Kutná Hora

La Città dell'Argento

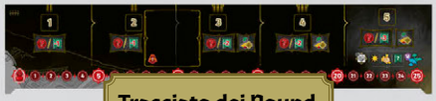
REGOLAMENTO

Nelle colline della Boemia centrale è stato appena scoperto l'argento! Un gran numero di minatori sta riversandosi nella regione, trasformando una dormiente valle ceca in un fiorente città del XIV secolo.

Sarete a capo di famiglie benestanti, ciascuna con influenza in varie gilde. Dovrete usare la vostra ricchezza per espandere le miniere e costruire la città di Kutná Hora. L'economia cambierà man mano che la città cresce, in funzione delle vostre stesse scelte. Per vincere, dovrete adattarvi alle fluttuazioni dei prezzi e saper cogliere le opportunità che vi si presenteranno.

Componenti

Tabellone Kutná Hora



Tracciato dei Round

Plancia Municipio

4 plance Giocatore

Prima della prima partita, assemblate questi componenti come mostrato nella pagina successiva.

2 supporti delle carte

11 tessere Santa Barbara

4 schede Riassuntive

18 segnalini Pellicano

24 tessere Edificio delle Gilde

12 tessere Gilda

12 segnalini Patrizio

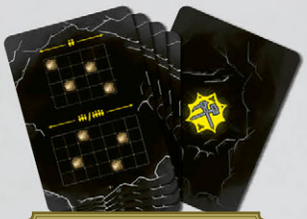
12 tessere Edificio Publico

Plancia Ricerca Mineraria

4 tessere Roccia

53 Monete

9 carte Preparazione Gilda



15 carte Preparazione Miniera

4 tessere Tecnologia di Scavo

27 tessere Miniera

Segnalino Primo Giocatore

6 carte Azione per giocatore

21 carte Popolazione

16 carte Minerale

10 carte Evento

RE-WOOD

Siamo orgogliosi di presentarvi il primo gioco da tavolo moderno fatto in RE-Wood, un materiale rivoluzionario sviluppato in Germania. Questa nuova tecnologia combina scarti di legno e collanti riciclati per creare componenti di giochi da tavolo altamente dettagliati che danno una sensazione unica.

1 Contaround

1 indicatore Tasse

Componenti per ciascun colore dei giocatori:

12 Case

9 Minatori

6 indicatori Produzione

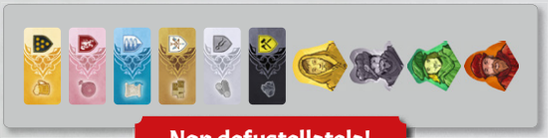
3 segnalini Lotto

1 indicatore Reputazione

1 Segnapunti

SEGNALINI SOSTITUTIVI

Conservate questa fustella nella scatola nel caso in cui perdiate uno di questi segnalini essenziali.



Non defustellatela!

MIGLIORA IL TUO GIOCO!

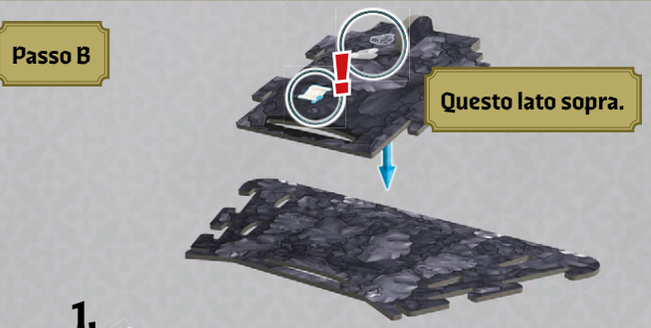
SET DI MONETE IN METALLO

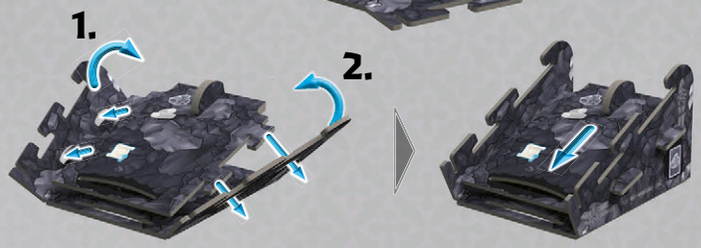
Montaggio dei Supporti delle Carte

Piegate il cartone seguendo il taglio. Fate attenzione a non piegarlo nel modo sbagliato, perché si spezzerebbe.

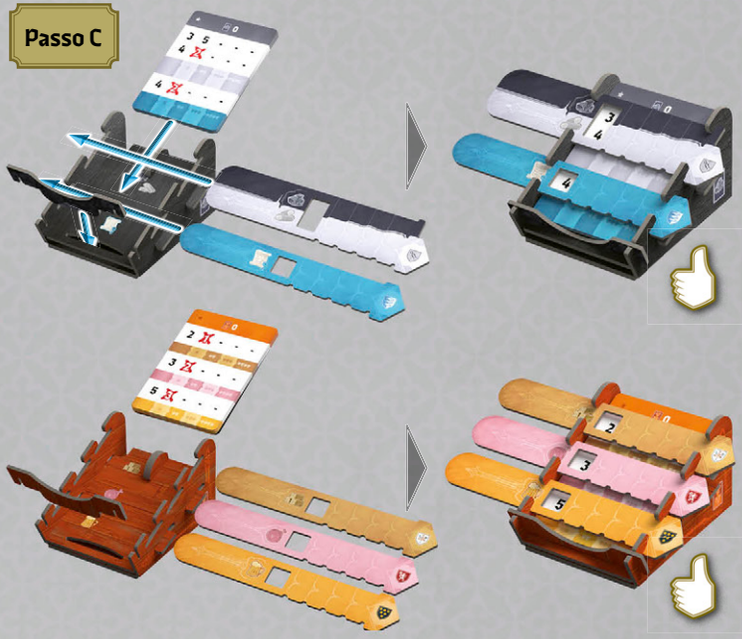
Passo A

Passo B

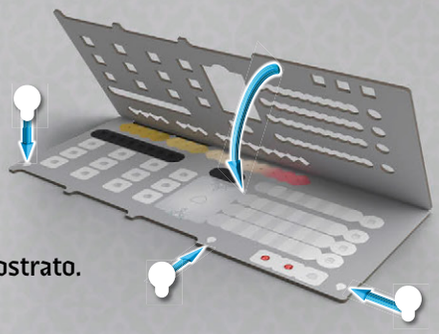




Passo C



Montaggio Della Plancia Giocatore



Applicate il nastro biadesivo come mostrato.

Preparazione

TRACCIATO DEI ROUND

In una partita a 4 giocatori utilizzate il lato con cinque round.
In una partita a 2 o 3 giocatori utilizzate il lato con sei round.

1. Piazzate il **Contaround** sul primo spazio del tracciato dei Round.
2. Piazzate l'**indicatore Tasse** sullo spazio 0 del tracciato Tasse, riportato sotto al tracciato dei Round.
3. Selezionate tra le tessere Edifici Pubblici i **3 Edifici Patrizi rossi** e impilateli sul tracciato dei Round, sulla casella che indica quando entrano in gioco.

PLANCIA MUNICIPIO

4. Dividete gli Edifici delle Gilde in 6 pile, in base al colore. Da ogni pila, prendete la tessera con l'angolo contrassegnato.

Piazzate casualmente le 6 tessere contrassegnate nei 6 spazi presenti nelle due colonne più a sinistra della plancia Municipio. Impilate in maniera casuale le rimanenti 3 tessere di ciascuna pila sopra alle corrispondenti tessere contrassegnate sulla plancia Municipio.

5. Dividete le rimanenti tessere Edificio Pubblico in base al colore del patrizio sopra riportato e formate le 3 pile di **Edifici Patrizi verdi, argento e gialli**. Mescolate separatamente le pile e piazzatele sulla plancia Municipio alla fine di ogni riga, nello spazio corrispondente al patrizio raffigurato.

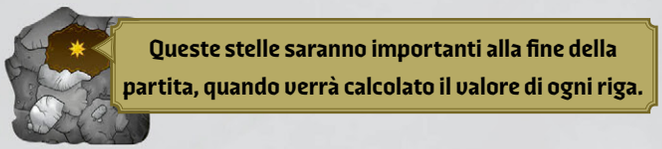
Tutti gli Edifici Patrizi sono **Edifici Pubblici** che chiunque potrà costruire, ma non saranno di proprietà di nessuno.

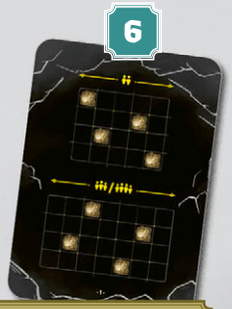
TABELLONE KUTNÁ HORA

Assemblate il tabellone Kutná Hora con il corretto lato visibile.

In una partita a 3 o 4 giocatori, utilizzate il lato con più caselle.
In una partita a 2 giocatori, utilizzate il lato con meno caselle.

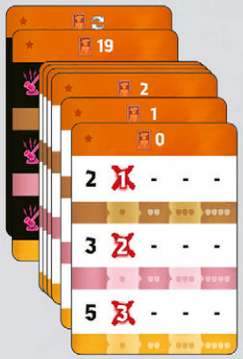
6. Scegliete casualmente una carta Preparazione Miniera.
7. Mescolate le tessere Roccia coperte, distribuitele negli spazi miniera raffigurati sulla carta Preparazione Miniera e poi rivelatele.





SUPPORTI DELLE CARTE

8. Posizionate i **supporti delle carte** in modo che siano visibili a tutti. Le linguette indicatrici partono da sinistra e mostrano solo i numeri nella colonna più a sinistra. Controllate che le carte siano messe in ordine numerico, con la carta 0 davanti e la carta gira-mazzo in fondo.



Mazzo Popolazione da 0 a 19

Mazzo Minerale da 0 a 14

CATTEDRALE DI SANTA BARBARA

9. Componete la **Cattedrale di Santa Barbara** in modo che sia visibile a tutti. Le 11 tessere sono disposte in ordine: 1–5 in basso, 6–10 al centro e 11 in alto.

BANCA

10. Mettete le **Monete** vicino al tabellone Kutná Hora a formare la banca, insieme ai **segnalini Patrizio** e ai **segnalini Pellicano**. Usate esattamente 3 segnalini Patrizio di ogni colore.

MINIERE

11. Piazzate le **4 tessere Tecnologia di Scavo** in una pila coperta, in ordine: la tessera con 1 ⚒ in cima.

12. Dividete le **tessere Miniera**, coperte, in base al retro. Mescolate separatamente ogni pila, dopodiché formate una pila di tessere Miniera con le tessere ⚒⚒⚒ in alto, le tessere ⚒⚒ al centro e le tessere ⚒ in basso. Piazzate la pila così formata al centro della plancia Ricerca Mineraria, lasciando uno spazio vuoto per la pila degli scarti.

Preparazione dei giocatori

Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti i relativi pezzi. La maggior parte di questi andrà sulla sua **plancia Giocatore**.

Piazzate il vostro **Segnapunti** sullo spazio 0 del tracciato Punti del tabellone Kutná Hora.

Groschen iniziali:
primo giocatore, 40 groschen
secondo giocatore, 41 groschen
terzo giocatore, 42 groschen
quarto giocatore, 43 groschen

PRIMO GIOCATORE

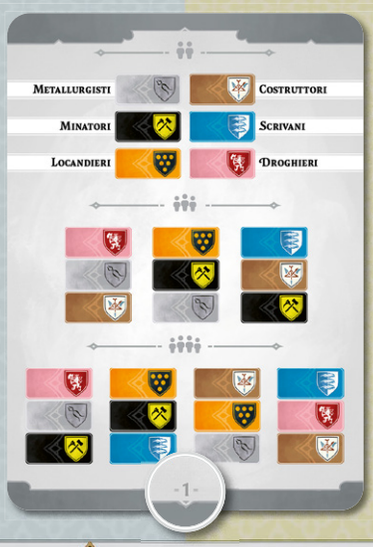
Il segnalino **Primo Giocatore** rappresente il primo sigillo della città di Kutná Hora del 1308. Consegnatelo al giocatore che è stato più recentemente sottoterra (oppure scegliete il primo giocatore in modo casuale).

Preparazione delle Gilde

Ogni giocatore appartiene a **3 gilde**. Le vostre gilde determinano quali Edifici delle Gilde potete costruire e quali no.

La carta Preparazione Gilda raffigura una colonna di gilde per ogni giocatore. Scegliete casualmente una carta e usate la riga corrispondente al numero dei giocatori in partita.

- **In ordine inverso di turno, scegliete una colonna di gilde,** iniziando dall'ultimo giocatore e finendo con il primo giocatore, che ha la scelta obbligata.
- Poi, in ordine di turno **a partire dal primo giocatore,** scegliete quale delle vostre tessere Gilda collocare in ciascuna riga della vostra plancia Giocatore.



Per la vostra prima partita, usate la carta Preparazione Gilda 1, mostrata a lato.

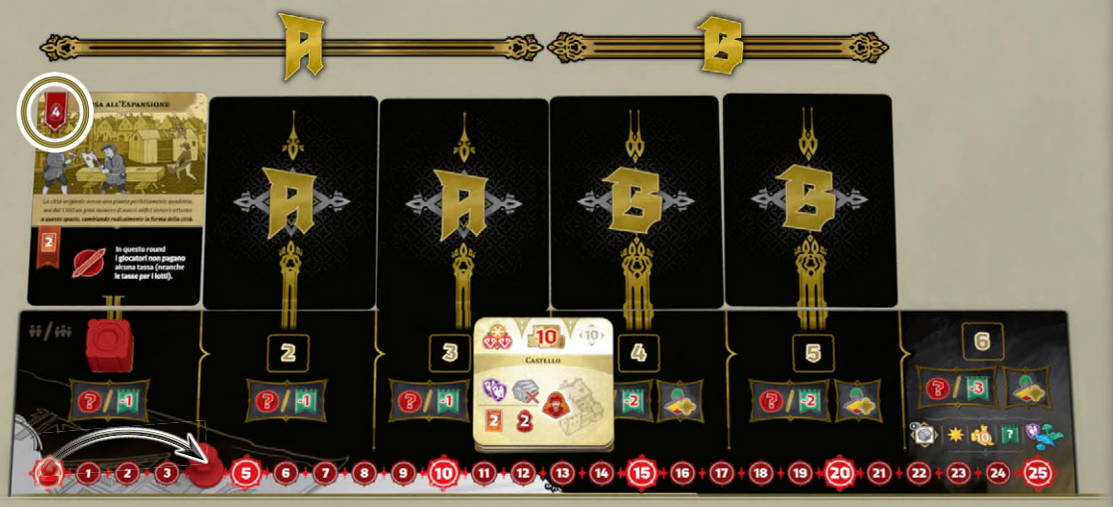
Assegnate a ogni gioca una differente colonna di 3 gilde, scelte dalla riga appropriata di questa carta. Potete assegnare le colonne in modo casuale o sceglierle. Non preoccupatevi troppo. È solo la vostra prima partita.

Per questa volta piazzate le tessere Gilda sulla vostra plancia Giocatore nell'ordine mostrato sulla carta. Potrete scegliere il loro ordine nelle partite successive.

Partite in due giocatori – Preparazione delle carte Evento

In una partita a 2 giocatori, le carte Evento vengono utilizzate per aumentare l'attività economica del gioco.

Dividete le carte Evento nei mazzi A e B e mescolateli separatamente. In ogni round, **tranne nell'ultimo,** avrà luogo un evento. Nei round prima della pila degli Edifici Patrizi rossi ci saranno eventi A, mentre nei round successivi eventi B. Sopra ogni spazio del tracciato dei Round mettete, coperta, la carta Evento appropriata (ricordate che nell'ultimo round non ci sono eventi). Rivelate immediatamente l'Evento del round 1.



Se l'Evento del round 1 riporta un simbolo tassa nell'angolo in alto a sinistra, fate avanzare l'indicatore Tasse di tanti spazi quanto indicato.

Potete utilizzare le carte Evento anche per ravvivare l'attività economica in partite a 3 o 4 giocatori, ma non sono indispensabili.

Kutná Hora

Nel 1260, la scoperta dell'argento vicino all'attuale Kutná Hora portò ad un boom dell'argento che attirò persone da tutta Europa. Accanto alle nuove miniere sorsero insediamenti e cappelle provvisorie e, su una collina sopra il fiume Vrchlice, nacque la città di Kutná Hora. Nel secolo successivo questa città sarebbe diventata una potente fonte di ricchezza e potere per il Regno di Boemia, con un'importanza pari a quella di Praga.

All'inizio si formò senza alcun piano prestabilito: i campi minerari si espansero e si fusero in un unico insediamento. Crescendo però emerse l'esigenza di un'organizzazione e così furono costruite le mura, e Kutná Hora assunse la forma di una vera e propria città.

Nell'arco di 20 anni, Kutná Hora arrivò a produrre un terzo dell'argento europeo. E questo era solo l'inizio. In questo gioco, un turno rappresenta circa 13 anni di storia... ma in realtà è solo un'astrazione. Vi bastano solo due turni per costruire una chiesa che, storicamente, è stata costruita in decenni.

L'argento è stato estratto a Kutná Hora per diversi secoli. All'inizio era abbastanza vicino alla superficie, ma nel corso degli anni le miniere dovettero scendere sempre più in profondità. Le miniere più profonde richiedevano una logistica più complicata. L'acqua doveva essere pompata fuori. Bisognava far entrare aria fresca. La miniera più profonda di Kutná Hora, l'Asino, era probabilmente la miniera attiva più profonda del mondo.

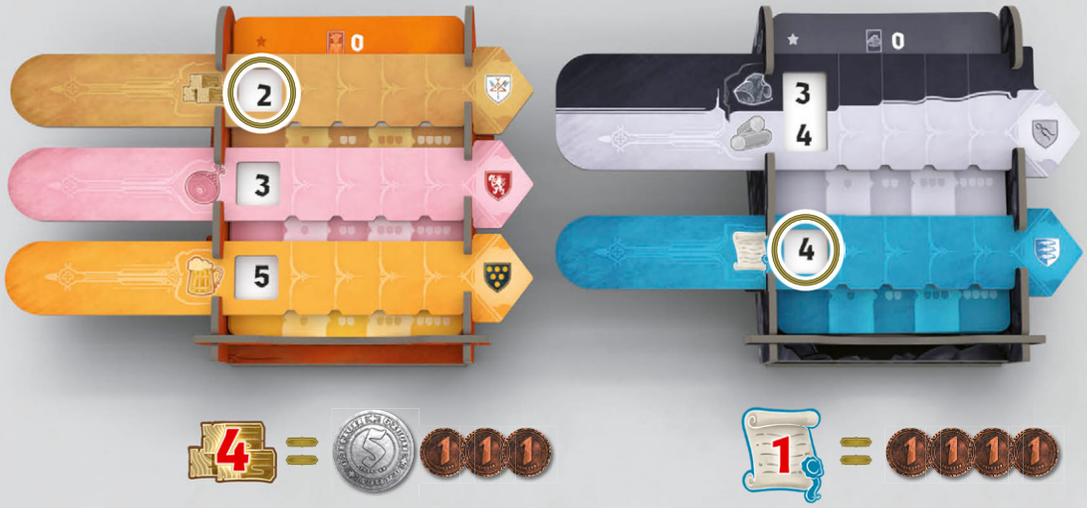
L'argento portò ricchezza non solo agli aristocratici, ma anche alla gente comune. Minatori, costruttori, commercianti e fabbri: tutti coloro che erano coinvolti nel commercio dell'argento godettero di questa fortuna. Prosperando, i cittadini vollero mostrare la loro ricchezza al mondo intero. Così costruirono chiese, villette, perfino palazzi, a dimostrazione del loro benessere e indipendenza, ma anche del loro desiderio di autogovernarsi, senza interferenze da parte della nobiltà.

Ciò che ci auguriamo che il nostro gioco vi offra è proprio questo: lo spirito di un'epoca in cui minatori e cittadini laboriosi trasformarono una valle medievale in una delle città più importanti del Rinascimento europeo.

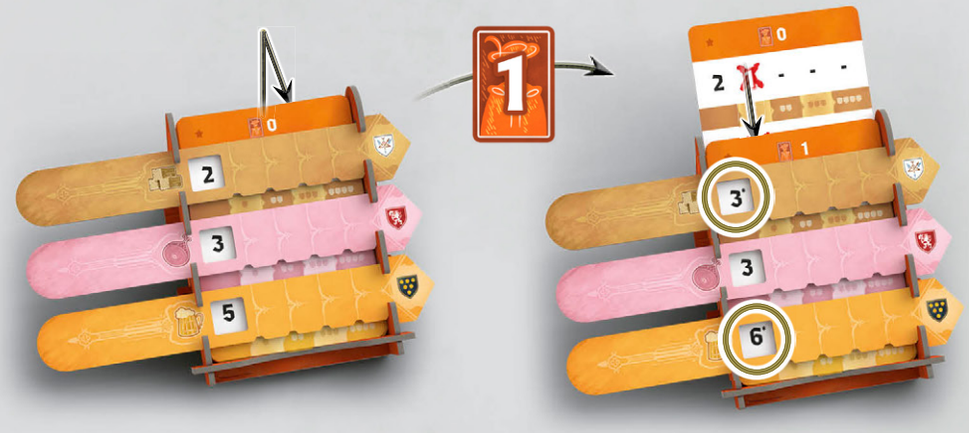
Prezzi

In Kutná Hora ci sono 6 beni. I loro valori sono espressi in groschen di Praga, la moneta che il re Venceslao II iniziò a coniare dopo aver preso il controllo delle miniere d'argento di Kutná Hora.

Quando nel gioco vi è richiesto di pagare una certa quantità di legno o di permessi, controllate il loro prezzo corrente e pagate i groschen corrispondenti.



I prezzi cambieranno durante la partita. Ogni volta che un effetto fa progredire il mazzo Popolazione o il mazzo Minerale, rimuovete la carta in cima e spostatela in fondo, dietro a tutte le altre carte (non capovolgetela).



Una Economia Dinamica

I prezzi dei beni seguono i principi razionali della domanda e dell'offerta.

Con l'aumento della popolazione...

...anche i prezzi aumenteranno.

Con l'aumento della produzione mineraria...

... i prezzi del minerale diminuiranno,

... ma i prezzi dell'argento e i costi dei permessi aumenteranno.

Quando costruite un Edificio di una gilda, il suo indicatore si sposta verso destra e i prezzi scenderanno.

Gli Edifici argento fanno scendere i prezzi dell'argento, ma i prezzi dei minerali aumentano.

(Perché questo numero è barrato? *Sarà spiegato a pagina 15*).

Flusso di gioco

Una partita a ***Kutná Hora*** si svolge in round, come indicato sul tracciato dei Round nella parte superiore della plancia.

Il giocatore con il segnalino Primo Giocatore effettua il primo turno del round e il gioco continua in senso orario finché ogni giocatore non ha effettuato **3 turni**.

Al vostro turno, scegliete una delle vostre carte Azione e giocatela davanti a voi, scegliendo una delle due azioni stampate su di essa.

Una volta giocata, la carta non può essere riutilizzata per il resto del round. Quindi, quando scegliete l'azione da compiere, rinunciate anche alla possibilità di utilizzare l'altra metà della carta. **Pianificate bene in anticipo.**

Giocate **2 carte per turno** nei vostri primi due turni. Successivamente vi restano solo 2 carte. Sceglietene **1 e giocatela nel vostro turno finale.**

Il round termina quando tutti i giocatori hanno svolto 3 turni (e giocato 5 delle loro 6 carte). Alla fine di un round accadono alcune cose, come mostrato sul tracciato dei Round *(per i dettagli vedete a pagina 16)*.

- Alla fine di ogni round, ogni giocatore deve pagare le tasse o pagare una penalità in reputazione.
- Dopo alcuni round, entrano in gioco gli Edifici Patrizi rossi.
- I Patrizi possono dare Punti per vari elementi alla fine di ciascuno dei tre round finali, oppure no! I giocatori avranno il controllo su ciò che viene conteggiato durante questo passaggio.

Per prepararvi al round successivo, riprendete in mano tutte le vostre carte azione. Ora sono di nuovo tutte disponibili.

Il segnalino Primo Giocatore passa al giocatore a sinistra e il nuovo primo giocatore inizia il nuovo round.

Davide (blu) ha giocato le azioni Lotto e Miniera nel suo primo turno. Vorrebbe estrarre nuovamente al secondo turno, ma non può farlo; non ha, infatti, più azioni Miniera in mano e non può nemmeno usare l'azione Jolly, perché ha già giocato la carta corrispondente. Davide avrebbe dovuto prestare più attenzione e usare l'altra carta Lotto invece di quella con sopra l'azione Miniera.

Metallurgici

Il processo di estrazione dell'argento dal minerale era lungo e complicato. Gli edifici dei metallurgici in questo gioco rappresentano varie fasi di questo processo. Kutná Hora era una città industriale e dozzine di fornaci ardevano giorno e notte.

Come si vince

Vince il giocatore con il maggior numero di Punti (come sempre). Ma in che modo potete ottenere Punti? Ci sono molti modi per ottenere Punti durante la partita. C'è una fase speciale di conteggio Patrizi alla fine di ciascuno degli ultimi 3 round. Inoltre, alla fine della partita viene assegnato un notevole numero di Punti. Spiegheremo i dettagli più avanti. Ma ecco un piccolo suggerimento: guardate le vostre tessere e prestate attenzione all'angolo in alto a sinistra.

Dovreste fare corrispondere queste icone a quelle sui lati del tabellone e sugli Edifici vicini. Ogni icona corrispondente varrà 1 Punto alla fine della partita.

Queste stelle indicano quanto varrà una riga di Miniere. I giocatori con più stelle otterranno più Punti dalla riga. Cercate di avere la maggioranza nelle righe redditizie.

L'azione Miniera

L'estrazione mineraria aumenta la vostra produzione di minerale e potrebbe darvi l'opportunità di ottenere Punti più avanti nella partita.

1. **Controllate la vostra riserva di Minatori.** Iniziate la partita con un Minatore nella riserva, perciò per la vostra prima azione Miniera potete saltare questo passaggio. Se non avete Minatori nella riserva, dovete acquistare un permesso per più Minatori. Controllate il prezzo corrente di un permesso (l'indicatore blu) e pagate tanti groschen per spostare, dallo spazio a destra, fino a 2 Minatori nella vostra riserva di Minatori (non possono essercene più di 2).

2. **Pescate le tessere Miniera e sceglietene 1.** Il numero di tessere da pescare dipende dal livello della Tecnologia di Scavo corrente. All'inizio della partita è 1, perciò pescate solo una tessera Miniera. Con livelli più alti, pescate il numero indicato di tessere e ne scegliete una da giocare. Le tessere non scelte vanno nella pila degli scarti. Se la pila di tessere Miniera dovesse esaurirsi, create una nuova pila coperta mescolando la pila degli scarti (da quel momento in poi, le tessere contrassegnate con I, II e III saranno mescolate).

3. **Sceglietе uno spazio e pagatene il costo.** Dovete costruire su un ingresso, accanto a una Miniera che è già stata costruita, o sotto una Miniera che è già stata costruita. I due ingressi sono stampati sulla plancia e il costo per costruire su uno di essi è di 2 legni. Il costo per costruire su qualsiasi altra casella vuota è dato dalla Miniera che si trova accanto o sopra di essa. Se possono essere applicati più costi, pagherete il costo più alto (non la somma di tutti i costi). Non potete costruire su una tessera Roccia o su una Miniera già esistente.

4. **Piazzate la tessera Miniera, contrassegnatela con un Minatore della vostra riserva e valutatela.** Ci sono diverse cose che una tessera giocata potrebbe richiedere di fare:

La maggior parte delle tessere Miniera aumentano la produzione di minerale. Spostate l'indicatore Produzione Minerale sulla vostra plancia Giocatore a indicare che ora state producendo più minerale.

Fate progredire il mazzo Minerale di quanto indicato (ogni volta che costruite qualcosa che aumenta la vostra produzione di minerale, il mazzo Minerale progredirà nella stessa quantità).

Alcune Miniere attirano persone in città. Fate progredire il mazzo Popolazione di quanto indicato.

Alcune Miniere danno Punti immediati. Fate avanzare il vostro Contapunti di quanto indicato.

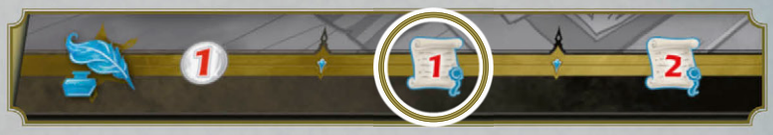
Minatori

Un minatore lavorava nell'oscurità dei sotterranei; la sua unica luce era una minuscola lampada che illuminava quanto un fiammifero acceso. Ogni giorno rischiava la morte per asfissia e crollo dei tunnel. Ma a differenza dei servi medievali, i minatori di Kutná Hora erano cittadini liberi, il che significava che, a fronte di un lavoro così pericoloso, sapevano che sarebbero stati ben pagati.

L'Azione Diritti

Prima di poter costruire un edificio a Kutná Hora, è necessario acquisirne i diritti esclusivi.

1. **Scegliete una tessera Edificio dalla plancia Municipio.** È disponibile solo la tessera in cima ad ogni pila. Potete scegliere un Edificio delle Gilde solo se appartiene a una delle 3 gilde che avete piazzato sulla vostra plancia Giocatore durante la preparazione. In alternativa, potete scegliere un Edificio Pubblico, ma ricordate che gli Edifici Pubblici non aumenteranno le vostre rendite.



2. **Pagate il costo per i diritti.** Gli Edifici nella colonna all'estrema sinistra costano solo 1 groschen. Quelli nelle altre colonne costano 1, 2 o 3 Permessi, come indicato sulla Plancia Municipio. Controllate il prezzo corrente e pagate i groschen corrispondenti.

3. **Prendete la tessera.** Mettetela in uno dei tre spazi sopra il lato destro della vostra plancia Giocatore. Se tutti gli spazi sono occupati, non potete eseguire l'azione Diritti.

4. **Spostate la pila delle tessere alla fine della riga.** Piazzate, cioè, la pila da cui avete preso la tessera Edificio alla fine della riga e usatela per spingere le altre pile verso sinistra in modo da colmare lo spazio rimasto vuoto.

Nota: le tessere vengono sempre fatte scorrere verso sinistra per riempire gli spazi vuoti, quindi la colonna "3-permessi" non verrà utilizzata finché le tessere Patrizie rosse non entrano in gioco.

L'Azione Lotto

1. Prima di poter costruire a Kutná Hora, dovete reclamare un lotto di terreno.
   - **Se non ci sono Edifici,** potete reclamare qualsiasi lotto (casella) in città non reclamato pagando 5 groschen.
   - **Se c'è almeno un Edificio** in città, potete reclamare solo un lotto accanto ad un Edificio. Pagate l'importo in groschen stampato nell'angolo in alto a destra della tessera Edificio. Se reclamate un lotto vicino a 2 o più Edifici, pagate il costo più alto riportato su queste tessere (non la loro somma).

Se tutti i lotti adiacenti agli Edifici sono già stati reclamati, allora potete, ancora una volta, reclamare un qualsiasi lotto non reclamato pagando 5 groschen.

Nota: se la vostra reputazione è pari o superiore a 3, pagherete solo 1 groschen per reclamare un lotto!

2. **Contrassegnate il vostro lotto.** Prendete il vostro segnalino Lotto più a sinistra sulla vostra plancia Giocatore e piazzatelo sul lotto che avete reclamato. Non potete reclamare più di 3 lotti alla volta. Inoltre, tenete presente che dovrete pagare tasse extra se avrete più segnalini Lotto a Kutná Hora al momento delle tasse *(vedete a pagina 16)*.

L'Azione Edificio

Se possedete una tessera Edificio (grazie all'azione Diritti) e un lotto a Kutná Hora (grazie all'azione Lotto), potete costruire un edificio sul vostro lotto.

1. **Scegliete uno dei vostri lotti a Kutná Hora.** Rimettete il segnalino Lotto sulla vostra plancia Giocatore nello spazio vuoto più a destra.

2. **Piazzate la tessera Edificio sul suddetto lotto e pagate il costo.** Il costo è in legno, perciò dovrete pagare il prezzo corrente di quella quantità di legno

3. **Risolvete gli effetti mostrati sulla tessera.** Troverete una spiegazione di tutti gli effetti nell'ultima pagina di questo regolamento. In particolare, si vedano gli esempi nella pagina a fianco.

4. **Girate la tessera Edificio sul retro.** Una volta risolti gli effetti, non sono più rilevanti.
5. **Se si tratta di un Edificio delle Gilde, contrassegnatelo con una vostra Casa e risolvete l'effetto della Casa.** Ogni riga della vostra plancia Giocatore corrisponde a una gilda diversa. Quando costruite un Edificio Gilda, contrassegnatelo prendendo la Casa più a sinistra nella riga di quella gilda ed eseguite l'effetto indicato

Ottenete una tessera Edificio Pubblico. Svolgete, cioè, un'azione Diritti bonus, ma non pagate alcun costo. Prendete semplicemente la tessera in cima a una pila di Edifici Pubblici e poi spostate la pila alla fine della riga, come di consueto.

Ottenete un segnalino Pellicano. Tenetelo con il lato viola visibile finché non lo usate.

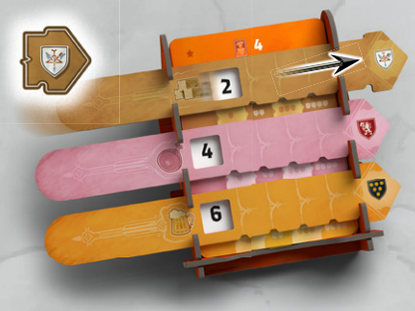
3 Aumentate la vostra reputazione di quanto indicato.

2 Ottenete immediatamente i Punti indicati.

Se costruite un Edificio Pubblico, non ottenete alcun effetto della Casa.
Non è realmente vostro e perciò non potete costruirci sopra una Casa.

Edifici delle Gilde

Quando costruite un Edificio delle Gilde, aumentate la produzione del bene associato. Tenetene traccia sulla vostra plancia Giocatore, avanzando il relativo indicatore della quantità indicata.



Sulla maggior parte degli Edifici delle Gilde è indicato, inoltre, di spostare la linguetta indicatrice di beni di una tacca verso destra (fanno eccezione gli Edifici della Gilda dei Minatori).

Alcune Gilde partecipano alla costruzione della Cattedrale di Santa Barbara. Quando trovate questo effetto, girate sul retro la corrente tessera di Santa Barbara. Nessun giocatore potrà più utilizzare quell'effetto in questa partita. Aumentate le tasse dell'importo indicato nella parte inferiore della tessera.

Gilda dei Minatori

Un Edificio della Gilda dei Minatori aumenta la vostra produzione di minerale. Il mazzo Minerale progredisce della stessa quantità.

La vostra plancia Giocatore vi consente di tenere traccia separatamente del minerale prodotto dagli Edifici e di quello prodotto dalle miniere (ma si tratta sempre dello stesso bene).

Pescate la tessera Tecnologia di Scavo in cima alla pila e giocatela immediatamente. Potete piazzarla su una qualsiasi casella che possa ospitare una nuova Miniera. Non pagate legno per questo. Contrassegnate la tessera con un Minatore prelevato gratuitamente dalla fila accanto alla vostra riserva di Minatori (usate un Minatore della vostra riserva solo se non ne sono rimasti altri sulla vostra plancia Giocatore).

Prendere la tessera aumenta il livello della Tecnologia di Scavo, che determina quante tessere i giocatori pescano quando svolgono l'azione Miniera.

Edifici Pubblici

Gli Edifici che riportano un patrizio sulla tessera sono Edifici Pubblici. Questi sono diversi dagli Edifici delle Gilde in un aspetto importante: **non possono essere contrassegnati con le Case del vostro colore.**

Ciò ha diverse implicazioni:

- non risolvete l'effetto della Casa,
- non siete proprietari dell'Edificio,
- non ottenete alcuna produzione dall'Edificio,
- non otterrete Punti alla fine della partita, almeno non direttamente.

Tuttavia, piazzando in modo intelligente un Edificio Pubblico, potete rendere più prezioso uno o più Edifici delle Gilde di vostra proprietà, durante la fase di conteggio Patrizi o alla fine della partita o, idealmente, in entrambi i momenti. Inoltre, gli Edifici Pubblici hanno potenti effetti immediati che possono darvi reputazione, segnalini Pellicano e persino Punti. Gli effetti variano a seconda del patrizio sull'Edificio.

Tutti gli Edifici Pubblici aggiungono un Patrizio alla riserva dei Patrizi. Prendete il segnalino Patrizio corrispondente dalla banca e mettetelo nello spazio al centro della plancia Municipio contrassegnato dall'icona del patrizio multicolore.

Un Patrizio nella riserva non ha effetto immediato, ma qualsiasi giocatore può aggiungere il Patrizio al Consiglio Cittadino durante la propria azione Rendita.

ATTENZIONE: gli Edifici Pubblici non danno rendite. Ciò significa che se spendete tutti i vostri groschen iniziali per costruire un costoso Edificio Pubblico, non avrete mai più modo di ottenere altre monete. All'inizio della partita, dovrete perciò concentrarvi sulla creazione di rendite, vale a dire costruire Edifici delle Gilde.

L'Azione Rendita

Questa azione è l'unico modo per ottenere monete. Dovete calcolare la vostra produzione totale di beni e prendere altrettanti groschen.

Giada (viola) ha costruito un Edificio argento con una produzione di 3. L'argento ha un prezzo corrente di 3 groschen, quindi ottiene 9 groschen per quello. Ha costruito un Edificio della Gilda dei minatori con una produzione di minerale di 2 e sta ottenendo altri 4 minerali dalle miniere per una produzione totale di 6 minerali. Il minerale ha un prezzo corrente di 4, perciò Giada ottiene 24 groschen dai minerali. In totale ottiene 33 groschen che prende direttamente dalla banca.

Aggiunta di un Patrizio al Consiglio Cittadino

Ogni volta che un giocatore costruisce un Edificio Pubblico, 1 segnalino Patrizio di un colore specifico viene spostato dalla banca alla riserva dei Patrizi. I Patrizi nella riserva sono in attesa di entrare nel Consiglio Cittadino, ma per il momento non hanno ancora alcun effetto.

Durante un'azione Rendita, dopo aver ricevuto la rendita, **potete pagare 10 groschen per mettere un Patrizio nel Consiglio Cittadino:** spostate un segnalino Patrizio dalla riserva dei Patrizi al suo spazio punteggio sul lato della plancia. Potete pagare per spostare un solo Patrizio, non di più. Alla fine di ciascuno degli ultimi tre round, tutti i giocatori otterranno Punti per quel Patrizio *(per i dettagli vedete a pagina 16)*.

L'Azione Santa Barbara

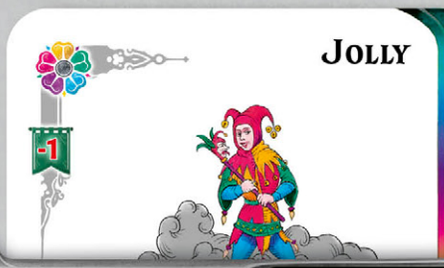
La Confraternita del Corpus Domini (il cui emblema araldico è raffigurato sui segnalini Pellicano) sta organizzando la costruzione di una grande Cattedrale e il vostro contributo sarà molto apprezzato. Questa azione può darvi un grande vantaggio tramite i segnalini Pellicano.

Usate 1 segnalino Pellicano. Giratelo dal lato viola al lato argentato. Se non avete alcun segnalino Pellicano inutilizzato, non potete svolgere l'azione Santa Barbara.

Risolvete gli effetti della corrente tessera Santa Barbara. Ogni tessera ha un effetto diverso, come spiegato nell'ultima pagina di questo regolamento. Dopo averne risolto l'effetto, girate la tessera sul retro. Ora c'è una nuova tessera Santa Barbara corrente. Le tessere diventano "correnti" in ordine numerico: da sinistra verso destra, dal basso verso l'alto (ovviamente non potete costruire una Cattedrale iniziando dall'alto).

Quando svolgete l'azione Santa Barbara, ignorate qualsiasi aumento delle tasse stampato sulla tessera. Ciò vale solo se la tessera viene girata per effetto di un Edificio delle Gilde (e viceversa, quando una tessera viene girata per effetto di un Edificio delle Gilde, nessun giocatore ottiene i benefici raffigurati sulla tessera).

Azione Jolly



L'azione Jolly vi consente di svolgere una qualsiasi delle altre azioni. Tuttavia, per usarla, dovete prima perdere 1 reputazione.

Nota: se la vostra reputazione è pari o superiore a 6, questa penalità non si applica!

Scrivani

Il codice minerario del re specificava chi poteva trarre profitto dalle miniere, come poteva trarne profitto e quanto era dovuto al re. E così l'industria mineraria di Kutná Hora e la burocrazia reale andarono di pari passo. Gli edifici degli scrivani rappresentano varie attività amministrative essenziali per garantire che la ricchezza delle miniere fosse distribuita equamente o, almeno, legalmente.

Costruttori

Il legno in questo gioco rappresenta in realtà la disponibilità di legno, pietra, mattoni e altri materiali da costruzione. La Gilda dei Costruttori è in realtà una semplificazione che rappresenta le varie corporazioni formate dagli artigiani che costruirono Kutná Hora. Gli edifici venivano costantemente costruiti, ricostruiti o ampliati e questi progetti di costruzione richiedevano un gran numero di carpentieri, pittori, muratori, piastrellisti, falegnami, stuccatori e vetrai.

Droghieri

Kutná Hora aveva in realtà più corporazioni coinvolte nelle varie professioni necessarie per nutrire migliaia di persone. L'argento era prezioso, ma non commestibile e, con l'espansione delle miniere, fornai, macellai e fruttivendoli si arricchirono. C'erano anche chioschi dove i minatori potevano acquistare focacce ripiene di carne e qualunque verdura di stagione.

Locandieri

Non si trattava solo di bere birra. Si trattava di rilassarsi dopo una dura giornata di lavoro. Vendere birra, servire cibo, fornire un luogo per lavarsi: tutti questi servizi erano correlati. I bagni pubblici in particolare erano una combinazione tra un centro termale e un negozio da barbiere. E i barbieri, ovviamente, non erano solo parrucchieri, ma anche dentisti e chirurghi. Quindi la birra nel nostro gioco rappresenta molte cose diverse, ma anche molta birra.

Aggiustamenti Economici

Durante la partita, questi simboli potrebbero apparire sui mazzi Minerale e Popolazione:

4* Una stella accanto a un numero indica che è appena cambiato.

Questa icona indica che la domanda è così grande che la città agisce senza aspettare i giocatori. Quando viene visualizzata questa icona, spostate immediatamente la relativa linguetta indicatrice di una tacca verso destra. Inoltre, individuate la pila corrispondente sulla plancia Municipio e rimuovete dal gioco la tessera in cima a quella pila. Dopodiché spostate la pila alla fine della riga e colmare lo spazio rimasto vuoto, come di consueto. Se la pila corrispondente è esaurita, perché i giocatori hanno preso tutte le tessere ma non le hanno ancora costruite, allora nessuna tessera viene rimossa dal gioco; dovete comunque spostare la linguetta indicatrice.

Questa X rossa indica che non esiste un mercato per una maggiore quantità di quel bene. A nessuno è consentito costruire un Edificio di quel tipo a meno che la domanda non aumenti (potete ancora acquistare i diritti su quegli Edifici, ma non potete ancora costruirli a Kutná Hora).

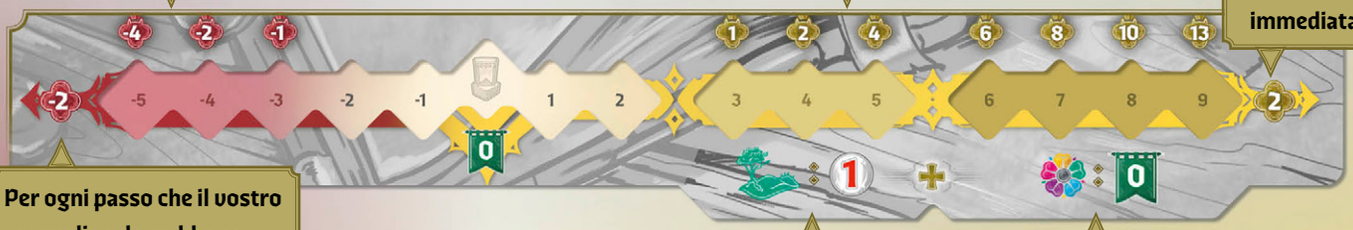
Questa icona significa semplicemente che siete a metà del mazzo. Rimuovete l'intero mazzo dal supporto, capovolgetelo e rimettetelo nel supporto per continuare. Il mazzo Popolazione dovrebbe passare da 19 a 20 e il mazzo Minerale da 14 a 15.

Reputazione

Ottenete questi Punti negativi se il vostro segnalino è qui alla fine della partita (nessun effetto durante la partita).

Ottenete questi Punti se il vostro segnalino è qui alla fine della partita (nessun effetto durante la partita).

Per ogni passo che il vostro segnalino dovrebbe compiere oltre questa estremità del tracciato, ottenete invece immediatamente 2 Punti.



Per ogni passo che il vostro segnalino dovrebbe compiere oltre questa estremità del tracciato, perdete invece immediatamente 2 Punti.

Quando la vostra reputazione è pari o superiore a 3, reclamare un lotto vi costa solo 1 groschen, anziché il normale costo.

+ €

Quando la vostra reputazione è pari o superiore a 6, usare l'azione Jolly non vi costa più alcuna reputazione.

Fine del Round

Il round termina quando tutti i giocatori hanno svolto il loro terzo turno. A quel punto, i giocatori devono decidere se pagare le tasse.

Le Tasse

Ogni giocatore deve pagare le tasse o perdere la quantità di reputazione indicata per il round in corso (potete decidere di subire la perdita di reputazione anche se avete abbastanza monete per pagare le tasse. Al contrario, se non avete abbastanza monete, subite la perdita di reputazione e non pagate niente).

Se al momento di pagare le tasse avete più di 1 segnalino Lotto sul tabellone Kutná Hora, dovete pagare delle tasse addizionali pari dell'importo visibile sulla vostra plancia Giocatore: 3 groschen, se avete due segnalini sul tabellone Kutná Hora, o 8 groschen (3 + 5), se tutti e tre i vostri segnalini sono ancora sul tabellone alla fine del round (se scegliete di non pagare le tasse, non pagherete nemmeno questa tassa sui lotti).

Preparazione per il round successivo

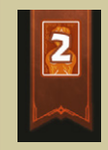
Alla fine del round, possono accadere molte altre cose, descritte nei riquadri sottostanti. Una volta terminato il round, il segnalino Primo Giocatore passa al giocatore successivo a sinistra e tutti i giocatori riprendono le proprie carte azione in mano.

Edifici Patrizi Rossi

All'inizio della partita le 3 tessere Edificio Patrizio rosso sono piazzate sul tracciato dei Round. In una partita a quattro giocatori, entrano in gioco alla fine del round 2; in una partita a due o tre giocatori, entrano in gioco alla fine del round 3. Al momento stabilito, mescolate le tessere e piazzatene una alla fine di ogni riga sulla plancia Municipio (a differenza delle altre tessere, non sono raggruppate in una pila). Da questo momento in poi sono disponibili.

Carta Evento

Le carte Evento vengono utilizzate sempre in partite a 2 giocatori e sono opzionali in partite a 3 o 4 giocatori. L'Evento del round specifica quando si applica il suo effetto (solitamente alla fine del round).



Alcuni Eventi fanno progredire anche il mazzo Popolazione o il mazzo Minerale. Ciò avviene alla fine del round, prima delle tasse e del conteggio Patrizi.

Quando svolgete la preparazione per il nuovo round, rivelate la nuova carta Evento. Se l'Evento del nuovo round aumenta le tasse, fate avanzare l'indicatore Tasse quando la carta viene rivelata.

Conteggio Patrizi

Alla fine di ciascuno degli ultimi 3 round, dopo le tasse, ottenete Punti dai Patrizi nel Consiglio Cittadino.

Per ogni Edificio che possedete, ottenete 1 Punto per ogni Edificio Pubblico accanto ad esso (moltiplicate i Punti ottenuti per il numero di Patrizi verdi nel Consiglio Cittadino).

Mirko (verde) ottiene 4 Punti per ogni Patrizio verde nel Consiglio Cittadino.

Per ogni coppia di segnalini Pellicano che avete **utilizzato** (contate i segnalini usati, dividete per 2 arrotondando per difetto), ottenete 3 Punti (moltiplicate i Punti ottenuti per il numero di Patrizi argento nel Consiglio Cittadino).

Se avete almeno 1 Miniera in ogni riga di Miniere, ottenete 2 Punti. Se ne avete almeno 2 in ogni riga, ottenete 4 Punti (moltiplicate i Punti ottenuti per il numero di Patrizi gialli nel Consiglio Cittadino).

Per ogni colonna della vostra plancia Giocatore da cui avete rimosso tutte le Case, ottenete 3 Punti (moltiplicate i Punti ottenuti per il numero di Patrizi rossi nel Consiglio Cittadino).

Fine della Partita

Una partita a quattro giocatori termina dopo 5 round, mentre una partita a due o tre giocatori termina dopo 6 round. I giocatori hanno accumulato una certa quantità di Punti durante la partita, ma ora è il momento di valutare i risultati delle loro strategie a lungo termine.

Conteggio Finale dei Punti

Kutná Hora

Controllate la città, Edificio per Edificio, e assegnate al proprietario di ciascun Edificio **1 Punto per ogni icona corrispondente** a quella su un Edificio o sul lato del tabellone Kutná Hora adiacenti (sdraiate ogni Casa dopo la valutazione dell'Edificio in modo da vedere gli Edifici ancora da conteggiare).

La Segheria blu riporta un'icona rossa e una gialla. Il suo proprietario ottiene perciò 6 Punti: 3 dall'Edificio Pubblico sopra, 1 dall'Edificio a destra, 1 dall'Edificio sotto e 1 dal villaggio a sinistra sul bordo del tabellone Kutná Hora.

Miniere

Controllate ogni riga di Miniere. Contate il numero totale di stelle in quella riga. Questo determina quanto varrà la riga, come stampato sul tabellone Kutná Hora. Assegnate i Punti ai giocatori in base al loro posto in classifica (vedete l'esempio qui sotto).

I giocatori senza stelle non ottengono Punti, anche se possiedono una Miniera nella riga. I giocatori in parità per un posto ottengono l'intero valore indicato per quel posto. Ad esempio, se due giocatori sono in parità per il secondo posto, ottengono entrambi i Punti indicati per il secondo posto, ma nessuno ottiene Punti per il terzo posto.

Questa riga ha 6 stelle. Come indicato sul tabellone Kutná Hora, le righe a 6 stelle valgono 3/2/1 Punti. Giada (viola) e Davide (blu) hanno il maggior numero di stelle in parità, quindi ottengono 3 Punti ciascuno. Nessuno ottiene il premio per il secondo posto. Mirko (verde) ottiene 1 Punto per il terzo. Simona (arancione) non ha stelle e non ottiene Punti a prescindere dal numero di altri giocatori presenti nella riga.

Rendite

Calcolate le vostre rendite in base allo stato finale dell'economia alla fine della partita. Dividete il numero ottenuto per 10 (arrotondando per difetto) e ottenete alrettanti Punti. Ad esempio, se la vostra rendita è 48, ottenete 4 Punti.

Reputazione

Alcuni giocatori possono ottenere o perdere Punti in base alla posizione finale dei loro indicatori sul tracciato Reputazione.

Extra

Ottenete 1 Punto per ogni tessera Edificio in uno spazio sulla vostra plancia Giocatore, per ogni Lotto reclamato su cui non avete costruito e per ogni segnalino Pellicano che non avete utilizzato.

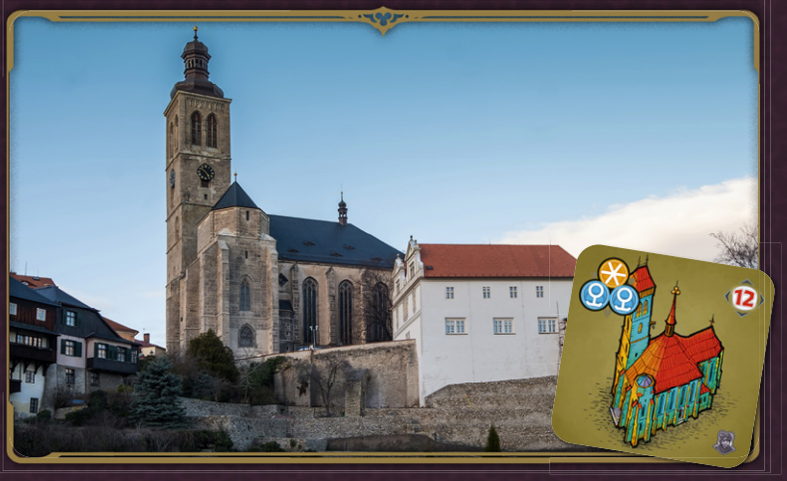
Vincitore

Vince il giocatore con il maggior numero di Punti. In caso di parità, vince il giocatore in parità con più groschen rimasti. In caso di ulteriore parità, potete dirimere la parità sfidandovi in giostra medievale (oppure potete condividere la vittoria).

Chiese

Per gli europei del medioevo la Chiesa era il centro della vita quotidiana. I minatori, soprattutto, erano consapevoli di vivere ogni giorno alla mercé di una volontà superiore. Le prime cappelle furono costruite in legno, vicino alle miniere. Ma man mano che la città cresceva, i cittadini iniziarono a costruire chiese in pietra, molte delle quali esistono ancora oggi.

Chiesa Alta della Vergine Maria



La Chiesa "Alta" o "Superiore" della Vergine Maria era chiamata così perché era situata su una collina più alta rispetto a quella dell'altra Chiesa della Vergine Maria della città.

La sua costruzione fu finanziata dai minatori di Kutná Hora e la navata centrale fu costruita alla stessa altezza delle navate laterali. Di conseguenza, la luce illuminava tutti i fedeli allo stesso modo, a differenza di altre chiese dell'epoca, in cui solo pochi privilegiati potevano pregare nella luce, mentre le persone di rango inferiore erano relegate nell'ombra.

Tuttavia, l'etica egualitaria dei minatori non era assoluta: i cittadini importanti che vivevano nelle case circostanti avevano passerelle speciali che conducevano direttamente all'edificio in modo che potessero assistere alle funzioni senza esporsi alle intemperie e camminare su strade sporche.

Chiesa di Nostra Signora

L'altra Chiesa della Vergine Maria era detta "della Spazzatura". Secondo la leggenda, ogni giorno i ciottoli del mercato del minerale venivano ripuliti e l'argento della spazzatura veniva raccolto fino a raggiungere una quantità di polvere d'argento sufficiente a finanziare la costruzione della chiesa.

Perché le due chiese più importanti di Kutná Hora erano entrambe chiamate Chiesa della Vergine Maria? Perché Maria era la santa patrona della basilica della vicina abbazia di Sedlec. In questo modo l'abate sottolineava che la nuova città faceva parte del suo dominio ecclesiastico.

Cattedrale di Santa Barbara

Tecnicamente, una Cattedrale è la sede di un vescovo e il nome di questo edificio è Chiesa di Santa Barbara. Ma a volte viene chiamata Cattedrale di Santa Barbara perché è stata costruita nello stile delle Cattedrali gotiche.

La Gilda degli Scrivani organizzò una Confraternita del Corpus Christi con lo scopo di costruire questa magnifica chiesa nel 1388. Il simbolo araldico della Confraternita è sconosciuto, ma il simbolo del pellicano trovato sulla chiesa è la nostra ipotesi migliore. Si credeva che il pellicano si perforasse il petto per nutrire i suoi piccoli con il proprio sangue, e quindi per gli europei del medioevo simboleggiava Gesù Cristo e il suo sacrificio.

Poiché l'abbazia di Sedlec rivendicava la giurisdizione su tutte le chiese di Kutná Hora, la Confraternita costruì la Chiesa di Santa Barbara fuori dalle mura della città. Ciò significava anche che non dovevano confrontarsi con gli edifici vicini, il che li incoraggiò a progettare un enorme edificio in stile cattedrale. Come era tipico, la costruzione durò secoli e non fu mai completata nelle dimensioni immaginate dai fondatori.

Nel 1400, la Cattedrale di Santa Barbara era già in uso, anche se le pareti erano costruite solo per metà e il soffitto era solo un telone. Nel medioevo era abbastanza comune assistere alla messa in un cantiere.

Come la Chiesa vera e propria, la Cattedrale di Santa Barbara del nostro gioco si trova fuori dalle mura della città e non ha una scadenza per il suo completamento. Riuscirete a costruire il tetto prima della fine della partita o la congregazione trascorrerà l'intera partita sotto un telone? A voi la risposta.

Appendice

Promemoria delle Regole

- Potete spostare i Minatori nella vostra riserva di Minatori solo durante il primo passaggio di un'azione Miniera, prima di piazzare la Miniera, non dopo.
- Se dovete pescare tessere Miniera e non ce ne sono abbastanza, rimescolate la pila degli scarti per ricreare una nuova pila coperta (le tessere I, II e III saranno mescolate).
- Una Miniera non influenza il costo di uno spazio sopra di essa, né garantisce l'accesso a quello spazio.
- Il livello di Tecnologia di Scavo aumenta solo quando un giocatore costruisce un Edificio della Gilda dei Minatori.
- Non potete prendere una tessera Edificio di una gilda che non avete sulla vostra plancia.
- La vostra produzione può superare 10. Lasciate il vostro indicatore di Produzione sullo spazio 10 e usate uno dei vostri indicatori extra per tenere traccia dell'eccesso.
- L'effetto della Casa che vi consente di prendere gratuitamente una tessera Edificio si applica solo agli Edifici Pubblici.

Casi speciali

ESAURIMENTO DEI PEZZI.

I componenti sulla vostra plancia Giocatore sono limitati. Se un'azione richiede un segnalino Lotto, una Casa o un Minatore che non possedete, l'intera azione viene svolta senza produrre effetti. Ci sono 3 segnalini Patrizio per ogni colore. Se un effetto richiede l'uso di un segnalino Patrizio ma non è disponibile, ignorate quella parte dell'effetto. I segnalini Pellicano e i groschen non sono limitati. Se dovessero esaurirsi, usate qualcosa di adeguato per sostituirli.

IGNORARE LE AZIONI E GLI EFFETTI SANTA BARBARA.

Ogni volta che svolgete un'azione, potete scegliere che non abbia alcun effetto. Ad esempio, potete giocare una carta come azione e annunciare che non ha alcun effetto. Potete ignorare effetto della Casa relativo all'azione Diritti di un Edificio Pubblico e ottenere comunque tutti i Punti che offre. Potete svolgere un'azione Santa Barbara e ignorare l'effetto centrale della tessera. Quest'ultima regola si applica anche agli effetti nel mezzo che non sono azioni. Ad esempio, quando risolvete la tessera 6, potete ignorare l'effetto "Patrizio" e ottenere solo due Punti. Sulla tessera 3, dovete perdere 1 reputazione, ma potete scegliere di non rimuovere una Casa (e quindi di non aumentare la produzione).

REGOLE DELLE MINIERE.

Potete pagare il prezzo intero per aggiungere solo 1 Minatore alla vostra riserva di Minatori. Dopo aver esaminato le tessere Miniera che avete pescato, potete decidere di scartarle tutte e non costruire alcuna Miniera. Allo stesso modo, quando dovete piazzare una tessera Tecnologia di Scavo come Miniera, potete invece scegliere semplicemente di rimuoverla dal gioco.

LIMITI.

L'indicatore Tasse tasse non può andare oltre lo spazio 25. Se il mazzo Popolazione o Minerale raggiungono il numero massimo di carte, ignorate gli effetti che lo farebbero progredire

CREDITI

ONDŘEJ BYSTROŇ ◆ PETR ČÁSLAVA ◆ PAVEL JAROSCH

SVILUPPO:	Tomáš "Uhlík" Uhlíř Emil Jenerál Jakub Uhlíř Vít Vodička Adam Španěl
GRAFICA:	Radek "RBX" Boxan
ILLUSTRAZIONI:	Milan Vavroň Jakub Politzer Štěpán Drašťák Dávid Jablonovský
TRAILER & ILLUSTRAZIONI 3D:	Radim "Finder" Pech Roman Bednář
FOTO DI KUTNÁ HORA:	Josef Čáslava
PRODUZIONE:	Vít Vodička
REGOLAMENTO:	Jason Holt
RESPONSABILE DEL PROGETTO:	Jan "Zvonda" Zvoníček
SUPERVISIONE DEL PROGETTO:	Petr Murmak

EDIZIONE ITALIANA

EDIZIONE E REVISIONE:	Davide Malvestuto
TRADUZIONE:	Stefania Niccolini

Ondřej: dedico questo gioco a mia madre, che mi ha dato l'idea di crearlo, e a mia moglie Katya, che mi è stata di grande aiuto durante gli anni di sviluppo. Soprattutto grazie per tutte le bellissime illustrazioni che ha creato per il prototipo.

Petr: voglio dedicare questo gioco a mio padre, che è riuscito fare fantastiche e numerose fotografie di Kutná Hora. E a Charles e Sandy, che purtroppo ho lasciato soli in città. Vi prometto che la prossima volta sarò una guida migliore.

Un ringraziamento speciale a:
Jirka Paloch, grande playtester e sostenitore devoto già delle prime versioni del gioco. ◆ **Maria Vershinina,** per le discussioni di matematica e psicologia avute durante i playtest. ◆ **Museo Ceco dell'Argento,** per il tempo e la pazienza che ci ha dedicato nel rispondere alle nostre domande. ◆ **Emil Jenerál,** per essere il miglior ambasciatore del gioco. ◆ **Radek "RBX" Boxan,** soprattutto per essere andato contro l'opinione popolare. ◆ **Jason Holt,** per tutte le appassionate discussioni storiche che abbiamo avuto. ◆ **Jakub Politzer,** che ci ha aiutato a trasformare in realtà la nostra visione per l'aspetto estetico. ◆ **Kuba "Profesor" Kutil,** per essere stato di supporto al momento giusto. ◆ **Daniele Tascini,** per un consiglio su cosa vogliono veramente i giocatori. ◆ **Kuba Uhlíř,** per il lavoro apparentemente invisibile che svolge mentre organizza tutto. ◆ **Tomáš "Uhlík" Uhlíř** e **Vít Vodička,** per tutte le settimane che abbiamo passato insieme a bilanciare i fogli di calcolo. ◆ **Milan Vavroň,** per essere riuscito a far fronte a tutte le opinioni che ha ricevuto durante la creazione delle sue fantastiche illustrazioni. ◆ **Jan "Zvonda" Zvoníček,** per essere rimasto calmo mentre tutti erano fuori di testa. ◆ **Adam Španěl,** per tutte le idee che ci ha dato sulla progettazione delle miniere. ◆ **Famiglia e amici,** che hanno creduto in noi per tutto il tempo.

Grazie a tutto il team CGE, per aver adottato il nostro gioco e per il lavoro instancabile durante la sua preparazione e promozione.

I maggiori playtester di CGE e quelli incontrati a vari eventi:
David Nedvídek, Iva Nedvídková, Honza Bartoš, Zuzana Zadražilová, Tomáš Zadražil, Jana Mikulová, Klára Nedvídková, Miroslav Felix Podlesný, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Pavlína Hornová, Zdeňka Čermáková, Martin "Intoš" Sedmera, l'intero District 5, Ruda Malý, Petr "Peca" Palička, Jelle Servranckx, Michal Mašek, Daniel Knápek, Jiří "Růžmen" Růžička, Pavel "Money are not important" Češka, Ondřej Černoch, Petr "Pítrs" Horáček, Petr "Youda" Plašil, Milan "Ozzy" Zborník, Michal Ringer, Michaela Macková, Ladislav Pospěch, Son Tung Pham, Lea Červeňanská, Miloš Procházka, Ivan "Eklp" Dostál e Diana Lafférsová.

© Czech Games Edition ◆ Ottobre 2023 ◆ www.CzechGames.com

Effetti Di Edifici E Miniere

Aumentate la vostra produzione del bene indicato nella quantità indicata.

Spostate la linguetta indicatrice del bene raffigurato di 1 tacca verso destra.

Prendete la tessera Tecnologia di Scavo in cima alla pila e giocatela come se fosse una Miniera gratuita: non pagate legno e contrassegnatela con un Minatore preso dalla zona a destra della vostra riserva di Minatori (fila sulla a destra).

Fate progredire il mazzo Minerale di quanto indicato.

Fate progredire il mazzo Popolazione di quanto indicato.

Ottenete immediatamente i Punti indicati.

Ottenete la quantità di reputazione indicata.

Prendete il numero indicato di segnalini Pellicano. Teneteli con il lato viola visibile finché non li usate.

Aumentate le tasse dell'importo indicato.

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

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

Capovolgete la corrente tessera Santa Barbara. Se mostrava una tassa, aggiornate di conseguenza l'indicatore Tasse (non ha alcun effetto, se tutte le 11 tessere Santa Barbara sono già state costruite).

Aggiustamenti Economici

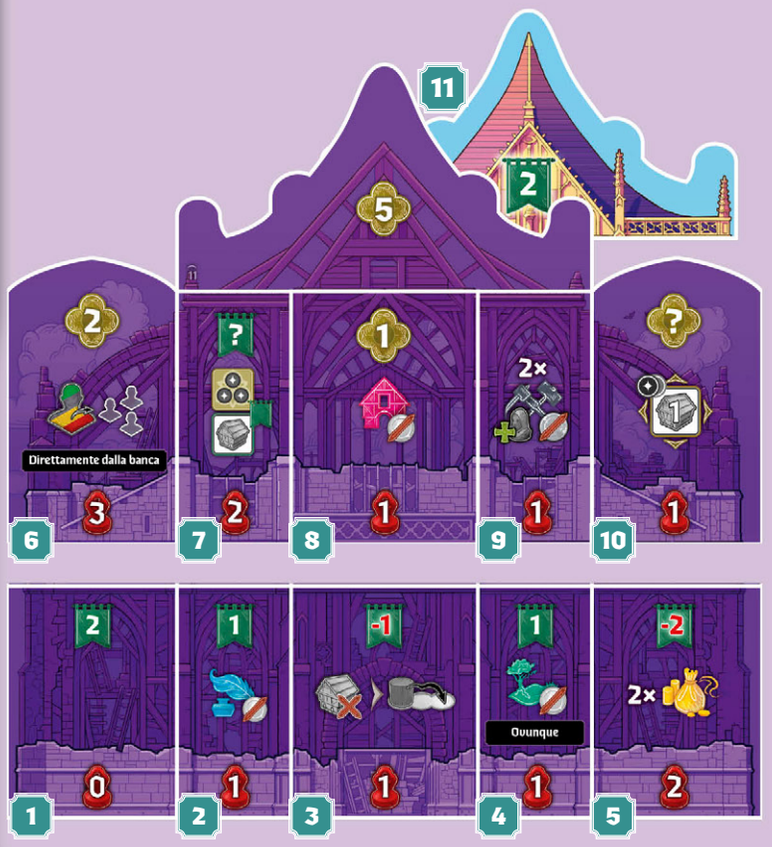
4* Una stella accanto a un numero indica che è appena cambiato.

La città costruisce un Edificio. Rimuovete dal gioco la tessera in cima alla pila e spostate l'indicatore verso destra *(dettagli completi a pagina 15)*.

Al momento non è possibile costruire nuovi Edifici che producano questo bene.

Capovolgete il mazzo.

Santa Barbara



1. Ottenete 2 reputazioni.
2. Ottenete 1 reputazione. Svolgete un'azione Diritti, ma non pagate niente per prendere la tessera Edificio.
3. Perdete 1 reputazione. Scegliete una gilda sulla vostra plancia Giocatore e rimuovete la Casa più a sinistra di quella gilda dalla vostra plancia per aumentare di 2 la produzione di quel bene (non ottenete il beneficio dell'effetto della Casa).
4. Ottenete 1 reputazione. Svolgete un'azione Lotto. Non pagate niente per il lotto e non siete obbligati a reclamare una casella accanto a un Edificio.
5. Perdete 2 reputazioni. Poi svolgete 2 azioni Rendita (ottenete, cioè, le rendite due volte e avete 2 possibilità di aggiungere un Patrizio al Consiglio Cittadino).
6. Ottenete 2 Punti. Prendete un segnalino Patrizio dalla banca (non dal tabellone) e spostatelo nel suo spazio punteggio sul lato della plancia.
7. Per ciascuno dei vostri Edifici, ottenete 1 reputazione per ogni Edificio Pubblico adiacente ad esso.
8. Ottenete 1 Punto. Svolgete un'azione Edificio, ma pagate 0 legno per farlo.
9. Svolgete 2 azioni Miniera. Pagate 0 legno per farlo. Contrassegnate le Miniere con Minatori inutilizzati nella fila accanto alla vostra riserva di Minatori (potete utilizzare i Minatori nella riserva solo se sono gli unici rimasti).
10. Scegliete 1 dei vostri Edifici e ottenete 1 Punto per ogni icona corrispondente su un Edificio adiacente o sul bordo del tabellone (come nel conteggio finale, ma solo per 1 dei vostri Edifici).
11. Ottenete 5 Punti, poi girate la tessera. Da questo momento in poi, chiunque svolga l'azione Santa Barbara ottiene 2 reputazioni.