessere Stone Council negli spazi vuoti partendo dalla riga superiore, da sinistra a destra.



Berk the Clerk's Office – L'ufficio di Berk the Clerk

A volte dovrai chiedere alcuni favori per la gestione della città. Per farlo, dovrai visitare Berk the Clerk's Office e chiedere il suo aiuto. Tutti e tre gli spazi sono disponibili con qualsiasi numero di giocatori. Quando ci posizioni un dado, puoi scegliere se eseguire una o entrambe le azioni:

1. PRENDERE SEGNALINI MODIFICATORE

- Se piazzhi un dado con valore 1 o 2, puoi prendere un segnalino Modificatore gratuito.
- Se piazzhi un dado con valore 3 o 4, puoi prendere un segnalino Modificatore gratuito e comprarne un altro per 1 Oro.
- Se piazzhi un dado con valore 3 o 4, puoi prendere un segnalino Modificatore gratuito e comprarne fino a due per 1 Oro l'uno.

2. SOSTITUIRE CARTE

Puoi

- scartare le carte Coloni scoperte e sostituirle con nuove carte prese dal rispettivo mazzo.
- Oppure**
- scartare gli Edifici dalla Guild Hall e sostituirli con nuove tessere prese dalla pila Edifici. Posiziona i nuovi edifici da sinistra a destra, esclusi gli spazi dove è già presente un dado.






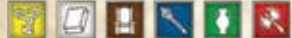



The White Castle Il Castello Bianco

È molto importante conservare la reputazione e il tuo buon nome se un giorno vorrai essere il reggente dello Stone Council. Il modo migliore per farlo è visitare il Withe Castle per mantenere i tuoi rapporti con l'Alta Regina Tabita.

Tutti e tre gli spazi sono disponibili con qualsiasi numero di giocatori. Quando metti il dado in uno spazio, aumenta immediatamente la tua Reputazione della cifra indicata.

Il nuovo valore limite dei dadi ha effetto nel tuo prossimo turno.

Effetti delle tessere Laboratorio

-  **+1 Oro:** Puoi prendere 1 Oro.
-  **+1 sul Tracciato Reputazione:** Puoi aumentare il valore limite sul Tracciato Reputazione di 1.
-  **Ritira:** Puoi ritirare quanti dadi vuoi tra quelli disponibili.
-  **+1 Bene:** Puoi prendere 1 Bene aggiuntivo dal Laboratorio della Gilda.
-  **Qualsiasi Bene:** Puoi prendere 1 Bene aggiuntivo da qualsiasi Gilda.
-  **Scambia 1 Bene:** Puoi scambiare 1 Bene della propria riserva personale con 1 Bene a tua scelta dalla fornitura generale.
-  **Edificio Pubblico:** Ricevi 1 PV aggiuntivo quando completi una carta Coloni.



Tessere Laboratorio

Edifici Artists Guild



Edifici Blacksmiths Guild



Edifici Carpenters Guild



Edifici Wizards Guild



Edifici Merchants Guild



Edifici Scholars Guild



Crediti

Pagina Riferimento Rapido

VARIANTI IN BASE AI GIOCATORI

	2 Giocatori	3 Giocatori	4 Giocatori	5 Giocatori
Spazi disponibili nella Cavern Tavern e nel Construction Yard	2	3	4	5
Spazi disponibili nelle Guild	1	2	2	3
Apprendisti disponibili nelle Guild	2	3	4	5
Oro per Apprendistace nelle Guild	Vedi tabella a pagina 13.			

Regole Facilmente Trascurate

Coloni

- Devi avere una casa nella Piattaforma di Costruzione per completare una carta Coloni.
- Quando completi una carta Coloni, ogni Bene utilizzato equivale a 1 PV.
- Se hai Edifici Pubblici sul tuo terreno, guadagni immediatamente +1 PV per Edificio Pubblico quando completi una carta Coloni. Non ricevi punti aggiuntivi per le carte Coloni che hai completato prima di mettere l'Edificio Pubblico nel tuo terreno.
- Piazzare dadi e completare carte Coloni sono due azioni separate. Non puoi completare una carta Coloni mentre stai compiendo un'azione piazzamento dadi. Ad esempio, non puoi ottenere Beni da una Gilda, completare una carta Coloni per ottenere i lavoratori e poi piazzarli come Apprendisti in quella Gilda durante la stessa azione piazzamento dadi.

GILDE E APPRENDISTI

- Quando piazzhi un dado su una Gilda, per prima cosa attiverai il workshop in automatico (se presenti). Puoi scegliere di non ricevere il beneficio sulla tessera del Workshop. Indipendentemente dalla tua scelta, gli altri giocatori che possiedono il workshop attivato ricevono i bonus di proprietà.
- Dopo aver attivato i Workshop (se presenti), puoi scegliere di: terminare il tuo turno o eseguire una o entrambe queste azioni nel seguente ordine: Acquistare Beni e Piazzare Lavoratori.
- Quando acquisti Beni da una Gilda, ricevi 1 Bene aggiuntivo gratuitamente per ogni Apprendista che hai in quella Gilda. Se non compri Beni, non ricevi Beni gratuiti da quella Gilda.
- Quando fai un'azione che consente di piazzare Apprendisti, puoi spostare apprendisti da una Gilda all'altra.
- Piazzando un dado con un valore 5 o 6 sulla tua Scheda Giocatore, puoi riprendere 1 dei tuoi Meeples da una Gilda alla tua Zona Lavoratori.
- Alla fine di ogni round ricevi Oro per ciascuno dei tuoi Apprendisti. La quantità di Oro dipende dal numero totale di Apprendisti in una Gilda, tuoi e degli altri giocatori.

