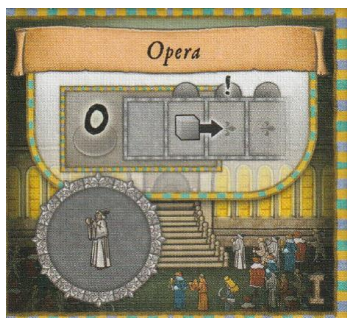


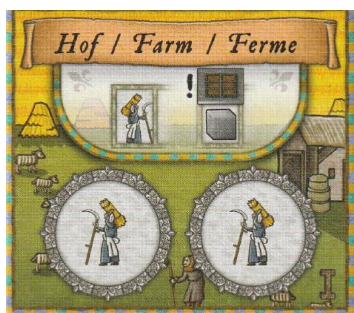
## TESSERE LUOGHI MINI ESPANSIONI 1-2-3-4-5 ORLEANS

### OPER / OPERA



Quando gli studiosi saranno finiti e tutti piangeranno la loro impossibilità di avanzare velocemente sul tracciato sviluppo ecco che vorranno mettere le mani su questo fondamentale edificio! Questo permette infatti di avanzare sul tracciato studiosi anche in assenza dei relativi gettoni lavoratore disponibili e di godere del beneficio del tracciato, ma non solo! E' possibile farlo anche a tracciato ultimato e continuare a godere del bonus massimo (ovvero avanzare di 6 caselle sul tracciato sviluppo)

### FARM / AZIENDA AGRICOLA



Ricevi le merci raffigurate nella posizione attuale del tuo segnalino sul percorso agricoltura. Se quelle merci non sono disponibili nella riserva, non puoi usare questa azione.

### CHRISTMAS MARKET / NEGOZIO NATALIZIO

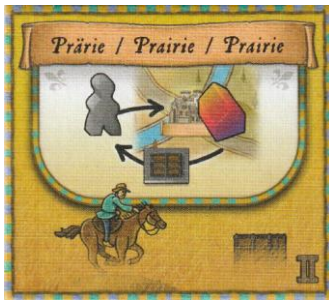


(Si deve usare un dado da 6 facce per giocare con il Negozio Natalizio)

Se tirando il dado il risultato è:

1. Si prende un GRANO dalla riserva
2. Si prende un FORMAGGIO dalla riserva
3. Si prende un VINO dalla riserva
4. Si prende una LANA dalla riserva
5. Si prende del BROCCATO dalla riserva
6. Si muove il Mercante, sulla strada, in una città adiacente e se è disponibile si prende una merce a scelta lungo il tragitto.

## PRAIRIE / PRATERIA



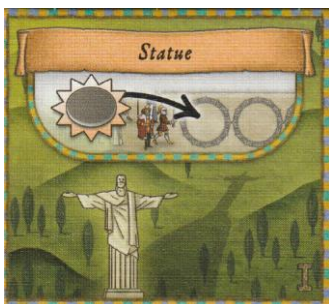
Ogni volta che sposti il tuo mercante in una città dove uno o più giocatori hanno già costruito una stazione commerciale, scegli un giocatore, esso dovrà darti una merce a sua scelta (se non ne possiede non ti darà nulla).

## CATHEDRAL / CATTEDRALE



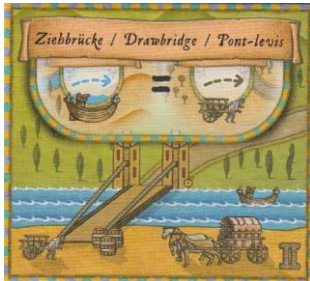
La cattedrale, aggiunge in maniera permanente un +1 al tuo stato sviluppo, sia nel caso di bonus durante il gioco, sia nel conteggio finale dei punti.

## STATUE / STATUA



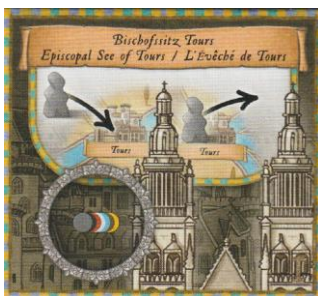
La statua ti consente di posizionare ogni nuova tessera personaggio, che si ottiene dall'azione della fase 5, sul mercato invece che nel tuo sacchetto.

## DRAWBRIDGE / PONTE LEVATOIO



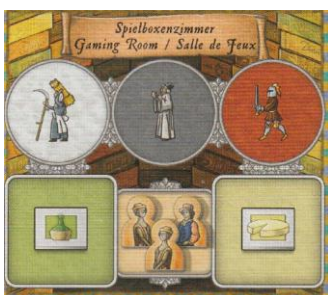
Puoi muovere il tuo mercante sul tracciato Carro anche se hai piazzato i lavoratori sull'azione Nave e VICEVERSA

## EPISCOPAL SEE OF TOURS / SEDE EPISCOPALE DEI TOUR



Puoi muovere il tuo mercante direttamente a Tour oppure se è già a Tour in qualsiasi altra città a scelta. Facendo questa azione non si prenderà alcuna merce nel tragitto.

## GAMING ROOM / SALA GIOCHI



Per una notte di gioco, riunisci i seguenti giocatori: 1 Contadino, 1 Studioso e 1 Cavaliere. Come se stessi facendo un'opera di beneficenza, attraverso il municipio o la città delle polveri da sparo (espansione) nella sala da gioco, poi posiziona nella sala giochi 1 Vino e 1 Formaggio dalla tua riserva. Se alla fine del gioco la Sala Giochi è completa di personaggi e risorse, aggiungi 3 CITTADINI al conteggio finale

## BOURGEOIS HOUSE / CASA BORGHESE



Scegli uno dei seguenti bonus:

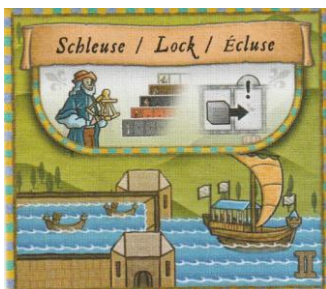
Prendi 5 monete;

Prendi 1 merce a scelta

Muovi il mercante di una Città attraverso un fiume o una strada

Avanza di 3 caselle il tracciato dello SVILUPPO

## LOCK / SERRATURA



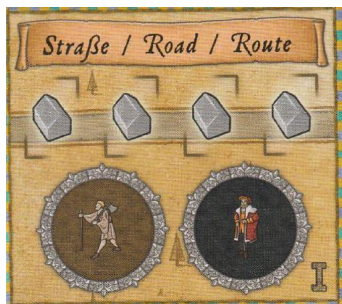
Ogni volta che prendi una tessera Barcaiolo, invece di avanzare sul tracciato Barcaioli, puoi avanzare di una casella su uno qualsiasi degli altri tracciati

## OBSERVATORY / OSSERVATORIO



Avanza sulla prossima stella del tracciato Sviluppo, se lo fai non ricevi alcuna moneta o Cittadino che incontri .

## ROAD / STRADA



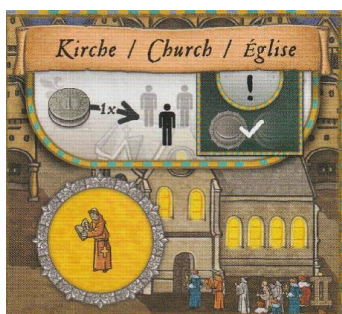
Quando costruisci una stazione commerciale invece di posizionarla sulla città puoi posizionarla su questa tessera, per un massimo di 4 volte. Le stazioni commerciali presenti su questa tessera a fine partita verranno conteggiate con quelle presenti nelle città e varranno ai fini della maggioranza.

## BALLROOM / SALA DA BALLO



Paga 2 Monete per comprare qualsiasi Tessera Luogo di Tipo 1 oppure paga 3 Monete per comprare una Tessera Luogo di Tipo 2.

## CHURCH / CHIESA



Usa i benefici di un Luogo attivato da un altro giocatore pagandogli 2 Monete, si possono copiare Luoghi o Tessere Luogo solo se attivabili con il posizionamento di personaggi. Rimuovi soltanto il Monaco dalla Chiesa, i personaggi posizionati sul Luogo Scelto rimangono attivi e potranno essere utilizzati dal proprietario se non già utilizzati in precedenza.