EFFETTI SANTA BARBARA

Ottieni/perdi la quantità di reputazione indicata.

Ottieni immediatamente i Punti indicati.

Svolgi **gratuitamente** l'azione indicata.

Ovunque

Reclama **gratuitamente** un Lotto su una **casella qualsiasi** a Kutná Hora.

2×

Svolgi **gratuitamente** 2 azioni Miniera (anche i Minatori sono gratuiti).

2×

Svolgi 2 azioni Rendita (puoi aggiungere 2 Patrizi al Consiglio).

Rimuovi la Casa più a sinistra (senza alcun effetto) da qualsiasi riga della tua plancia per aumentare la produzione in quella riga di 2.

Per **ciascuno** dei tuoi Edifici, ottieni 1 reputazione per ogni Edificio Pubblico adiacente ad esso.

Direttamente dalla banca

Aggiungi **gratuitamente** un Patrizio al Consiglio prendendolo **direttamente dalla banca**.

Scegli **1 dei tuoi Edifici** e ottieni 1 Punto per ogni icona adiacente corrispondente.

EFFETTI DI EDIFICI E MINIERE

Aumenta la tua produzione del bene indicato.

Sposta l'indicatore linguetta del bene raffigurato di 1 tacca verso destra.

Fai progredire il mazzo Minerale di quanto indicato.

Fai progredire il mazzo Popolazione di quanto indicato.

Prendi la tessera Tecnologia di Scavo in cima alla pila e giocala come se fosse una Miniera gratuita (incluso il Minatore gratuito).

Capovolgi la corrente tessera Santa Barbara e aumenta le tasse.

Ottieni immediatamente i Punti indicati.

Ottieni la quantità di reputazione indicata.

Prendi il numero indicato di segnalini Pellicano.

Aumenta le tasse dell'importo indicato.

Sposta il segnalino Patrizio raffigurato dalla banca alla riserva dei Patrizi.

Rimuovi 1 Casa dalla tua plancia Giocatore (deve essere la Casa più a sinistra nella sua riga. Ignoratene l'effetto).

EDIFICI DELLE GILDE

EDIFICI PUBBLICI

AZIONI

MINIERA. Puoi pagare 1 per spostare fino a 2 Minatori nella riserva. Pesca le Miniere, scegline 1. Scegli la casella all'ingresso (paga 2) o accanto o sotto una Miniera (paga il costo più alto mostrato sulle Miniere vicine). Contrassegnala con il Minatore.

DIRITTI. Scegli una tessera Edificio (solo di una tua Gilda o Pubblico). Paga il costo della colonna. Prendi la tessera. Sposta la pila alla fine della riga.

LOTTO. Se puoi, reclama un lotto accanto a un Edificio. Paga il costo (quello più alto, se ci sono più Edifici). Se non esiste un Edificio così, puoi reclamare un lotto ovunque per 5 groschen. Se la tua reputazione è 3 o più, il costo è sempre 1.

EDIFICIO. Riprendi il segnalino Lotto e piazza la tessera Edificio. Paga il costo in . Risolvi gli effetti. Se è un Edificio della Gilda, contrassegnalo con 1 Casa, risolvi l'effetto della Casa.

RENDITA. Prendi le monete in base a tutti i tuoi indicatori Produzione. Puoi pagare 10 groschen per spostare un Patrizio dalla riserva al Consiglio.

SANTA BARBARA. Usa 1 . Risolvi l'effetto della corrente tessera Santa Barbara (ignora l'aumento delle tasse). Gira la tessera sul retro.

JOLLY. Perdi 1 reputazione a meno che la tua reputazione non sia 6 o più. Poi svolgi una delle azioni sopra descritte.

PLANCIA GIOCATORE

1 Con reputazione 3 o più, reclamare un lotto ti costa solo 1 groschen.

0 Con reputazione 6 o più, usare un jolly non ti costa reputazione.

Prendi gratuitamente una tessera Edificio **Pubblico** (e sposta la sua pila alla fine della riga).

CONTEGGIO PATRIZI

Per **ciascuno** dei tuoi Edifici, ottieni 1 Punto per ogni Edificio Pubblico adiacente ad esso.

Per ogni coppia di segnalini Pellicano **utilizzati**, ottieni 3 Punti.

Ottieni 2 Punti se hai 1 Miniera in ogni riga (o 4 Punti per 2 Miniere).

Per ogni colonna di Case vuota sulla tua plancia, ottieni 3 Punti.

PUNTEGGIO FINALE

Kutná Hora: ciascuno dei tuoi Edifici ti dà 1 per ogni icona adiacente corrispondente.

Miniere: ottieni Punti in base alle stelle in ogni riga.

Rendite: 1 / 10 groschen

Reputazione: ottieni i Punti mostrati sul tracciato Reputazione.

Extra: 1 per ogni tessera Edificio non costruita che possiedi, ogni segnalino Lotto a Kutná Hora e ogni inutilizzato.