

# SET 1

1

## NOBILE



- [?] = [ ]

1

## NOBILE

PUOI GIOCARE DAVANTI A TE LA CARTA CHE HAI IN MANO, IL COSTO È RIDOTTO DI UNA MERCE A TUA SCELTA, OPPURE PUOI SCARTARLA E POI PESCARRE LA CARTA MERCE IN CIMA AL MAZZO DI PESCA E PRENDERE TUTTO QUELLO CHE MOSTRA.

10

## ARGENTIERE (IX)



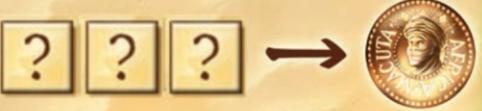
[?] [?] [?] → [ ] [ ] [ ]

[?] [ ] → [ ] [ ] [ ]



5

## MERCANTE (PIÙ VOLTE)



[?] [?] [?] → [ ]



[?] [?] → [?]



5

## MERCANTE

PUOI SCAMBIARE QUANTE VOLTE DESIDERI:

3 MERCI A TUA SCELTA PER 1 MONETA  
○  
2 MERCI A TUA SCELTA PER 1 MERCE DI ALTRO TIPO.



10

## ARGENTIERE (IX)

PUOI GUADAGNARE PUNTI VITTORIA:

PER 3 MERCI A TUA SCELTA, RICEVI 2 PUNTI VITTORIA; O PER 1 MERCE A TUA SCELTA E 1 MONETA, RICEVI 3 PUNTI VITTORIA.



9

## FATA MORGANA



9

## FATA MORGANA

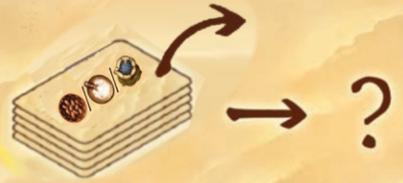
PUOI MUOVERE 1 DEI TUOI SEGNALINI TRIBÙ DA UNA CARTA DELL'AREA CENTRALE AD UNA CARTA CONFINE LIBERA.

(NON IMPORTA SE LA CARTA CONFINE È OPPOSTA A QUELLA DI UN TARGI DEL GIOCATORE AVVERSARIO)



13

## CAROVANA



## SET 1



For the second tribe card set, please scroll down :-)

## SET 2

1 **NOBILE**

$- ?$      $( ? = \text{tribù} )$

1 **NOBILE**

PUOI PIAZZARE UN SEGNALINO CAMBIO SU UNA CARTA TRIBÙ O GIOCARE DAVANTI A TE LA CARTA CHE HAI IN MANO, IL COSTO È RIDOTTO DI UNA MERCE A TUA SCELTA, OPPURE PUOI SCARTARLA. SE SCARTI ANCHE UNA MERCE A TUA SCELTA, RICEVI UN PUNTO VITTORIA.

5 **MERCANTE**  
(PIÙ VOLTE)

$?$   $?$   $?$   $\rightarrow$   $?$   
 $?$   $?$   $\rightarrow$   $?$

5 **MERCANTE**

PUOI SCAMBIARE QUANTE VOLTE DESIDERI:

- 1 SEGNALINO CAMBIO PER 1 MONETA,
- 
- 3 MERCI A TUA SCELTA PER 1 MONETA,
- 
- 2 MERCI A TUA SCELTA PER 1 MERCE DI ALTRO TIPO.

9 **FATA MORGANA**

$\rightarrow ?$   
 $\rightarrow 2x$

9 **FATA MORGANA**

PUOI MUOVERE 1 DEI TUOI SEGNALINI TRIBÙ DA UNA CARTA DELL'AREA CENTRALE AD UN'ALTRA CARTA CENTRALE LIBERA. SE PAGHI DUE MERCI A TUA SCELTA PUOI MUOVERE ENTRAMBI I SEGNALINI TRIBÙ.

10 **ARGENTIERE (2X)**

$?$   $?$   $\rightarrow$   $?$   
 $?$   $?$   $\rightarrow$   $?$

10 **ARGENTIERE (2X)**

PUOI GUADAGNARE PUNTI VITTORIA: PER 2 MERCI A TUA SCELTA, RICEVI 1 PUNTO VITTORIA; PER 1 MERCE A TUA SCELTA E 1 SEGNALINO CAMBIO, RICEVI 2 PUNTI VITTORIA; PER 1 MONETA RICEVI 2 PUNTI VITTORIA E PER 1 MONETA E 1 SEGNALINO CAMBIO RICEVI 3 PUNTI VITTORIA.

13 **CAROVANA**

## SET 2

13

### CAROVANA

PESCA LA CARTA MERCE IN CIMA AL MAZZO DI PESCA E PRENDI TUTTO QUELLO CHE MOSTRA OPPURE PRENDI UN SEGNALINO CAMBIO.



14

### ESPANSIONE TRIBALE



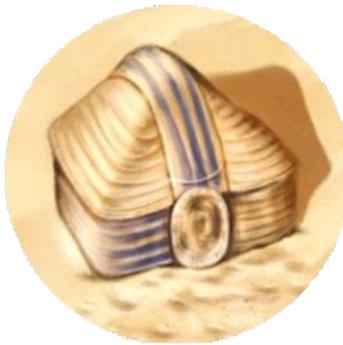
14

### ESPANSIONE TRIBALE

SCOPRI LA CARTA TRIBÙ IN CIMA AL MAZZO DI PESCA, PUOI GIOCARLA IMMEDIATAMENTE SE NE PAGHI IL COSTO; O PUOI TENERLA IN MANO (SE NON HAI GIÀ UNA CARTA IN MANO); O SCARTALA OPPURE ATTIVA LA CARTA CONFINE SULLA QUALE SI TROVA IL PREDONE.



Change markers front:



Change markers back:

## SET 2



Change marker rules:

Place the change markers front side up on the table.  
A change marker allows you to change the tribe symbol of a card.  
You can receive a tribe marker of your choice by visiting the caravan.  
When you receive a change marker you can instantly place it on a card or you put it into your supply. If you want to place a change marker later from your supply onto a card you need to visit the noble.  
A change marker placed on a card stays there for the rest of the game.  
You can also exchange a change marker from your supply into gold or victory points by visiting the trader or the silversmith.  
Exchanged markers are out of the game.  
Have fun :-)

**Regole 'Segnalini Cambio':**

Piazza sul tavolo i 'segnalini cambio' a faccia in sù (lato fronte).  
Questi segnalini ti permettono di cambiare il simbolo tribù di una carta.  
Puoi prendere un segnalino cambio a tua scelta usando la Carovana, e puoi metterlo subito su una carta o nella tua riserva. Se vuoi usarlo successivamente su una carta devi usare il Nobile. Una volta piazzato su una carta resta lì per tutta la partita. Puoi anche scambiare un segnalino cambio dalla tua riserva in monete o punti vittoria utilizzando il Mercante o l'Argentiere. I segnalini così scambiati restano fuori dalla partita.