

SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

The Ladies of Troyes

Artwork: Alexandre Roche

Con questa espansione le regole del gioco base possono essere modificate in cinque modi diversi che si possono mescolare e combinare come si preferisce. Le Ladies of Troyes fanno la loro apparizione nel terzo modulo delle nuove Carte Personaggio che si possono aggiungere al gioco base. Una nuova azione permette ai giocatori di muovere le proprie guardie lungo i bastioni con un nuovo dado viola, che può svolgere azioni civili, militari o religiose a scelta!

Gli altri giocatori non possono comprare questo dado.

Ci sono anche 27 nuove carte Attività e 6 carte Evento per aggiungere ancora più varietà al gioco!

Materiali



- 27 nuove carte Attività (9 militari - 9 civili - 9 religiose)



- 6 nuove carte Evento



- 9 carte Personaggio



- 8 tessere Attività all'aria aperte (su 2 lati)



- Segnalini denari e punti vittoria aggiuntivi



- 20 cubi grandi nei colori dei giocatori (1 cubo grande vale come 3 cubi piccoli)



- 4 guardie del bastione nei colori dei giocatori

- 4 carte Aiuto Giocatore



- 2 dadi neri aggiuntivi



- 4 dadi viola



- 2 cittadini neutrali grigi aggiuntivi

- 1 pagina di appendice
- Questo regolamento

Il gioco

È necessario Troyes gioco base per giocare con questa espansione. L'obiettivo del gioco e il modo di giocare sono gli stessi del gioco base ad eccezione dei cambiamenti descritti in questo regolamento. All'inizio della partita i giocatori devono decidere quali dei seguenti moduli vogliono aggiungere; se ne può utilizzare uno, alcuni o tutti.

Un sacco di opzioni, per aumentare le combinazioni!

Modulo 1: Nuove carte personaggio



Preparazione: Sostituire le 6 carte del gioco base con le 9 nuove carte Personaggio prima di darne segretamente una ad ogni giocatore (2 carte Personaggio a testa in 2 giocatori).

Come funzionano: Le 6 carte uguali a quelle del gioco base funzionano allo stesso modo.

Le 3 nuove carte (Ladies of Troyes) sono spiegate in dettaglio nell'appendice.

Variante: Rivelare una carta Personaggio all'inizio della partita quando vengono distribuite le carte Personaggio. Tutti la potranno vedere e tutti i giocatori sapranno quali punti vittoria farà ottenere alla fine della partita.

Modulo 2: Nuove carte Attività




Preparazione: Si possono utilizzare queste 27 nuove carte da sole o mischiandole insieme alle 27 del gioco base.

Come funzionano: Queste carte sono descritte nell'appendice.

Importante: Ladies of Troyes introduce due nuovi tipi di carte. Le carte **miste** hanno contemporaneamente effetti immediati e effetti ritardati.

Durante la prima attivazione si mettono i cubi sulla carta. In un'attivazione successiva si possono utilizzare i cubi per sfruttare l'effetto della carta. Non è possibile mettere cubi e utilizzarli durante la stessa azione. Durante la propria azione si può utilizzare più di un cubo dalla

stessa carta. Questo tipo misto di carte Attività non sono soggette alla restrizione che un'azione può essere modificata da un solo cubo alla volta. È inoltre possibile utilizzare un cubo da un'altra carta Attività per migliorare l'attivazione di carte di tipo misto.

: carte che hanno **effetti ritardati alla fine del gioco**: i cubi giocatore messi su queste carte vengono conteggiati durante il punteggio finale.

Modulo 3: Nuove carte Evento



Preparazione: Si possono usare queste 6 nuove carte evento da sole o mescolandole con quelle del gioco base.
Come funzionano: Queste carte sono spiegate nell'appendice.

Modulo 4: Il capo famiglia



Preparazione: aggiungere un dado viola per giocatore alla riserva generale. Rimettere i dadi viola inutilizzati nella scatola.

Come funzionano: Fase 2: Assemblare la forza lavoro.

Ogni giocatore aggiunge un dado viola, il capo famiglia, agli altri dadi a cui ha diritto. Questo dado va messo insieme agli altri nel proprio distretto della città. Il dado viola viene tirato durante questa fase insieme agli altri.

Fase 3: Eventi e Fase 4: Azioni

Il dado viola può essere utilizzato esattamente come gli altri dadi per combattere un dado nero (Fase 3) o per svolgere un'azione (Fase 4). Si possono utilizzare punti influenza per ritirarlo o girarlo.

Due regole speciali vengono applicate ai dadi viola:

- È impossibile acquistare un dado viola da un altro giocatore. Quindi solo il giocatore che lo ha tirato può utilizzarlo.

- Quando si vuole usare il dado viola si sceglie di che colore farlo "diventare" tra giallo, bianco o rosso. Mentre è sul tabellone, il dado viola non può essere considerato né giallo, né bianco, né rosso.

Note: se il dado viene utilizzato per combattere un dado nero vale sempre doppio in quanto viene considerato come se fosse rosso.

- Quando la carta *Processione* è in gioco conta anche il dado viola quando viene determinato chi ha il numero maggiore di dadi nel distretto.

Modulo 5: Guardie del bastione e attività all'aria aperta



Preparazione: I bastioni della città di Troyes formano una traccia di 20 spazi che ogni guardia dei giocatori potrà pattugliare. Ogni torre lungo le mura e ogni cancello della città è uno spazio di questa traccia come mostrato a destra. Ogni giocatore posiziona la guardia del suo colore sul cancello principale che equivale allo spazio 0.

Nota: Il cancello della città rappresenta un solo spazio anche se comprende due torri. Prendere una tessera casuale per ogni livello dalle tessere Attività all'aria aperta (il livello è indicato in basso a destra in ogni tessera). Mettere queste

quattro tessere al di fuori dei cancelli in senso orario intorno alla città in base ai livelli delle tessere (la tessera di Livello I è messa all'esterno del primo cancello lungo la traccia, la tessera II all'esterno del secondo cancello e così via). Le tessere sono su due lati, per ognuna scegliere casualmente quale dei due lati mettere a faccia in su.

Come funzionano: Fase 4: Azioni

Nuova azione disponibile:

7 Utilizzare la propria guardia del bastione

Con un singolo dado di qualsiasi colore si può utilizzare la propria guardia del bastione. Questo dado non può essere modificato dagli effetti delle carte; però si può aumentarne il valore pagando denari alla banca.

Ogni denaro speso aumenterà di uno il valore del dado che non potrà mai superare 6. Il valore del dado indica quanti punti azione si avranno a disposizione. Ogni punto azione può essere utilizzato per:

- **Avanzare la propria guardia di uno spazio lungo il bastione.**

La guardia muove sempre in senso orario. Non è possibile avanzarla oltre lo spazio 20 (vedere l'appendice Attività all'aria aperta).

- **Mettere un cubo su di un'attività all'aria aperta per averne accesso ad essa.**

Una volta che la propria guardia raggiunge o passa un cancello della città, si ha accesso all'attività all'aria aperta di quel cancello per il resto della partita.



Ogni giocatore può aggiungere massimo un cubo nella stessa azione per ogni attività all'aria aperta selezionando l'**Azione 7 - Utilizzare la propria guardia del bastione**.



I cubi consentono di beneficiare degli effetti delle attività all'aria aperta nello stesso modo degli effetti ritardati delle carte Attività del gioco, con la differenza che si possono utilizzare i cubi delle attività all'aria aperta anche durante il turno degli altri giocatori e durante la **Fase 3: Eventi**.

Ogni attività è descritta in dettaglio a pagina 4.

Note Importanti: Nella stessa azione è possibile utilizzare sia un cubo di un effetto ritardato di una carta Attività che un cubo da un'attività all'aria aperta. È possibile utilizzare due cubi da DIVERSE attività all'aria aperta nella stesse azione; però non è possibile utilizzare due cubi dalla STESSA attività all'aria aperta durante la stessa azione (anche se è la fase azione di un avversario).

- Quando la propria guardia raggiunge per il cancello in cima al tabellone, va posizionata sull'attività di Livello IV ad esso associata. Questa guardia non potrà più essere mossa sui bastioni; però si potrà utilizzare l'**Azione 7 - Utilizzare la propria guardia del bastione** per mettere cubi sulle 4 attività all'aria aperta.

- Alla guardia non è mai permesso di lasciare i bastioni per essere utilizzata altrove nel gioco.

 **Esempio:** La guardia di Faye  è sulla torre subito prima del cancello relativo all'attività all'aria aperta di livello III. Nel suo turno sceglie di utilizzare il suo dado giallo di valore 4 per svolgere l'**Azione 7 - Utilizzare la propria guardia del bastione**. Decide di muovere la sua guardia di solo uno spazio dandole accesso all'attività all'aria aperta di livello III. Quindi utilizza le rimanenti tre azioni per mettere un cubo su ognuna delle tre attività all'aria aperta a cui ha accesso (Livelli I, II e III).



Variante da torneo

Questa è una semplice variante pensata per tornei da 3 o 4 giocatori.

In *Fase 5: Fine del Round* del penultimo round di gioco, il primo giocatore passa la carta primo giocatore alla sua destra (anziché sinistra).

Giocare il round finale del gioco in senso antiorario.

Designers **Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban** ● Illustrations and Graphics: **alexandre-roche.com**
Editing of the Rules: **Sébastien Dujardin** ● English Translation: **Nathan Morse**

Thanks

The designers thank the numerous playtesters and proofreaders who have contributed to the realization of this game, whom we hope will take no offense: It is unfortunately impossible to list them all!

The publisher would like to thank Xavier and Alain for their confidence and for the good times during the creation of this game, and also his wife for her indispensable support.

Z-MAN
games

© 2012 Z-Man Games, Inc.
Z-Man Games inc. 3250 F.X. Tessier,
Vaudreuil-Dorion, Québec, Canada, J7V 5V5
Copyright Z-Man Games, Inc
www.zmangames.com.



www.pearlgames.be

©2012 Pearl Games
©2012 Z-Man Games

Attività all'aria aperta



Guadagnare 4 punti influenza quando un avversario acquista almeno uno dei propri dadi. Richiede di scartare un cubo da questa attività durante il turno dell'avversario. Si ottengono immediatamente 4 punti influenza anche se l'avversario acquista più di un dado.



Guadagnare 4 denari quando un avversario attiva una carta Attività dove si ha un proprio artigiano. Richiede di scartare un cubo da questa attività durante il turno dell'avversario. Si ottengono solamente 4 denari anche se l'avversario attiva la carta più di una volta.



Scartare un cubo da questa attività per guadagnare 4 punti influenza quando si posiziona un cittadino in uno dei 3 edifici principali.



Scartare un cubo da questa attività per ottenere 5 denari aggiuntivi quando si utilizza l'agricoltura.



Scartare un cubo da questa attività per scambiare un dado con ogni avversario senza cambiarne il valore.

Si può effettuare solamente uno scambio con ogni avversario. È quindi

possibile fare massimo fino a 3 scambi per cubo.

È possibile fare scambi col giocatore neutrale. I dadi scambiati possono essere dello stesso colore o differenti.

I dadi viola non possono essere scambiati.



Scartare un cubo da questa attività per girare dal lato opposto un dado avversario che si è appena acquistato per svolgere un'azione.

Si deve immediatamente utilizzare il dado per eseguire l'azione.



Scartare un cubo da questa attività per distruggere un dado nero ogni volta che si deve combattere il dado di valore maggiore durante la Fase 3: Eventi (si ottengono i relativi punti Influenza).

È inoltre possibile utilizzare un cubo da questa attività per evitare di perdere denari (Drought and Civil War), punti influenza (Heresy) o un cubo (Harsh Winter and Interruption of Work) durante la **Fase 3: Eventi**.

È possibile utilizzare più cubi per proteggersi da eventi multipli durante la **Fase 3: Eventi**.



Quando si attiva una carta Attività ritardata o con effetti multipli si può posizionare uno dei propri cubi di questa attività all'aria aperta su di una carta ad effetto ritardato,

multiplo o ritardato fine alla fine del gioco a propria scelta.

Non è necessario avere un artigiano sulla carta Attività

d'arrivo. Non si paga l'attivazione in denari e non importa nemmeno il colore della carta di partenza. Se si sceglie il

Breeder si devono pagare 3 denari per posizionare il cubo.



Dopo aver eseguito la propria azione scartare un cubo da questa attività per ripetere il tiro di un dado del colore

indicato dall'attività all'aria aperta. Prendere questo

dado dalla riserva generale e metterlo nel proprio distretto della città. Non è obbligatorio utilizzarlo immediatamente; si

può utilizzare successivamente o lasciarlo lì a disposizione per un altro giocatore che voglia comprarlo. Non è possibile utilizzare questa attività se non ci sono dadi di quel colore nella riserva generale.

Note Importanti: Il dado che si utilizza per mettere un cubo su questa attività tramite l'**Azione 7 - Utilizzare la propria guardia del bastione**, deve essere di un colore differente di quello mostrato sull'attività. Per esempio non si può utilizzare un dado giallo per mettere un cubo sull'attività se questa attività permette appunto di ripetere il tiro di un dado giallo.

- Non si può avere più di un dado viola nel proprio distretto della città.

- Si deve pagare 2 denari per tirare nuovamente un dado viola.



Scartare un cubo da questa attività per ottenere 2 PV aggiuntivi quando si posiziona almeno un cubo sulla cattedrale o su di una carta evento.



Alla fine della partita il giocatore che ha messo il maggior numero di cubi su questa attività ottiene 8 PV, il secondo 4 PV ed il terzo 2 PV.

In caso di pareggio i giocatori in parità dividono i punti vittoria delle corrispondenti posizioni (arrotondati per difetto).



Tutti i giocatori che raggiungono il cancello di questa attività ottengono 3 PV. Alla fine della partita ogni cubo messo su questa attività vale 1 PV.



Il primo giocatore che raggiunge il cancello di questa attività mette la sua guardia sul primo spazio e ottiene 6 PV. Il secondo giocatore che la raggiunge posiziona la sua guardia sul secondo spazio e ottiene 4 PV. Il terzo ed il quarto rispettivamente 2 e 1 PV. Non è possibile mettere cubi su questa attività.

Carte Attività



Lumberjack (Misto)

Si può:

- mettere un cubo sulla carta (tagliare la legna) OPPURE
- scartare 1 cubo da questa carta in cambio di quattro denari (vendere legno).

Esempio: Geoffrey attiva il Lumberjack con un gruppo di dadi di forza 8 quando ha ancora 2 cubetti su quella carta. Sceglie di metterne altri 4. Successivamente nella partita attiva il Lumberjack con un dado bianco da 5 che viene trasformato in un 3 gialli da 5 utilizzando il Monk. Scarta i 6 cubi sulla carta e ottiene 24 denari. Dovrà utilizzare un'altra azione per posizionare nuovi cubi sulla carta.



Clog Maker (Immediato)

Ogni proprio cittadino nel Municipio fa ottenere 1 denaro. I cittadini espulsi non fanno ottenere nulla.



Weaver (Immediato)

Ognuno dei propri commercianti che è su di una carta Attività fa ottenere 1 denaro, incluso quello su questa carta.



Landlady (Immediato)

Si possono ottenere 4 punti influenza o 1 PV (si può scegliere una combinazione dei due anche nella stessa azione)



Distiller (Ritardato)

Un cubo dal Distiller permette di girare un proprio dado di modo che mostri la faccia opposta prima di utilizzarlo durante un'azione. Non permette di girare i dadi avversari acquistati.



Viticulturist (Ritardato)

Un cubo sul Viticulturist permette di prendere un dado gratuitamente da un giocatore a scelta per svolgere un'azione. Il dado può appartenere al giocatore neutrale. Se il dado è utilizzato con altri facenti parte di un gruppo, bisogna conteggiare anche questo dado quando si determina il costo degli altri dadi acquistati come parte del gruppo. Ricorda: Non si può prendere il dado viola di un altro giocatore.

Esempio: Geoffrey usa un cubo per prendere il 6 rosso di Madeline. Completa il suo gruppo di dadi con un 4 rosso dal proprio distretto ed un 5 rosso di Madeline. Paga a Madeline 6 denari per il 5 rosso.



Banker (Immediato)

Se si hanno più di 30 denari si ottengono 3 PV. I denari non devono essere spesi per ottenere i PV.



Breeder (Misto)

Si può:

- pagare 3 denari per mettere un cubo su questa carta (comprare bestiame) OPPURE
- scartare 1 cubo da questa carta in cambio di 2 PV (vendere bestiame)

Vedi esempio Lumberjack



Master Tradesman (Immediato)

Si ottiene 1 PV ogni due propri artigiani sulle carte Attività, inclusa questa.



Bishop (Immediato)

Si ottiene 1 denaro per ogni proprio cubo nella cattedrale.



Augustine (Ritardato)

Nel mettere insieme un gruppo di dadi si può utilizzare un cubo preso da questa carta come se fosse un 6 giallo del proprio distretto della città. Non si può utilizzare questo cubo da solo; si deve obbligatoriamente utilizzare in combinazione con almeno un altro dado per svolgere l'azione. Questo cubo viene conteggiato nel limite dei 3 dadi di un gruppo e conta anche quando si determina il costo degli altri dadi.



Chief Templar (Ritardato)

Permette di prendere massimo 1 dado rosso da ogni avversario per 2 denari ognuno quando si forma un gruppo di dadi. Per esempio si può mettere insieme un gruppo di 3 dadi rossi prendendone uno ognuno da 2 giocatori diversi ed uno dal proprio distretto, pagando 2 denari ad ogni giocatore. Non è permesso utilizzare un altro cubo per modificare questi dadi rossi in quanto può essere usato un solo cubo per azione. I dadi del giocatore neutrale possono essere acquistati in questo modo pagando sempre 2 denari per ogni dado. Mettere l'artigiano su questa carta costa 5 punti influenza e nessun denaro.



Herbalist (Ritardato)

Questa carta permette di utilizzare un singolo dado bianco come se fossero 3 dadi rossi dello stesso valore. Quando si utilizza un cubo di questa carta per svolgere l'azione, si deve usare un solo dado bianco che, se proveniente da un distretto avversario, costa 2 denari (non si possono acquistare altri dadi rossi).



Master Builder (Immediato)

Questa carta permette di mettere un cubo nella cattedrale in uno spazio vuoto a propria scelta rispettando le regole di costruzione (il cubo deve essere messo nel livello libero più basso della colonna scelta). È possibile creare un quarto piano mettendo il cubo in una quarta riga immaginaria di 6 spazi. Per costruire il quarto spazio di una colonna deve essere stato costruito prima il terzo. L'unico modo per mettere un cubo sul quarto piano è utilizzando il Master Builder. Se il Master Builder è in gioco un giocatore che non ha un cubo sul quarto piano perde 2PV alla fine del gioco. Come nel gioco base ogni cubo posizionato fa ottenere punti influenza e PV in base al valore del dado.



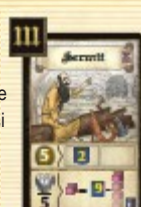
Preacher (Ritardato)

Quando si utilizza un cubo da questa carta scegliere un dado del proprio gruppo; gli altri dadi del gruppo prendono il valore di quello scelto.



Scribe (Immediato)

Questa carta permette di ottenere 1 PV per ogni carta Evento che si è conteggiato durante la partita utilizzando l'azione Combattere gli Eventi.



Hermit (Ritardato fino alla fine del gioco)

Mettere un cubo su questa carta. Alla fine della partita ogni cubo su questa carta vale 9PV meno il totale dei cubi messi su questa carta dagli altri giocatori. Un cubo messo sull'Hermit non può mai valere meno di 1PV. Esempio: I giocatori hanno messo 6 cubi sulla carta durante la partita (2 blu, 3 arancioni e 1 verde). Ogni cubo fa guadagnare 3 PV



Nun (Immediato)

Si ottiene 1 PV per ogni dado bianco che si ha nel proprio distretto della città. I dadi bianchi devono essere presenti dopo che sono stati utilizzati i dadi per l'attivazione di questa carta.



Ransom (Immediato)

Si possono pagare 3 denari per mettere 1 cubo su di una carta evento a propria scelta. È possibile mettere cubi su carte diverse con la stessa azione di attivazione.



Catapult (Misto)

Si può:

- mettere 1 cubo su questa carta (caricare la catapulta) OPPURE
- scartare 1 cubo da questa carta per mettere 2 cubi dalla propria riserva su di una singola carta Evento (sparare con la catapulta). Con ogni attivazione della carta nella stessa azione, si può scegliere una differente carta evento sulla quale mettere i 2 cubi. Es. Tolgo 1 cubo e ne metto 2 sull'evento Wolves poi tolgo un altro cubo e ne metto 2 sull'evento Harsh Winter.



Scout (Immediato)

Permette di mettere un cubo su ogni carta Evento presente nella fila delle carte Evento incluso Marauding. Si deve pagare 1 denaro per ogni cubo che si mette in questo modo. Per ogni attivazione (multiple attivazioni della stessa azione) si può scegliere di non mettere cubi su alcuni eventi, che quindi non andranno pagati.



Executioner (Immediato)

Si può prendere 1 punto Influenza dalla riserva generale e 1 punto Influenza da un avversario con la maggior Influenza. Il giocatore con la maggior Influenza può cambiare se la carta viene attivata più volte. Se più avversari sono in pareggio su chi ha la maggior Influenza, chi ha attivato la carta sceglie da chi prendere il punto.



Squire (Misto)

Si può:
- mettere un cubo sulla carta
OPPURE
- scartare 1 cubo dalla carta ed ottenere 5 punti influenza



Recruiter (Ritardato)

Nel mettere insieme un gruppo di dadi si può utilizzare un cubo dal Recruiter e farlo valere come se fosse un 6 rosso nel proprio distretto della città. Non è possibile utilizzare questo cubo da solo; è obbligatorio utilizzarlo con un almeno un altro dado per svolgere l'azione. Questo cubo conta nel limite dei 3 dadi massimi per comporre un gruppo e conta anche quando viene determinato il costo di acquisto dei dadi avversari. Mettere un artigiano sul Recruiter costa 3 punti influenza invece che denari.



Marriage (Immediato)

Si possono pagare 7 denari per ottenere 4 PV.



Fort (Ritardato fino alla fine del gioco)

Un dado di valore 1, 2 o 3 permette di mettere un cubo sulla carta quindi si ricevono 1 PV ed 1 punto influenza. Un dado di valore 4, 5 o 6 permette di mettere un cubo sulla carta quindi si ricevono 2 PV e 2 punti influenza. Nella stessa azione è possibile mettere fino a 3 cubi in base ai valori dei dadi. Alla fine delle partita il giocatore che ha messo il maggior numero di cubi sul Fort ottiene 3 PV. In caso di pareggio, i giocatori in pareggio si dividono i punti (approssimati per difetto).



Princess (Ritardato fino alla fine del gioco)

Quando si attiva questa carta metterci un cubo. Alla fine della partita il giocatore con più cubi sulla carta ottiene il favore della principessa e 6 PV. In caso di pareggio, i giocatori in pareggio si dividono i punti (approssimati per difetto).

Carte Personaggio



Jeanne de Champagne

- 1 PV se si ha un totale di 2 o 3 cittadini sulle carte Attività gialle e nel Municipio.
- 3 PV con 4 o 5 cittadini
- 6 PV con 6 o più cittadini



Isabeau de Bavière

- 1 PV se si ha un totale di 2 o 3 cittadini sulle carte Attività rosse e nel Palazzo.
- 3 PV con 4 o 5 cittadini
- 6 PV con 6 o più cittadini



Marie de Champagne

- 1 PV se si ha un totale di 2 o 3 cittadini sulle carte Attività bianche e nel Vescovado.
- 3 PV con 4 o 5 cittadini
- 6 PV con 6 o più cittadini

Carte Evento



Wolves

+ 1 dado nero



Harsh Winter

Ogni giocatore perde un cubo a sua scelta da una delle sue carte Attività ad effetto ritardato, con effetto Misto, con effetto ritardato fino alla fine della partita o da un'attività all'area aperta. Un giocatore che non ha cubi non perde niente.



Chief Outlaw

Il valore di ogni dado nero tirato durante la Fase 3: Eventi è incrementato di 3 fino ad un massimo di 6 (per ricordarsi girare ogni dado nero sul nuovo valore). Il Chief Outlaw non può essere combattuto da una carta Attività rossa di Livello 1 e non può essere combattuto dal giocatore neutrale grigio tramite la carta Support.



Uprising

Il primo giocatore tira un dado nero. Il valore del dado determina in quale degli edifici principali avviene una rivolta.

- 1-2 Vescovado
- 3-4 Palazzo
- 5-6 Municipio

Il primo giocatore prende in mano tutti i cittadini dell'edificio designato dal dado. Aggiunge a questi 1 cittadino grigio se ce n'è nella riserva. Quindi mettere casualmente i cittadini sui 6 spazi dell'edificio. Se c'è un settimo cittadino, metterlo sdraiato sull'edificio per questo round, come se fosse stato espulso. Nota: Nel raro caso in cui un cittadino sia stato espulso prima che la rivolta abbia effetto (vale a dire che è già sdraiato su quell'edificio a causa di un evento precedente), aggiungi questo cittadino a coloro che sono coinvolti nella rivolta, invece di uno grigio dalla riserva.



Monk

Il primo giocatore tira un dado nero. Il valore del dado determina in quale attività il monaco andrà a stabilirsi.

- 1-2 religione
- 3-4 civile
- 5-6 militare

Mettere l'artigiano nello spazio libero con il valore più alto in PV su di una carta Attività del colore tirato (se ci dovesse essere un pareggio mettere l'artigiano nella carta di livello più basso).



Possession

Nel round di gioco nel quale la carta Possession viene rivelata nella fila degli eventi, ogni giocatore deve mettere un cittadino (posseduto dal diavolo) sulla carta Possession. Il cittadino deve provenire dalla propria riserva (se non se ne hanno, se ne può assumere uno per 2 punti influenza - vedere Influenza nel regolamento del gioco base) o da qualsiasi altra parte del tabellone (carte Attività o edifici principali, inclusi cittadini espulsi). Quando un giocatore mette

un cubo su questa carta Evento, devo liberare un cittadino di sua scelta che ritorna alla rispettiva riserva. Ovviamente, se non ci dovessero essere cittadini rimasti sulla carta, non viene liberato nessuno. Questa carta evento ha effetto solo nel turno in cui appare.