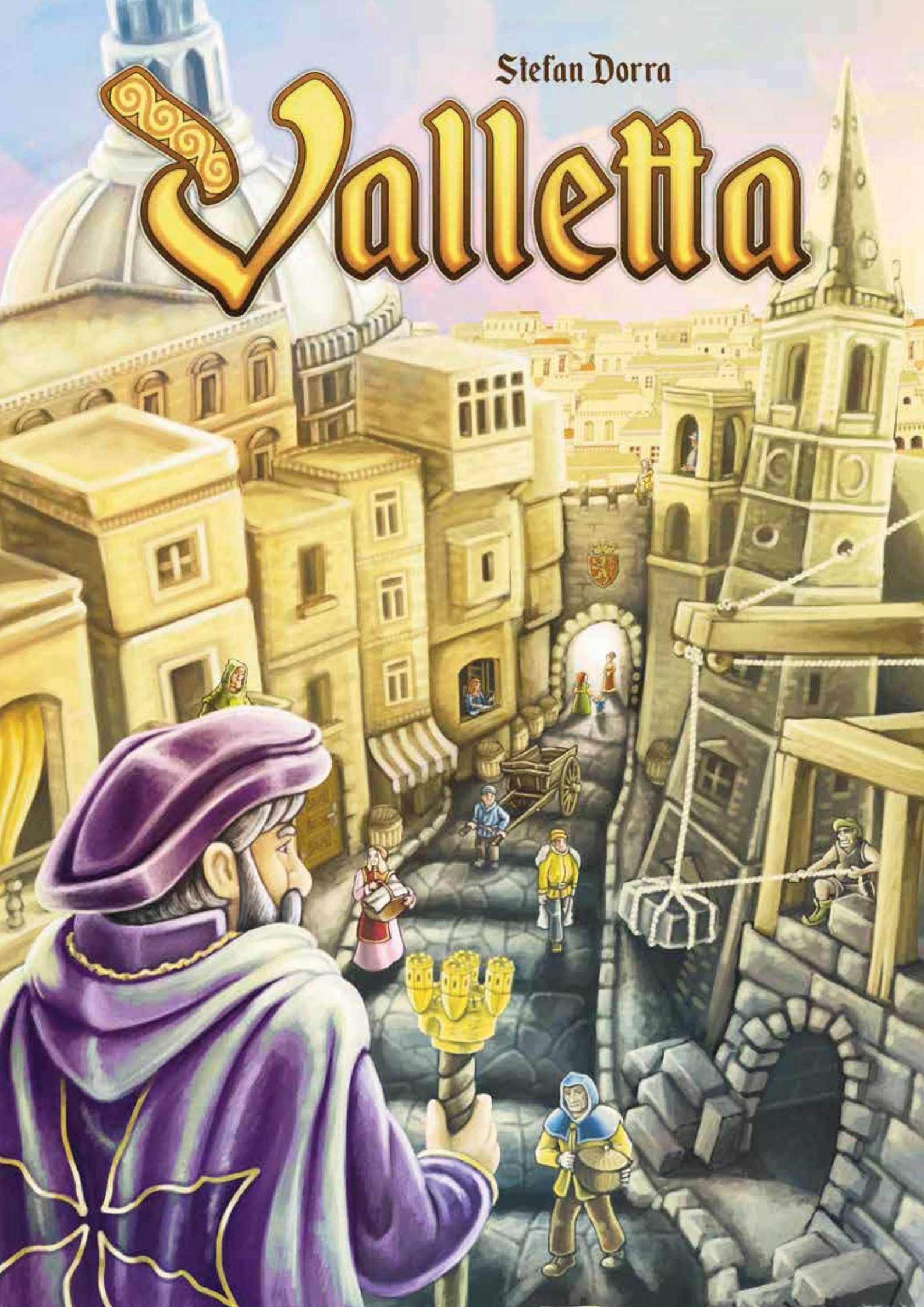


Stefan Dorra

Valletta



Componenti di gioco e preparazione

Componenti:

- 1 plancia strada (in due parti)
- 25 gettoni barile
- 4 gettoni 25/50 punti
- 4 gettoni 75/100 punti
- 37 carte edificio
- 73 carte personaggio
- 4 plance giocatore
- 32 case 8 in ciascuno dei 4 colori giocatore
- 32 (blu, rosso, verde e giallo)
- 4 pedoni giocatore in ciascuno dei 4 colori
- 4 giocatore
- 42 monete
- 30 legno
- 30 pietra
- 30 mattoni
- 1 pedone Jean Parisot de Valette (viola)

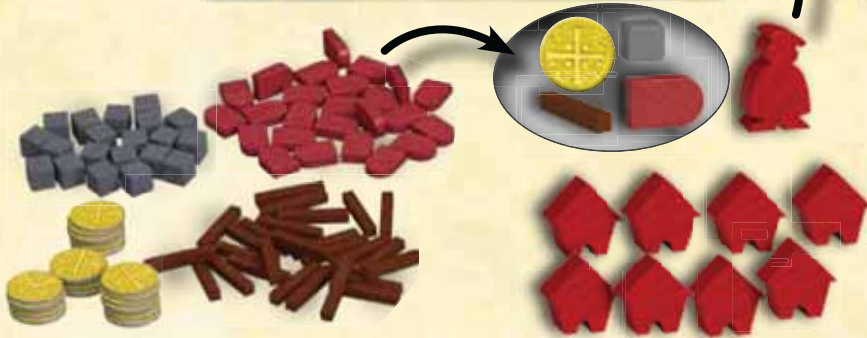
1 Per prima cosa unisci la plancia strada e mettila al centro del tavolo

2 Mischia i gettoni barili e mettilne 1 sopra ciascun spazio sulla plancia strada come indicato.



12 Il giocatore che è stato più recentemente su un'isola sarà il primo giocatore e il gioco proseguirà in senso orario. L'ultimo giocatore riceverà set di beni aggiuntivo e ne sceglierà un bene da esso passando il rimanente al giocatore alla sua destra e così via finché tutti i giocatori avranno ricevuto un bene aggiuntivo. Con meno di 4 giocatori restituire alla riserva i beni avanzati.

11 Piazzate il pedone rappresentante Jean Parisot de Valette sopra lo spazio torre sulla parte sinistra della plancia.



10 Ora piazzate tutte le merci (monete, legno, pietra, mattoni) come riserva generale. Ogni giocatore prende 1 moneta, 1 legno, 1 pietra e 1 mattone.

9 Ogni giocatore prende il proprio pedone colorato e lo pone sulla plancia strada di fronte alla porta. Piazza davanti a sé le 8 case nel suo colore.

8 Il resto delle carte personaggio sono piazzate sopra le carte edificio corrispondenti. Entrambi i tipi di carte mostrano una lettera in un cerchio colorato. Queste lettere indicano quale personaggio appartiene a quell'edificio. Anche se alcuni personaggi appaiono più di una volta in una partita solo 1 carta personaggio viene messa sopra ogni carta edificio. Mettete le carte personaggio in alto a destra sopra la carta edificio in modo che rimangano visibili i simboli e i numeri presenti sul lato sinistro della carta edificio. Una volta fatto ciò non avremo bisogno delle carte personaggio avanzate per questa partita.

3 Raggruppa i gettoni 25/50 punti e mettili sopra una delle torri al termine della plancia strada. Raggruppa i gettoni 75/100 punti e mettili sopra l'altra torre.



4 Crea un mazzo di carte edificio per la partita. Separa le carte per colore, mischia separatamente e prendi il numero di carte come indicato dal diagramma sottostante in funzione del numero dei giocatori.

	Verde	Blu	Giallo
2 Giocatori	6	8	6
3 Giocatori	8	10	7
4 Giocatori	10	12	8

Ora mischia tutte le carte edificio scelte in 1 mazzo che saranno piazzate sul tavolo. Fate attenzione che le carte siano tutte a faccia in su con la carta che mostra una pergamena all'angolo in alto a sinistra. (il retro delle carte mostrano lo stemma de La Valletta).



Fronte Retro

Disponete le prime 5 carte in una fila sopra la plancia strada. Quindi disponete altre 5 carte in una fila sotto la plancia strada. Continuate a distribuire le serie di 5 carte alternandole sopra e sotto la plancia finchè non sarà esaurito il mazzo. In funzione del numero di giocatori saranno presenti 4, 5, o 6 righe di carte edificio. Non avrai bisogno delle carte avanzate per questa partita.

5 Ogni giocatore sceglie un colore e prende la corrispondente plancia giocatore.

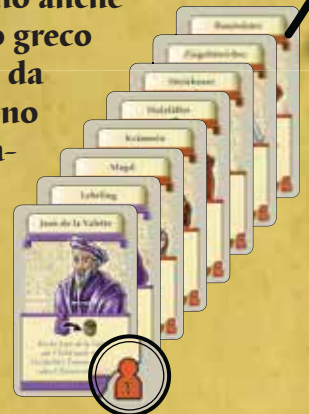


6 Ora prepara le carte personaggio per la partita. Trova tutte le carte con l'icona giocatore nell'angolo in basso a destra e dai a ciascun giocatore le 8 carte iniziali con lo stesso colore. (in aggiunta ai colori le icone presentano anche una lettera dell'alfabeto greco per aiutare chi è affetto da Daltonismo). Queste sono le carte iniziali dei giocatori.



Retro

Ogni giocatore mischia le sue carte e le pone a faccia in giù sul lato sinistro della propria plancia e pesca le prime 5 carte.



Carte iniziali per il giocatore Rosso

7 Dalle carte personaggio rimanenti cercate le 4 carte costruttore rosse e mettetele vicino alla plancia a formare una riserva.



Panoramica

Nel 1566 Jean Parisot de Valette, 49mo Gran Maestro dell'Ordine di Malta, gettò le fondamenta per la costruzione di una nuova città nell'isola di Malta. I giocatori contribuiranno al progetto della sua costruzione che porterà alla futura capitale di Valletta. I giocatori guadagneranno punti costruendo edifici ed usando l'influenza di potenti personaggi.

Iniziando dal primo giocatore, ciascuno giocherà 3 carte, svolgendo le azioni descritte. Alla fine del proprio turno, pescherà carte dal proprio mazzo fino ad averne nuovamente 5 e quindi il prossimo giocatore agirà.

Il gioco proseguirà in questo modo finchè un giocatore non attiverà la fase finale della partita (pagina 5).

Seguirà il punteggio finale. Il giocatore con più punti vittoria vincerà la partita (pagina 6)

In questo regolamento, spiegheremo i concetti base del gioco. Acquisirete beni, costruirete edifici, e svolgerete le altre azioni disponibili sulle vostre carte. Nel supplemento troverete informazioni dettagliate sulle azioni individuali presenti sulle carte.

Turno di gioco

Durante il tuo turno, gioca una carta dalla tua mano e mettila sullo spazio 1 della tua plancia giocatore. Adesso esegui l'azione mostrata sulla carta giocata.



Esempio: Hai giocato il Taglialegna e ricevi 1 legno come indicato dalla carta (guarda il supplemento per maggiori informazioni sulle carte).

Questa era la tua prima azione.

Nota: quando giochi una carta puoi usare l'azione solo una volta.



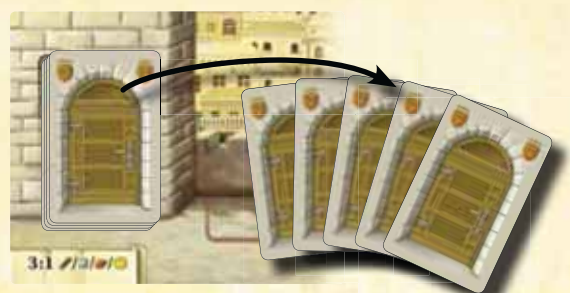
Allo stesso modo gioca una seconda ed una terza carta. Perciò giocherai sempre 3 carte. Non puoi scegliere di non giocare una carta.

Eccezione: Nel tuo ultimo turno di gioco, potresti avere meno di tre carte nella tua mano. In questo caso giocherai le carte che avrai in mano.

Dopo aver giocato le tre carte personaggio ed eseguito le azioni corrispondenti, piazza le carte nell'area di scarto a destra della tua plancia giocatore (la porta aperta).



Infine prendi dal mazzo di pesca tante carte fino ad averne in mano 5.



Nota: Normalmente giocherai 3 carte in un turno. Tuttavia, certe azioni potrebbero farti scartare carte aggiuntive o prenderne di nuove durante il turno. A volte pescherai più o meno carte del normale.

Se il tuo mazzo di pesca è vuoto, mischia il tuo mazzo di scarto e mettilo come nuovo mazzo di pesca.

Il prossimo giocatore in senso orario, svolgerà il proprio turno.

Il gioco proseguirà in questo modo finché un giocatore non attiverà la fase finale.

Fase Finale

La fase finale viene attivata quando un giocatore incontra una delle seguenti condizioni:

1 Il giocatore muove Jean Parisot de Valette sopra l'ultimo gettone barile presente sulla plancia di gioco.



2 Il giocatore muove il proprio pedone sullo spazio 25 sulla plancia di gioco.



3 Il giocatore costruisce il suo ottavo edificio.



Dopo che il giocatore avrà completato il turno e pescato fino ad avere 5 carte in mano, tutti i giocatori mischieranno i propri mazzi di pesca e di scarto in modo da creare un mazzo di pesca finale.



Nota: Le 5 carte che ogni giocatore ha già in mano non devono essere mischiate con le altre carte quando si forma il mazzo di pesca finale.

La fase finale continua per altri turni di gioco.

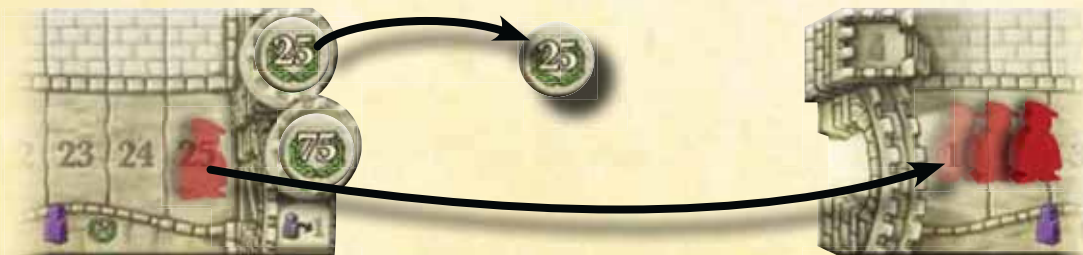
Ogni giocatore giocherà il proprio mazzo finale una sola volta. I turni della fase finale sono giocati esattamente come i turni precedenti con due eccezioni:

- Se non puoi pescare fino ad avere una mano con 5 carte alla fine del tuo turno, pescherai le carte rimanenti dal tuo mazzo. Non puoi creare un nuovo mazzo
- Dopo aver giocato la tua ultima carta, non potrai avere altri turni per il resto della partita.

Quando l'ultimo giocatore avrà giocato la sua ultima carta, la partita termina.

Raggiungere la fine del tracciato punti

Durante la fase finale è molto probabile che il tuo pedone raggiunga il 25mo spazio sulla plancia di gioco. Se guadagnerai ulteriori punti, prendi un gettone 25/50 punti e piazzalo di fronte a te. Quindi piazza il tuo pedone sullo spazio 1 del tracciato.



Se raggiungi la fine del tracciato una seconda volta, gira il gettone dal lato 50. Se raggiungi la fine del tracciato una terza volta o anche una quarta volta prendi il gettone 75/100 e piazzalo di fronte a con il lato appropriato.




Termine della Partita e Punteggio Finale

Durante il punteggio finale guadagnerai un numero di punti come indicato sul fondo delle tue carte edificio. Sposta il tuo personaggio lungo la traccia punti del valore corrispondente.



Esempio: Alla fine della partita **Rosso** possiede gli edifici indicati e segna 25 punti (2+3+4+4+3+1+8)

Infine guadagnerai 1 punto vittoria per i tuoi beni avanzati (monete, legno, pietra e mattoni). Ogni 3 beni avanzati, guadagnerai 1 punto vittoria.

Esempio: Rosso ha i seguenti beni avanzati: 4 monete , 1 legno  e 2 pietre . Restituisce 6 beni e guadagna 2 punti vittoria.

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore. In caso di parità colui che avrà costruito più edifici sarà il vincitore. In caso di ulteriore parità la vittoria verrà condivisa.

© 2017 Hans im Glück Verlags-GmbH

Per le molte partite di playtesting l'autore e l'editore ringraziano Gregor Abraham, Bernd Argesheimer, Silke Bansemer, Johanna & Rita Dorra, Laurin & Luca Dorra, Michael Fronia, Tom Hilgert, Dennis Hofeld, Dirk Rösch, Torsten & Tina Schlender, Karl-Heinz Schmiel, Thorsten Wagner e un grazie speciale va a Dieter Hornung.

Vogliamo anche ringraziare Dr. Urs Buhlmann dell'ordine di Malta, per averci fornito informazioni molto preziose.

Il regolamento è stato scritto da Gregor Abraham, Hanna & Alex Weiß.



Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München
www.hans-im-glueck.de
www.cundco.de



NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



Traduzione
© "Faustoxx"



Revisione
© "MichyLo"



Impaginazione
© "Cola"

Suggerimenti, domande e critiche?
Scrivete a: info@hans-im-glueck.de

Guida alle carte personaggio

Carte personaggio rosse e viola

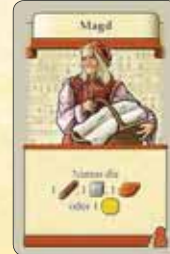
Ogni giocatore inizia la partita con lo stesso set di 8 carte personaggio. Queste carte permettono di eseguire le azioni base necessarie per il gioco. La maggior parte delle altre carte personaggio che verranno acquisite durante la partita ti permetteranno di effettuare azioni più potenti, tuttavia sono sempre basate sul set di azioni base.




**Negoziante,
Taglialegna,
Scalpellino,
Addetto alla fornace**

Quando giochi una di queste carte prendi 1 dei beni specificati dalla riserva generale e mettilo nella tua area di gioco.

Esempio Rosso gioca il Taglialegna e prende 1 legno .



Cameriera
Scegli uno dei quattro beni (monete, legno, pietra, mattone) e prendi uno di questi beni dalla riserva generale e mettilo nella tua area di gioco.

Esempio: Rosso gioca la Cameriera, sceglie la moneta e ne prende 1 .



Costruttore

Puoi costruire un nuovo edificio o effettuare un miglioramento di uno dei tuoi edifici già costruiti. I colori delle carte edificio non sono riferiti ai colori dei giocatori: i giocatori possono costruire qualsiasi edificio.

Per costruire un nuovo edificio devi svolgere le seguenti 4 fasi

1. Scegli un edificio che non contenga un segnalino casa.
2. Paga il costo di costruzione come indicato nell'angolo in alto a sinistra della carta con i beni presenti nella tua area di gioco.
3. Prendi la carta personaggio presente all'interno della carta edificio e aggiungila alla tua mano. Questo è il modo principale per acquisire nuove carte personaggio. Questa carta fa ora parte del tuo mazzo. *Nota. Quando costruisci un nuovo edificio, potresti avere più di 2 carte rimaste nella tua mano alla fine del turno. Ricorda che pescherai sempre carte per averne fino ad un massimo di 5 (eccetto alla fine della partita quando non è possibile pescarne altre).*
4. Piazza una delle tue case in legno sopra la carta edificio per indicare che adesso ti appartiene.







Costo costruzione

Non c'è una casa in questo edificio, quindi può essere costruita.



Esempio: Rosso vuole costruire l'edificio indicato. Non c'è una casa sopra, per cui gioca il Costruttore.

I costi di costruzione sono 2 monete , 1 legno , 1 pietra  e 1 mattone . Rosso paga il costo e mette i beni nella riserva generale.

Quindi prende la carta Banchiere e la aggiunge alla propria mano e mette una delle sue case sopra la carta edificio.



Un edificio migliorato, ti darà una rendita maggiore (vedi le carte personaggio verdi e blu) e/o punti aggiuntivi alla fine della partita. Per migliorare uno dei tuoi edifici già esistenti svolgi le seguenti 3 fasi:





1. Scegli uno dei tuoi edifici (quelli che contengono una casa del tuo colore) da migliorare. Non puoi migliorare edifici già migliorati.
2. Paga i costi di produzione indicati. Paga solamente i costi in legno, pietra e mattoni. Il miglioramento non costa mai monete.
3. Gira la carta edificio dalla sua parte migliorata (quella che mostra lo stemma di Valletta) e rimettici sopra la tua casa.



costo di upgrade

Questo è uno dei tuoi edifici

Esempio: Rosso vuole migliorare l'edificio indicato. (una delle sue case è sopra di esso per indicarne la sua proprietà).





I costi di miglioramento sono: 1 legno , 1 pietra , 1 mattone  ma niente monete  (puoi pensare alle monete come al costo per comprare il terreno su cui sorge l'edificio). Rosso paga alla banca.

Altre regole importanti per la costruzione

Costruire adiacente ad altri edifici




Se costruisci un nuovo edificio che sia adiacente ortogonalmente ad uno o più dei tuoi edifici paghi 1 moneta in meno per ognuno di essi. Tuttavia non pagherai mai meno di 0 monete. Gli edifici dall'altra parte della strada non sono considerati adiacenti.



Esempio: Rosso vorrebbe costruire l'edificio indicato a destra. I costi di costruzione sono 4 monete , 3 legno , 1 mattone  e 1 pietra . Rosso ha 2 edifici adiacenti ortogonalmente (l'edificio blu nell'angolo in alto a sinistra non è considerato adiacente). I costi di costruzione sono perciò ridotti di 2 monete.

Sostituire i beni

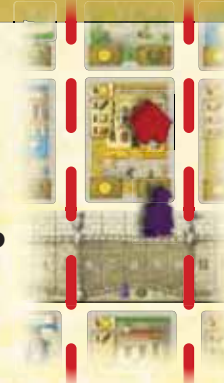
Quando costruisci o effettui un miglioramento, puoi sostituire 1 o più beni richiesti come costo di costruzione. Per ciascuno di essi che non puoi o non vuoi pagare puoi sostituirli con 3 altre merci (uguali o differenti). Puoi effettuare questa sostituzione solo quando costruisci o effettui un miglioramento: non puoi semplicemente scambiare i beni dalla riserva.

Esempio: Rosso vorrebbe costruire l'edificio indicato a destra. Siccome ha 2 edifici adiacenti, i suoi costi sono ridotti di 2 monete. Non ha pietra, quindi può sostituire la pietra con due legno e 1 mattone. Per cui il costo totale di Rosso sarà: 2 monete , 5 legno  e 2 mattoni .

Bonus di costruzione

Jean Parisot de Valette controlla la costruzione degli edifici di Valletta e premierà con un bonus di 2 punti se "vede" un giocatore che costruisce o migliora un edificio. Questo succede quando il personaggio viola di Jean Parisot de Valette è nella stessa area dove l'edificio viene costruito o migliorato. L'area è costituita dalla porzione di 5 spazi della plancia strada e da tutti gli edifici al di sopra o al di sotto di essa. Nella figura sottostante l'area è evidenziata dalle linee tratteggiate.

Nota: il modo in cui Jean Parisot de Valette muove è descritto a pag. 9.





Apprendista

L'apprendista, indefesso lavoratore, eseguirà ogni compito assegnato purchè sia di un tipo specifico e sia stato appena eseguito.
L'apprendista "copia" l'azione di una carta rossa o verde che sia stata appena giocata. Di solito giocherai la carta apprendista come seconda o terza carta del tuo turno. Se la carta giocata precedentemente era rossa o verde, l'azione di questo personaggio è quella di applicarne gli effetti nuovamente. L'apprendista non svolge nessuna azione se giocato come prima carta del turno o dopo una carta che non sia rossa o verde.



Esempio: hai giocato precedentemente la Cameriera e hai preso una pietra. Adesso gioca l'apprendista che ti permette di ripetere l'azione della cameriera ancora una volta. Questa volta decidi di prendere una moneta.



Jean Parisot de Valette

Jean Parisot de Valette fu il 49mo Gran Maestro dell'Ordine di Malta. Progettò la città di Valletta, gettò le fondamenta della città il 28 Marzo 1566 e supervisionò i primi cantieri di costruzione. Sfortunatamente non visse abbastanza per vedere il completamento della città che divenne la capitale dell'isola di Malta.

Quando giocate la carta di Jean Parisot de Valette, per prima cosa muovete il suo personaggio di uno spazio lungo la traccia presente sulla plancia. Girate la tessera barile presente sullo spazio e prendete il bene raffigurato dalla riserva generale e mettere la tessera barile nella scatola. (se dovessero mancare i materiali nella riserva tenete il gettone e utilizzatelo come sostituto).

Inoltre puoi licenziare un personaggio o assumere un personaggio.

Per licenziare un personaggio, scegli una carta dalla tua mano e mettila nella riserva generale. **Importante:** non eseguire l'azione della carta licenziata.
Per assumere un personaggio, sceglينه uno tra quelli presenti nella riserva generale e mettilo nella tua mano di carte. Così come quando si costruisce un edificio, avrai una carta in più nel tuo mazzo. Puoi assumere sia un personaggio generico tra quelli presenti sia una carta che era stata licenziata precedentemente da un altro giocatore.

Esempio: giochi la carta Jean Parisot de Valette, avanza di uno spazio il personaggio lungo la traccia sulla plancia di gioco e gira la tessera barile presente. La tessera mostra una pietra. Se non ci fossero altre pietre presenti sulla riserva generale, tieni la tessera per poterla usare come merce aggiuntiva.

Quindi decidi di assumere uno dei costruttori generici presenti nella riserva generale e aggiungila alla tua mano.



Nota: se licenzi un personaggio, può accadere che tu abbia meno di 5 carte nella tua mano. In questo caso, pescherai tante carte quanto possibile alla fine del tuo turno

Nota: se Jean de la Valette è già sullo spazio finale della plancia di gioco, non muoverlo ulteriormente e non ci saranno barili da prendere. Tuttavia potrai ancora licenziare o assumere un personaggio.

Carte personaggio verdi

Le carte personaggio verdi permettono di guadagnare merci ma in maniera più efficiente rispetto alle carte personaggio rosse.



Banchiere, Falegname, Intagliatore e Mattonaio

Quando una di queste carte viene giocata, prima contate il numero di icone presenti nelle vostre carte edificio, corrispondenti con il bene indicato sulla carta personaggio. Contate solo



le icone presenti sull'angolo basso sinistro della carta. Quindi prendete un numero di beni di quel tipo dalla riserva generale e metteteli nella vostra area di gioco.

Nota: Se nessuno dei vostri edifici presente l'icona corrispondente, non riceverete alcun bene.

Esempio: Rosso gioca il Banchiere. Possiede 3 edifici che mostrano un totale di 4 icone moneta (l'edificio con 2 monete è un edificio migliorato), Rosso prende 4 monete e le mette nella propria area di gioco.



Carte personaggio Blu

I personaggi Blu offrono una varietà di azioni, dal guadagnare merci alla costruzione di edifici e persino qualche azione per danneggiare gli avversari.



Monaco questuante

I vostri avversari conterranno il numero totale dei loro beni (Monete, Legno, Pietra e Mattoni). Chi ne ha in totale 4 o più sceglie 1 bene da consegnarvi. Ogni giocatore consegnerà al massimo 1 bene. In una partita a 2 giocatori prendete 1 bene a vostra scelta dalla riserva generale.



Copritetto

Puoi costruire o migliorare un edificio. I costi di costruzione sono ridotti di 2 mattoni. Se il costo di costruzione include 0, 1 o 2 mattoni non pagherai alcun mattone (non puoi mai prendere mattoni dalla riserva generale).

Esempio: Rosso gioca il monaco questuante. Verde ha 2 monete e 3 legno per un totale di 5 e decide di consegnare 1 legno a Rosso.



Giallo ha 2 mattoni e quindi non consegna niente a Rosso.



Blu ha 3 monete 2 legno 3 pietra e 1 mattone. Avendo 9 merci consegna 1 pietra a Rosso.



Esempio: Rosso gioca Copritetto e vuole evolvere questo edificio. Questa azione non gli costerà alcun Oro. Poiché usando questa carta il costo è ridotto solo a due mattoni. Perciò Rosso pagherà solo 1 pietra e 1 mattone.





Commerciante

Paga 1 legno o 1 pietra o 1 mattone e prendi 3 monete.



Ricamatrice

Prendi 2 merci dalla riserva generale. Le merci possono essere uguali o differenti.



Mercante

Paga 1 moneta e ricevi 1 legno, 1 pietra e 1 mattone.



Caposquadra

Scegli una delle quattro merci. Poi come accade per i personaggi verdi, conta quante volte quella merce è presente nei tuoi edifici. Prendi un numero corrispondente di quella merce.



Tesoriere

Conta il numero di edifici verdi che possiedi (quelli con una casa del tuo colore) e prendi un numero di monete corrispondente. E' irrilevante che gli edifici siano migliorati o meno.

Esempio: Rosso gioca il caposquadra e sceglie legno. Possiede 2 edifici che indicano 3 legni.



Rosso prende 3 legno dalla riserva generale.



Muratore

Puoi costruire o migliorare un edificio. 1 costi di costruzione sono ridotti di 2 pietre. Se il costo di costruzione include 0, 1 o 2 pietre non pagherai alcuna pietra (non puoi mai prendere pietre dalla riserva generale).



Oste

Gli altri giocatori contano quante monete hanno. Chi ne possiede almeno 2 deve consegnare 1 moneta al giocatore che ha giocato l'Oste. Nessun giocatore pagherà più di una moneta. In una partita a due giocatori, prendi 1 moneta dalla riserva generale.



Madre badessa

Scegli una delle quattro merci e prendine 3 dalla riserva. Quindi gli altri giocatori ne prenderanno una merce dello stesso tipo.

Esempio: Rosso gioca l'Oste

Verde ha 2 monete e ne paga 1 a Rosso.



Giallo ha 5 monete e ne paga 1 a Rosso.



Blu ha solo 1 moneta e non paga Rosso.



Esempio: Rosso gioca la carta Madre Badessa e prende 3 pietre dalla riserva. Gli altri giocatori prenderanno 1 pietra.



Carpentiere

Puoi costruire o migliorare un edificio. I costi di costruzione sono ridotti di 2 legno. Se il costo di costruzione include 0, 1 o 2 legno non pagherai alcun legno (non puoi mai prendere legno dalla riserva generale).

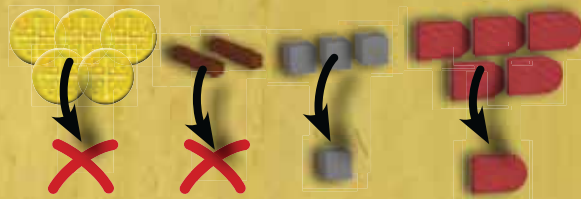


Gabelliere

Gli altri giocatori contano separatamente quanto legno, pietra e mattone possiedono. Per ogni tipo di merce dei quali ne possiedono 3 o più pagano una di queste merci al giocatore che ha giocato il Gabelliere. E' quindi possibile che un giocatore sia costretto a consegnare più di una merce, ma mai più di una dello stesso tipo.

Il Gabelliere non riceve mai monete. In una partita a due giocatori puoi prendere dalla riserva 1 legno o 1 pietra o 1 mattone.

Esempio: In una partita a due giocatori **Rosso** gioca il Gabelliere. **Verde** ha 5 monete, 2 legno, 3 pietra e 5 mattoni.



Rosso non prende nessuna moneta da **Verde** e neppure alcun legno perchè verde ha solo 2 legno. **Rosso** prende 1 pietra e 1 mattone da **Verde**. Siccome è una partita a due giocatori **Rosso** può prendere una merce aggiuntiva dalla riserva generale. **Rosso** sceglie 1 legno.

Personaggi Gialli

I personaggi Gialli rappresentano importanti figure che hanno contribuito alla costruzione della città di Valletta. Questi personaggi daranno punti vittoria ai giocatori durante la partita.

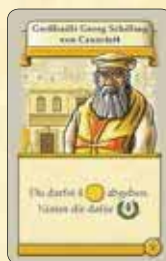
Ci sono due copie di alcuni di questi personaggi, così più di 1 giocatore potrà beneficiarne durante la partita. Naturalmente sarà anche possibile che un giocatore acquisisca entrambe le copie del personaggio Giallo, costruendo gli edifici appropriati e quindi beneficiando doppiamente del potere del Personaggio.



Architetto Francesco Laparelli

Questo architetto militare, allievo di Michelangelo aveva supervisionato in precedenza la costruzione della Basilica di San Pietro a Roma. A Valletta fu responsabile della implementazione dei progetti del Gran Maestro Jean de la Valette.

Scegliete tra legno, pietra e mattone (non puoi scegliere moneta). Restituisci 4 pezzi della merce scelta e sposta di 4 spazi il tuo personaggio sulla traccia segnapianti.



Gran Balivo Georg Schilling von Cannstatt

L'Ordine di Malta era diviso in vari gruppi chiamati Lingue, basati sul linguaggio dei propri membri. Georg Schilling von Cannstatt presiedeva la Lingua Tedesca. Il Gran Balivo era responsabile della manutenzione delle fortezze di Malta.

Paga 4 monete per far avanzare il tuo personaggio di 4 spazi sulla traccia segnapianti.



Gran Maestro Pietro del Monte
Pietro del Monte era uno degli esponenti più influenti dell'Ordine di Malta. Dopo la morte di Jean Parisot de la Valette continuò l'ulteriore sviluppo di Valletta come 50mo Gran Maestro

Paga 1 legno, 1 pietra, 1 mattone e 1 oro per far avanzare il tuo personaggio di 5 spazi sulla traccia segnapunti.



Papa Pio V
Dopo che Malta venne assediata dagli Ottomani nel 1565, il Papa Pio V mandò l'architetto Laparelli per verificare le condizioni delle fortificazioni e poi ritornare per riferirgli. Il Papa aveva l'interesse nel consolidare Malta come bastione cattolico nel Mediterraneo centrale. In base al rapporto venne deciso di costruire una nuova città fortificata nella penisola di Sciberra con l'aiuto papale. Papa Pio V è ancora oggi onorato a Malta nella festività del 30 aprile nonostante sia anche conosciuto come persecutore implacabile dei liberi pensatori durante l'Inquisizione.

Conta il numero degli edifici migliorati che possiedi (edifici migliorati in cui c'è una tua casa) e avanza il tuo personaggio sulla traccia segnapunti di un numero di spazi corrispondente.



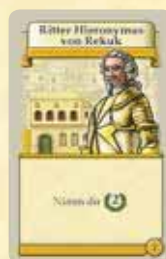
Imperatore Carlo V
Nel 1530 l'imperatore Carlo V consegnò l'isola di Malta all'Ordine di San Giovanni. Durante il corso della Riforma la sezione Protestante dell'Ordine si separò e trasferì il proprio quartier generale in Germania dove ancora oggi conserva il nome di Ordine di San Giovanni. La sezione cattolica rimase a Malta e cambiò il suo nome in Ordine di Malta. L'imperatore Carlo V finanziò i primi sforzi per trasformare Malta in una fortezza per l'Ordine.

Conta il numero degli edifici blu che possiedi (edifici blu in cui c'è una tua casa) e avanza il tuo personaggio sulla traccia segnapunti di un numero di spazi corrispondente. Non ha importanza se l'edificio è migliorato o meno.



Re Filippo II di Spagna
Il figlio dell'Imperatore Carlo V, Filippo continuò a supportare l'Ordine di Malta come ardente cattolico e rafforzò l'indipendenza dell'Ordine di Malta conferendo certi diritti e privilegi all'Ordine.

Conta il numero degli edifici verdi che possiedi (edifici verdi in cui c'è una tua casa) e avanza il tuo personaggio sulla traccia segnapunti di un numero di spazi corrispondente. Non ha importanza se l'edificio è migliorato o meno.



Ser Hieronymus von Rekuk
L'assedio di Malta del 1565 costò moltissime vite da ambo le parti. Hieronymus von Rekuk fu uno dei molti cavalieri che persero la vita difendendo l'isola. Tuttavia le perdite degli assediati Ottomani furono significative. Una delle più importanti domande della Storia e se l'uso della forza giustifichi il prezzo. Possiamo solo sperare che l'umanità in futuro trovi vie migliori per risolvere i conflitti....forse giocando a giochi da tavolo?

Quando giochi questa carta avanza il tuo personaggio di due spazi lungo la traccia segnapunti.