



LISBOA

REGOLAMENTO

Riconoscimenti:

Autore: Vital Lacerda

Illustrazioni: Ian O'Toole

Capo Sviluppo: Paul Incao

Sviluppatori: Julián Pombo e Nils Urdahl

Disegno & Illustrazioni 3D: Ian O'Toole

Regolamento & Illustrazioni 3D: Vital Lacerda

Regolamento in italiano (non Ufficiale): Maurizio Bignoli (Gylas)

Video Ufficiale del gioco: Paul Grogan, Gaming Rules!

Correttori: Ori Avtalion, Paul Grogan

Project Manager: Rick Soued & Alex Soued

Un ringraziamento a tutti i giocatori che hanno playtestato Lisboa negli ultimi 4 anni e mi hanno dato molti suggerimenti.

Playtester Ufficiali:

Emanuel Diniz, Nuno Fonseca, Rafael Pires, Thomas Brygmann

L'autore vuole caldamente ringraziare questi playtester per i solo suggerimenti:

Alexandre Bezerra, André Almeida, Brandon Kempf, Brian Frahm, Brian Tri, Carlos Paiva, Carolina Valença, Catarina Sarmiento, Celine Gaudin, César Mendes, Clayton Ross, Chris Arnold, Chris Weiss, Cristina Antunes, Christophe Gaudin, Christopher Incao, David da Silva, Dave Moss, Derek Davis, Duarte Conceição, Eduardo Mendieta, Eisen Montalvo, Elsa Romão, Gary Perrin, Gonçalo Moura, Hugo Cabrita, Hugo Elias, Ian O'Toole, Jake Blomquist, Jason Grantz, João Monteiro, João Madeira, Jorge Blázquez, Jorge Deinos, Jorge Graça, Joze Reverente, Lars Helmersson, Luís Córias, Luís Severino, Ori Avtalion, Patrick Morrison, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Pedro Branco, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Pedro Sequeira, Pete King, Piero Cabral, Mal King, Malte Frieg, Manny Rodriguez, Matthew Dennison, Matthew James Goodwin, Mitch Chiappalone, Nicola Bocchetta, Nikolas Co, Nicholas Hjelmberg, Rafael Duarte, Rafael Maia, Rafael Theunis, Ralph Anderson, Réjean Ducharme, Ricardo Almeida, Ricardo Gama, Ricardo Moita, Rob Arntz, Roel Vaneerdeweg, Rodrigo Levin, Ruben Rodrigues, Sandra Sarmiento, Sandrina Fernandes, Sara Rodrigues, Sébastien Charbonneau, Shay Rickman, Sofia Passinhas, Stephen Roberts, Steve Raab, Tiago Ribeiro, The Dice Men Cometh (Mark, Garth & Leon), Vasco Almeida, Vitor Pires, Warren Adams.

Un ringraziamento speciale a Julián Pombo e Nils Urdahl per le infinite ore di gioco su Tabletopia, per le loro idee incredibili e la loro amicizia. A Ian O'Toole per la magnifica grafica, a Nathan Morse per il suo supporto, le sue idee e le molte ore di lavoro sul regolamento, ad Ori per la sua capacità di trovare gli errori nelle regole, a tutta la comunità di BGG per i loro suggerimenti e il loro supporto, ed infine a Paul Incao, che mi ha seguito in questa avventura, per le sue grandi idee e per essersi reso disponibile in qualsiasi momento. Ad Alex, Rick Soued, e l'intera squadra EGG che ha creduto in questo gioco. Senza tutte queste persone, Lisboa non avrebbe mai visto la luce.

Tutto il mio amore alle mie bellissime figlie Catarina e Inês, oltre alla mia musa ispiratrice e grande amica, mia moglie Sandra, per la sua pazienza, supporto, ispirazione e per le molte ore che ha dedicato a questo gioco.

LISBOA

Un gioco di Vital Lacerda / 1-4 giocatori / 30 minuti a giocatore / dai 14 anni in su

Il 1 novembre 1755, il giorno di Ognissanti, a Lisbona ci fu un terremoto di magnitudine stimata a 8,5-9,0 gradi, seguita da uno tsunami e 3 giorni di incendi. La città fu quasi completamente distrutta.

Il marchese di Pombal, Sebastião José de Carvalho e Melo, era il Primo Ministro dell'epoca e il Re lo incaricò della ricostruzione di Lisbona.

Il Re e il Primo Ministro si attivarono subito nello sforzo di ricostruire la città. Il 4 dicembre 1755, a poco più di un mese dalla catastrofe, l'ingegnere capo del Regno, Manuel de Maia, presentò il suo progetto per la ricostruzione di Lisbona. Prevedeva cinque opzioni, incluso l'abbandono definitivo della città, la ricostruzione riciclando le macerie, l'allargamento delle strade e anche la ricostruzione di una città completamente nuova. Il piano scelto proponeva conaggiosamente di radere al suolo l'intero quartiere di Baixa per "tracciare nuove strade senza limitazioni".

Eugénio de Santos e Carlos Mardel furono gli architetti incaricati della ricostruzione.

In meno di un anno la città fu ripulita dai detriti. Dato che il re voleva avere una città nuova e perfettamente ordinata, venne commissionata la progettazione di grandi piazze, strade dritte e più larghe, predeterminando il tipo di attività per ogni strada, come il motto: una Baixa di Lisbona.

Una partita è ambientata nell'arco di 22 anni. Voi, assumerete il ruolo di nobili influenti sopravvissuti al terremoto, allo tsunami e agli incendi, e di chi aiuterà nella ricostruzione e nello sviluppo economico della nuova città, ricevendo le grazie del Re e del Marchese. Lavorerete con gli architetti che ricostruirono Lisbona per ottenere influenza e le cose più importanti e più costose dell'epoca: le parrucche.

INDICE

Componenti	4	Macerie per la Ricostruzione	9	Azione 2: Offerte ai Nobili	12	Azione 3: Le azioni principali dei Nobili	17
Preparazione	5	Il vostro Portafoglio	9	Le Azioni di Stato	12	Aprire un Negozio	17
Preparare le Plance Giocatore	5	Giocare una carta nel Portafoglio	9	Reclutare i Funzionari Statali	12	Guadagnare le Parrucche per i Nuovi Negozi	18
... e la Mappa	6	Dimensione del Portafoglio e del Magazzino	9	Acquistare un Progetto	12	Prendere un Decreto	19
Preparare le carte	7	Giocare una carta Nobile nel Portafoglio	10	Costruire una Nave	13	Aprire un Edificio Pubblico	20
Simulare il terremoto	7	Giocare una carta Tesoro nel Portafoglio	10	Produrre Beni	14	Assumere i Funzionari Statali	21
Concetti di gioco	8	Influenza	10	Incontrare il Cardinale	14	Azione 4: Sponsorizzare un Evento	21
Come giocare	8	Guadagnare Influenza	10	Movimento del Cardinale	14	Prendere una carta Politica	21
Il Turno	8	Spendere Influenza	11	Totalizzare la Chiesa	15	Fine del Turno	22
Le Navi ritornano in Porto	8	Spendere Influenza invece dei Reali	11	Riceve un Favore Reale	15	Fine del Periodo	22
Prendere l'Oro	8	Azione 1: Vendere Beni	11	Azione 3: Visitare un Nobile	16	Fine della Partita	22
Fare un'Azione	9			Seguire una Visita	16	Calcolo Finale dei Punti	23
				Spendere Influenza per Visitare un Nobile	16		

COMPONENTI



1 Mappa



1 Regolamento e 4 Manuali di Aiuto



4 Plance Giocatore



60 Risorse: 15 Oro, 15 Tessuti, 15 Libri, 15 Attrezzi



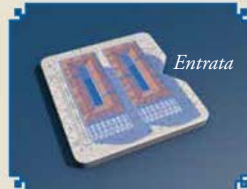
60 Reali: 25 da 1, 20 da 5 e 10 da 10



20 Progetti (4 sono quelli iniziali, con il retro blu)



16 Edifici Pubblici



22 tessere Città grandi



5 tessere Città piccole



4 tessere Punteggio



12 tessere Favore Reale (dei 3 Nobili)



37 tessere Clero
1 pedone Cardinale



82 carte Politiche in 4 mazzi



12 carte Nave



70 carte Decreto



63 cubetti Macerie, in 3 colori



1 segnalino Tesoro



4 segnalini Prezzo



8 dischetti nei 4 colori dei giocatori



20 marcatori Gruppo di Macerie nei colori dei giocatori



4 pedoni Cortigiano nei colori dei giocatori



32 pedoni Funzionari nei colori dei giocatori



32 Casette in legno nei colori dei giocatori



1 tessera primo Giocatore



2 sacchetti per le tessere Clero e per le Macerie

PREPARAZIONE

Ponete 1 tessera Favore Reale di ogni personaggio e per giocatore nel sacchetto delle Macerie. Ponete tutte le tessere Clero nel sacchetto del Clero.

Preparare le Plance Giocatore:

Ogni giocatore sceglie un colore e prende i seguenti componenti:

- 1 Plancia del Giocatore
- 1 Manuale di Aiuto
- 5 marcatori Gruppo di Macerie del proprio colore
- 8 Casette in legno
- 8 Funzionari Statali (*i pedoni piccoli*)
- 1 tessera Bene di ogni tipo (*Oro, Libri, Tessuti, Attrezzi*)
- 10 Reali
- 2 tessere Clero pescate a caso dal sacchetto del Clero. Ognuno guarderà le proprie, ne scoglierà una e riporrà l'altra nel sacchetto.
- 1 tessera Favore Reale pescata a caso dal sacchetto.
- 1 tessera Progetto Iniziale a caso (*tra quelle con il retro blu scuro*). Riportate nella scatola le tessere Progetto Iniziale rimaste.

(Ogni componente precedente ha un suo posto sulla Plancia Giocatore, e dovrà essere piazzato scoperto). Vedere l'illustrazione qui a destra.

...e la Mappa (nella prossima pagina)

- 1 pedone Cortigiano, da porre in uno degli spazi rotondi della Corte Reale.



- Piazzate 1 segnalino Parrucca, nello spazio 5 sul Tracciato delle Parrucche.



Grafica del gioco, l'Azulejo portoghese e le Parrucche

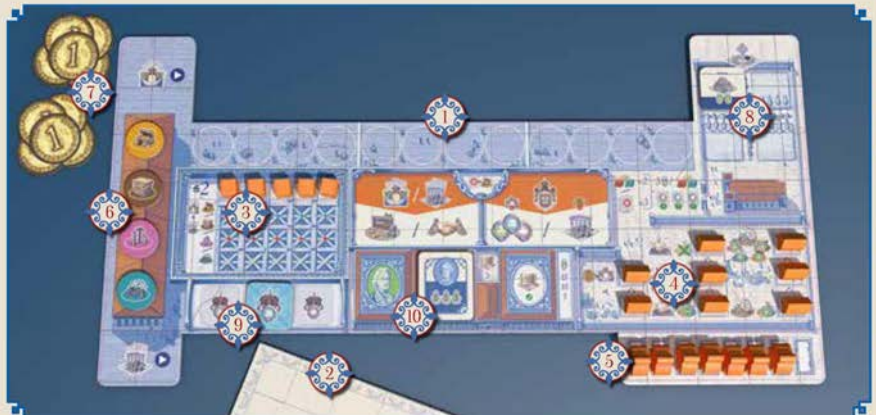
Tutta la grafica del gioco di Ian O'Toole si basa sui murali di piastrelle smaltate portoghesi, forma d'arte che si è evoluta a partire dal 17° secolo. Anche oggi potete trovare questi murali non soltanto in alcuni palazzi, chiese e case di nobili, ma anche nelle case della borghesia. La produzione di massa di queste piastrelle iniziò nel XVIII secolo, in parte a causa dell'aumento della richiesta in Portogallo, ma anche per i grossi ordini che iniziarono ad arrivare dalle colonie portoghesi in Brasile. Dopo il terremoto, divennero una tendenza e spesso vennero usate in raffigurazioni storiche, incorniciate da elementi decorativi - dove predominavano i colori blu e bianco.

Il nome portoghese di queste piastrelle è Azulejos. In questo gioco, la mappa, le plance dei giocatori e le carte rendono omaggio a quest'arte, che per molte persone incarna il Portogallo.

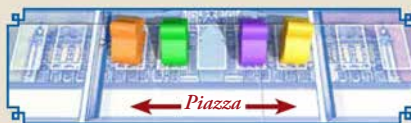
Una merce alla moda più ubiquitaria di quei tempi era la parrucca. Il seguente estratto spiega perfettamente perché le parrucche sono state scelte come "punti vittoria" in questo gioco:

"Nel 1700, essendo le parrucche il prodotto di consumo maschile universale, dal negoziante al Re che ne indossava una, gli uomini avevano l'imbarazzo della scelta. Mentre un garzone poteva permettersi soltanto una parrucca e quindi doveva sceglierla con saggezza perché doveva durare molto, i nobili e i ricchi cittadini potevano permettersene a dozzine. Se si consideravano alla moda, erano eccentrici, o semplicemente avevano i soldi per assecondare un capriccio, riuscivano ad acquistare delle parrucche che altri potevano soltanto sognare.

Da "The Wig Business was Big Business in 18th Century", di Lucinda Brant



- Piazzate 1 dei vostri Funzionari Statali nell'Ufficio del Marchese, il personaggio centrale (*non importa in quale spazio*).



In 2 giocatori, piazzate 1 Funzionario di un colore non usato in un qualsiasi spazio di ognuno dei tre Uffici dei Nobili. Rimarranno qui per il resto della partita e saranno dei pedoni avversari.



- Il giocatore che ha visitato Lisbona più di recente diventa il primo giocatore, e prende il segnalino relativo. La partita continuerà in senso orario.

- 1 disco Influenza: piazzate il disco Influenza del primo giocatore nello spazio 4 sul Tracciato dell'Influenza, quello del secondo nello spazio 5, quello del terzo nello spazio 6 e quello dell'ultimo nello spazio 7.



PREPARAZIONE (CONT.)

Preparare la Mappa Principale:

Edifici Pubblici:

1. Le tessere Edificio Pubblico sono blu da un lato e verdi dall'altro. Voltatele tutte e 16 sul lato blu, poi mescolatele. Dividetele quindi in due pile uguali e voltatene una sul lato verde. Ponete ogni pila a fianco della mappa, vicino allo spazio dei Progetti dello stesso colore dell'architetto.
2. Spostate la prima tessera di ogni pila degli Edifici Pubblici di ogni architetto (*blu e verde*) nello spazio di progetto del relativo architetto, sulla mappa. In questo modo, i giocatori potranno sempre vedere l'Edificio Pubblico attuale e quello successivo.



Progetti:

3. Separate le tessere Progetto in due pile scoperte, in base all'architetto indicato: verde o blu. Dividete ogni pila per il numero dei Funzionari indicati, ponendo sopra quelle che ne hanno meno e le altre sotto. Piazzate ogni pila nello spazio appropriato.



Il Magazzino:

4. Piazzate i 4 segnalini Prezzo nel relativo spazio contrassegnato con i colori dei beni, sul Tracciato del Mercato.



5. Piazzate una tessera Città in ogni spazio (*giallo, rosa, marrone, blu e quella blu piccola*) sul lato destro della mappa, per formare il display degli Edifici della Città. Lasciate le restanti impilate vicino al display.
6. Mescolate le 4 tessere Punteggio con l'immagine delle parrucche e piazzatene una a caso in ogni spazio sotto la Downtown.
7. In 2 giocatori, coprite la riga E con l'apposito componente (*vedere le varianti*).



La Chiesa

8. Pescate 6 tessere Clero dal sacchetto e ponetele scoperte (*i lati con le parrucche coperti*) negli spazi scuri sul Tracciato del Clero.
9. Piazzate il pedone del Cardinale nello spazio sul Tracciato della Chiesa con il simbolo Influenza (*busta*).

Altre Preparazioni

10. Estraete le restanti tessere Favore Reale dal sacchetto e raggruppatele per ogni personaggio negli spazi con l'immagine del relativo personaggio.
11. Piazzate il cubetto Tesoro grande nello spazio 3 sul Tracciato del Tesoro.
12. Piazzate tutti i beni e le monete vicino alla mappa, per formare la riserva comune e il Tesoro Reale.



Nota: i Beni e i Reali non sono limitati dai componenti; se dovessero terminare, usate altri oggetti in sostituzione.

Preparare le Carte



- A. Separate le carte Politiche in base al loro colore. Mescolate ogni mazzo e per ora lasciateli da parte.
- B. Distribuite 5 carte blu (1755-1757) ad ogni giocatore e riponete le altre nella scatola.

I giocatori esperti potrebbero voler scegliere le loro carte iniziali. In questo caso, ognuno terrà 2 carte e passerà le altre 3 all'avversario di sinistra. Poi, dalle 3 ricevute, ne terrà 1 e passerà le altre 2 verso sinistra. Infine, delle ultime 2 ricevute ne terrà 1 e passerà la restante verso sinistra.

- C. Distribuite tutte le carte del mazzo rosso (1758-1762) nel display degli Eventi, coperte e separate per tipo, nei relativi spazi; questo creerà 4 mazzi diversi, ognuno con 5 carte dello stesso tipo. Poi, scoprite la prima carta di ogni mazzo.



- D. Ci sono 3 copie di ogni carta Nave. In 4 giocatori, includete 3 copie di ogni carta; in 3 giocatori includete solo 2 copie e in 2 giocatori includetene solo 1. Riponete nella scatola le carte rimaste.



- E. Ponete le carte Nave blu sopra le carte Nave rosse e ponete questo mazzo sul cantiere navale. Per ora, lasciate da parte le altre carte, perché verranno usate in seguito.



F. Mescolate il mazzo dei Decreti e ponetelo coperto vicino alla mappa.

G. Pescate e piazzate scoperte le prime 8 carte Decreto e formate una riga vicino alla mappa.



In 2 giocatori, ogni carta Decreto pescata che ha questo simbolo dovrà essere riposta nella scatola, sostituendola con una nuova.

Simulare il Terremoto

I cubetti marroni rappresentano la distruzione del terremoto, quelli rossi rappresentano i danni che hanno causato gli incendi e quelli blu rappresentano la devastazione dello tsunami.

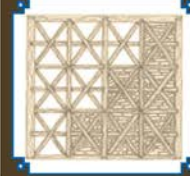
Piazzate tutti questi cubetti nel sacchetto.

- Pescate i cubetti Macerie dal sacchetto e ponetene 1 in ognuno dei tre spazi sotto ogni colonna della Downtown e a destra di ogni riga (in 2 giocatori saltate la riga E).
- Pescate 2 cubetti Macerie a caso per ogni spazio per gli Edifici Pubblici attorno ai tre lati della Downtown (in 2 giocatori saltate la riga E).
- Pescate 6 cubetti Macerie a caso formando la pila delle Macerie, vicino ai valori delle Macerie (in 2 giocatori riportate nella scatola i cubetti rimanenti).



Gaiola Pombalina

Gli edifici della Downtown furono ricostruiti sopra i detriti dei vecchi edifici. Le macerie furono uno dei materiali più importanti nella ricostruzione della città. Le pareti in muratura con una struttura di legno conosciute come Gaiola Pombalina erano riempite con le macerie per rendere i nuovi edifici più resistenti e antisismici.



Per riflettere questo, la raccolta delle macerie aumenterà lo spazio del vostro Magazzino e le dimensioni del Portafoglio, aiutando a stabilire il ritmo del gioco.

Le Carte Politiche

Ci sono 2 tipi di carte Politiche;

Carte Nobile: ogni carta Nobile contiene l'immagine di uno dei 3 Nobili del gioco, con una busta in alto che rappresenta l'Influenza e in basso una ricompensa/penalità sopra una freccia.

Le carte Nobile rappresentano un evento politico che dovete risolvere con un Nobile. Potete giocare questo tipo di carta nella Corte Reale per visitare un Nobile oppure nel vostro Portafoglio per la ricompensa e per l'Influenza permanente.



Influenza

Ritratto

Evento descrittivo

Ricompensa o Penalità

Carte Tesoro: ogni carta Tesoro ha in alto 2 icone Tesoro. Una con una freccia e un'altra con un Reale e il segno +. Al centro ha anche un'icona dell'azione/ricompensa e in basso un beneficio di monete/vendite.

Le carte Tesoro rappresentano un sussidio per voi dal Tesoro Reale. Potete giocare queste carte nella Corte Reale per l'azione/ricompensa oppure potete giocarla nel vostro Portafoglio per prendere un sussidio dal Tesoro Reale guadagnando come bonus delle monete/vendite permanenti.



Sussidio e modifica al Tesoro Reale (1 spazio verso il basso).

Azione o Ricompensa

Evento descrittivo

Beneficio in Monete o Vendite

CONCETTI DI GIOCO

Lavorerete con il Re, D. José I, con Manuel da Maia, il costruttore reale e con il Marchese di Pomal, il Primo Ministro, per ricostruire una nuova Lisbona e svilupparne la sua economia. Avrete bisogno di liberare la Downtown dalle macerie per produrre beni, e guadagnerete delle parrucche dopo aver aperto gli appropriati Edifici Pubblici per guidare i traffici verso il vostro Magazzino. Per aprire un Edificio Pubblico, avrete bisogno del Progetto di uno degli architetti e sufficienti Funzionari Statali perché lavorino nell'edificio.

COME GIOCARE

Panoramica

Una partita a Lisboa è divisa in 2 periodi di tempo, ognuno comprendente un numero variabile di round.

Nel vostro turno, potete giocare una delle cinque carte Politiche che avete in mano per eseguire una delle quattro azioni disponibili oppure per guadagnare 1 Oro; poi, prenderete una nuova carta dal display delle carte Politiche. Infine, il turno passerà all'avversario alla vostra sinistra.

Quando un giocatore completa 2 gruppi di Macerie (*marrone, rosso e blu*), oppure 3 mazzi di carte

Avrete bisogno dell'Influenza per convincere i nobili ad aiutarvi a completare questi obiettivi usando le loro azioni, ma dovete anche commerciare con loro, offrendo beni in cambio delle azioni dello Stato. Potete anche incontrare il Cardinale per acquisire delle tessere Clero che vi daranno dei poteri permanenti. Per ultimo, potete persuadere il Marchese per redigere dei Decreti a vostro favore, che vi garantiranno più parrucche a fine partita.



Politiche sono esauriti (*quale delle due condizioni si è verificata per prima*), il primo periodo termina **alla fine del turno di quel giocatore**.

Dopo aver cambiato il periodo, la partita prosegue fino a quando un giocatore non avrà completato 4 gruppi di Macerie oppure 3 mazzi di carte Politiche sono esauriti, attivando la fine della partita.

Al termine del round in cui questo è avvenuto, i giocatori faranno ancora un turno, quindi ci sarà il calcolo finale dei punti.

Il giocatore con più parrucche sarà il vincitore.

IL TURNO

Nel vostro turno, per prima cosa **le vostre Navi ritornano in porto**, poi **Prendete 1 Oro oppure Fate un'Azione**, quindi **Prendete una nuova carta Politica**, e infine risolvete le attività di **Fine Turno**.



Le Navi ritornano in porto

Se avete delle Navi nel vostro Portafoglio che sono "in mare" (*cioè, a pieno carico e quindi i beni a bordo si trovano coperti e impilati*), riportate i beni dalla sua stiva alla riserva generale. Le vostre Navi in mare hanno quindi terminato il loro viaggio!



Se i beni sono a faccia in giù, la Nave è in mare.

Prendere 1 Oro

Come azione *dispenata*, prendete 1 Oro invece di fare un'azione, risolvendo i prossimi passi:

1. Scartate 1 carta Politica dalla vostra mano.
2. Prendete 1 Oro dalla riserva generale.

Nota: ogni volta che viene scartata una carta, questa è rimossa del gioco.

Esempio



Il giocatore verde decide di Prendere 1 Oro. Sceglie una carta dalla sua mano, la scarta e prende l'Oro dalla riserva generale. Poi, prende una nuova carta Politica dal display e termina il suo turno.

Fare un'Azione

Giocate una carta dalla mano per fare 1 delle 4 azioni descritte qui sotto (in questo caso dovete poter risolvere quelle azioni).



Dovete giocare la carta nel vostro **Portafoglio** per fare l'azione 1 o 2, oppure nella **Corte Reale** per fare l'azione 3 o 4.

Giocare una carta nel Portafoglio

1. Qualsiasi carta per **Vendere Beni**;
2. Qualsiasi carta per **Fare un'Offerta ai Nobili**;

Giocare una carta nella Corte Reale

1. Una carta Nobile per **Visitare l'Ufficio di quel Nobile**;
2. Una carta Tesoro per **Sponsorizzare un Evento**.

Il Vostro Portafoglio

Aggiungete delle carte Politiche al vostro Portafoglio per incrementare gli affari, il potere e l'Influenza sulla Corona.

La vostra Plancia Giocatore ha 3 spazi in alto (porto) per le carte e 3 spazi piccoli in basso (Ufficio). Questi 6 spazi formano il vostro Portafoglio ed ognuno può contenere solo una carta. Quelli **più in alto** sono riservati ai **Nobili e alle Navi**, ed entrambi vi daranno punti Influenza. Quelli **in basso** sono per le **carte Tesoro**, per avere degli sconti o dei benefici sulle vendite.



All'inizio della partita nel vostro Portafoglio potete avere solo 2 carte; queste potranno trovarsi negli spazi in alto o quelli in basso, in qualsiasi combinazione.

Consiglio dell'Autore

Quando giocate una carta nel vostro Portafoglio per **Vendere dei Beni** o **Fare Offerte ai Nobili**, entrambe queste azioni richiedono almeno un bene. Assicuratevi che dopo aver preso la ricompensa indicata in basso sulla carta abbiate almeno un bene, altrimenti non potrete giocare la carta nel vostro Portafoglio.

Giocare una carta nel Portafoglio

Quando aggiungete una carta nel vostro Portafoglio, infilatela sotto la vostra Plancia, seguendo la freccia. Ogni beneficio e penalità indicata nella parte della carta sotto la Plancia dovrà essere risolta prima di aggiungerla.



Dimensione del Portafoglio e del Magazzino

Il numero di beni di ogni tipo che potete avere nel Magazzino è uguale alla dimensione del vostro Portafoglio ed è limitata dal numero dei marcatori Gruppo di Macerie che avete raccolto (vedere qui a destra). Il vostro Magazzino può contenere 2 beni per ogni tipo. Ogni marcatore Gruppo di Macerie che avrete rimosso vi permetterà di tenere un bene in più per ogni tipo (i beni in eccesso sono riportati nella riserva generale). Il vostro Portafoglio può contenere 2 carte + 1 carta per ogni marcatore Gruppo di Macerie che avete rimosso (vedere a lato). Se volete giocare una carta nel vostro Portafoglio quando questo è già al limite della sua capacità, dovete prima scartarne una. Se scartate una Nave per far spazio ad un Nobile, scartate anche i beni nel porto sotto la Nave.

Esempio

Il giocatore verde ha già 3 carte nel suo Portafoglio e ha rimosso solo 1 marcatore Gruppo di Macerie. Vuole giocare un'altra carta nel Portafoglio, quindi dovrà scartarne una già presente.

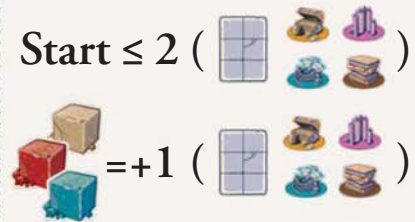
Nota: se non avete posto sulla vostra Plancia per piazzare un cubetto Macerie che avete preso, scartatelo. Non potete avere mai più di 5 cubetti Macerie di un tipo (uno per colonna).

Nota: la freccia grigia con l'icona, in basso sulle carte, indica che dovete infilare la carta sotto la vostra Plancia Giocatore quando l'aggiungete al vostro Portafoglio.

Marcatori Gruppo di Macerie per la Ricostruzione, oppure Gaiola Pombalina

Con l'uso proporzionato delle Macerie di ognuno dei tre disastri è possibile costruire nuovi edifici da una struttura in legno incorporandoli nella muratura, che sarà resistente ai terremoti, agli incendi e agli tsunami.

Il Magazzino (pagina 17) o gli Edifici Pubblici (pagina 20) vi offrono dei cubetti Macerie. Ogni gruppo di 1 cubetto Terremoto, 1 cubetto Fuoco e 1 cubetto Tsunami completato incrementerà la dimensione del vostro Portafoglio e dello spazio nel Magazzino.



Quando completate un Gruppo di Macerie, prendete il marcatore relativo dallo spazio +1 ad indicare che il vostro Portafoglio può contenere una carta in più e potete immagazzinare 1 bene in più di ogni tipo. Spostate quel marcatore Gruppo di Macerie sul ritratto del Marchese di Pombal, sulla mappa. Potrete scartarlo durante l'azione **Prendere un Decreto** per prendere un'altra carta. A fine partita i Decreti vi faranno guadagnare parrucche.



Esempio

Dopo aver piazzato il cubetto Macerie per completare un gruppo, il giocatore verde può immagazzinare 4 beni di ogni tipo, e può avere 4 carte nel suo Portafoglio (2+1+1). Sposta il marcatore Gruppo di Macerie sul ritratto del Marchese di Pombal. Più avanti, se deciderà di prendere un Decreto scarterà quel marcatore per prenderne un altro (pagina 19).

Giocare una carta Nobile nel vostro Portafoglio - Esempi

Esempio di ricompensa: il giocatore viola piazza una carta Manuel da Maia nel suo Portafoglio, che infila sotto la sua Plancia, coprendo un'icona Oro, quindi prende un Oro. Questa carta gli frutterà anche 3 punti Influenza ogni volta che guadagnerà dell'Influenza. Decide di usare il nuovo Oro per Offrirlo subito ai Nobili (azione 2).



Il giocatore viola pone la carta nella parte alta del suo Portafoglio e prende un Oro. Da adesso, riceverà +3 punti Influenza ogni volta che guadagnerà dell'Influenza.

Esempio di penalità: quando il giocatore arancio piazza la carta Marchese da 5 punti Influenza nel suo Portafoglio, prende uno dei suoi Funzionari dai Nobili, se ne ha. Prende un Funzionario da qualunque Ufficio/Piazza per pagarne la penalità (se non ha Funzionari, non ne prende. Decide poi di vendere i beni per incrementare le sue monete (azione 1)).



Levento ha una penalità invece di una ricompensa. Il giocatore arancio prende 1 Funzionario da un Ufficio (in questo caso, da quello del Re), per piazzare la carta nel suo Portafoglio.

Giocare una carta Tesoro nel vostro Portafoglio - Esempio

Il valore del Tesoro è di 3 Reali. Il giocatore verde piazza una carta Tesoro nel suo Portafoglio, poi prende 3 Reali dal Tesoro Reale e sposta il segnalino Tesoro Reale verso il basso di 1 spazio. La parte bassa della carta contiene un Reale, quindi fintanto che si trova nel suo Portafoglio gli frutterà uno sconto di 1 Reale ogni volta che spenderà delle monete per qualsiasi ragione. Poi fa un'Offerta ai Nobili (azione 2).




Il giocatore verde riceve 3 monete dal Tesoro ed ottiene uno sconto di 1 moneta sui prossimi acquisti. Il Tesoro Reale scende quindi a 2 Reali.



Giocare una carta Nobile nel Portafoglio

Le carte Nobile devono essere giocate nella parte alta del vostro Portafoglio. Per farlo, seguite i prossimi passi:

1. Ricevete le ricompense / pagate le penalità indicate in basso sulla carta. Se l'icona ha un  sopra, è una penalità e si dovrà pagare l'oggetto indicato invece di riceverlo. Se non avete da pagare la penalità, potete comunque giocare la carta. Le carte con una penalità fruttano punti Influenza assieme alle altre carte dello stesso tipo (vedere la descrizione delle carte Politiche, a pagina 7 del Manuale di Aiuto).
2. Scegliete uno spazio vuoto sopra la vostra Plancia (non importa quale), oppure scartate una carta da uno degli spazi, poi infilate la carta sotto la Plancia, in modo che l'icona della ricompensa/penalità in basso venga coperta.
3. Poi, **dovete** fare un'azione di Vendita Beni (azione 1) oppure un'azione di Offerta ai Nobili (azione 2).



Le carte Nobile indicano l'Influenza che può guadagnare un giocatore e le carte Tesoro indicano un guadagno in monete/vendite (permanenti).

Prima di continuare con le regole, dovrete avere capito bene il concetto di Influenza. L'Influenza è richiesta per fare delle azioni importanti ed ha un grosso impatto in molti punti del gioco.



INFLUENZA

Un giocatore ha bisogno dell'Influenza per essere accettato nelle cerchie più alte della Corona. L'Influenza è il modo migliore, e qualche volta l'unico modo, per poter incontrare i Nobili ed ottenere i loro benefici.

Guadagnare Influenza

Quando guadagnate dei punti Influenza, ricevete sempre il totale indicato in alto sulle carte Nobile e Nave che sono nel vostro Portafoglio. Potete indicarlo spostando il vostro segnalino Influenza verso destra sul Tracciato dell'Influenza



Il giocatore viola guadagna 2 punti Influenza.



Giocare una carta Tesoro nel Portafoglio

Le carte Tesoro devono essere giocate nella parte bassa del vostro Portafoglio. Per farlo, seguite i prossimi passi:

1. Ricevete subito una quantità di Reali dal Tesoro Reale uguale al Valore del Tesoro. Questo valore è indicato a destra del segnalino Tesoro Reale.
2. Poi, spostate il segnalino Tesoro Reale di 1 spazio verso il basso, perché avete prelevato dei soldi dal Tesoro Reale. Il segnalino Tesoro Reale non potrà andare oltre gli estremi del suo tracciato.
3. Scegliete uno spazio vuoto nella parte in basso della vostra Plancia (non importa quale), oppure scartate una carta da uno degli spazi, poi infilate la carta sotto la vostra Plancia in modo da coprire le icone del Tesoro.
4. Poi, **dovete** fare un'azione di Vendita Beni (azione 1) oppure un'azione di Offerta ai Nobili (azione 2).

Le carte Tesoro fruttano anche monete/vendite, indicate in basso sulle carte. Questo beneficio è attivo fintanto che la carta è nel vostro Portafoglio ed è cumulativo con le altre carte Tesoro che avete nel Portafoglio (vedere la Descrizione delle Carte Politiche, a pagina 7 del Manuale di Aiuto).

Importante: la vostra Influenza non può superare i 10 punti, ed ogni eccesso è perduto; tuttavia, ogni volta che incrementate l'Influenza, se il vostro segnalino termina su un'icona parrucca (lo spazio 10 sul Tracciato dell'Influenza), guadagnate 1 parrucca - anche se l'Influenza era già a 10 prima di aver avuto l'opportunità di guadagnarne ancora. Allo stesso modo, l'Influenza non può scendere sotto lo 0; non ci sono penalità per avere 0 punti Influenza.

Guadagnare l'Influenza - Esempio

Il giocatore giallo riceve un totale di 5 punti Influenza dalle sue carte Nobile e Nave. Ha già 7 punti Influenza, e $7 + 5 = 12$. Quindi, guadagnerà solo 3 punti Influenza, ma dato che il suo segnalino Influenza è arrivato su l'icona parrucca, riceverà anche 1 parrucca.



I due modi principali per guadagnare dell'Influenza sono i seguenti:

1. Quando si costruisce una Nave (vedere *Costruire le Navi*, a pagina 13).
2. Quando ci sarà una totalizzazione della Chiesa (vedere *Totalizzare la Chiesa*, a pagina 15).

Potete anche guadagnare dell'Influenza grazie a una carta o uno spazio edificio, oppure ancora per una tessera Clero.



AZIONE 1: VENDERE BENI

Solo un forte commercio portoghese con le sue colonie (specialmente con il Brasile) e l'Europa, renderà possibile la ricostruzione di Lisbona, trasformandola in una città moderna ed elegante.

Quando fate l'azione Vendere Beni, potete vendere uno o più beni. Risolvete tutti i passi seguenti per ogni bene venduto:

1. Scegliete una Nave in porto (cioè, che si trova nel Portafoglio di un qualsiasi giocatore che ha dello spazio per ricevere nuovi beni).
2. Spostate un segnalino Bene (Oro, Libri, Tessuti o Attrezzi) dal vostro Magazzino in uno spazio vuoto di quella Nave.
3. Riceve delle monete dal Tesoro Reale uguali al loro prezzo attuale, più qualsiasi modificatore indicato sulla carta Nave.

Il prezzo di mercato dei beni è indicato sul Tracciato del Mercato, nella parte bassa della mappa.



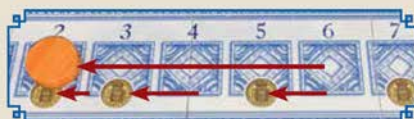
Spendere Influenza

Ci sono solo 2 modi per spendere l'Influenza guadagnata:

1. Visitare un Nobile (vedere *Spendere l'Influenza per Visitare un Nobile*, a pagina 16).
2. Decidere di spendere l'Influenza invece dei Reali (vedere più sotto).

Spendere Influenza invece dei Reali

Se dovete spendere dei Reali, potete generare un certo numero di monete in base all'Influenza che spendete. Per ogni Reale che volete ottenere spendendo Influenza, spostate il vostro segnalino Influenza verso sinistra sul Tracciato dell'Influenza fino a raggiungere il prossimo spazio che contiene l'immagine di un Reale. Se la vostra Influenza è a 0, non potrete generare Reali in questo modo.



Il giocatore arancio genera 3 Reali spendendo Influenza.

Le carte Nave

Nel gioco ci sono 4 diversi tipi di Navi. Le carte Nave sono identificate dalla dimensione del loro scafo e un colore.



Modifica al Tesoro Reale (+1 spazio verso l'alto) Influenza Guadagnata Scafo

AZIONE 1: Vendere Beni - Esempio

In questo momento i Libri valgono 5 Reali; i Tessuti e l'Oro valgono 4 Reali; gli Attrezzi valgono 3 Reali. Il giocatore verde decide di vendere 2 Ori alla sua Nave, per 8 Reali. La Nave rossa paga +1 Reale per bene, quindi il giocatore verde riceverà 10 Reali. Ora, questa Nave è piena.

Il giocatore verde vende anche 2 Libri alla Nave del giocatore viola, che paga +2 Reali per bene, quindi il verde riceve 14 Reali per i 2 Libri. Ma, questa Nave non è ancora piena. Il giocatore verde ha anche un Attrezzo nel suo Magazzino, che potrebbe vendere, ma decide di non farlo, quindi la Nave viola non prende il largo, offrendo le sue parrucche. La Nave del verde salpa e il giocatore guadagna 2 parrucche.



Ricordate: all'inizio del vostro turno, le vostre Navi in mare (cioè, quelle i cui beni sono coperti e impilati) ritorneranno in porto nuovamente vuote.

Perché sono importanti le azioni di Stato



Funzionario di Manuel de Maia (Costruttore)



Funzionari Statali: invierete i vostri Funzionari Statali per lavorare negli Edifici Pubblici quando farete l'azione Nobile del Re. Inoltre, avere degli Funzionari Statali nell'Ufficio di un Nobile, renderà più difficile agli avversari visitare quel Nobile!



Progetti: userete i vostri Progetti per aprire gli Edifici Pubblici quando farete l'azione Nobile del Re. Il numero degli Funzionari Statali indicato su un Progetto corrisponde al numero dei Funzionari Statali che dovrete assegnare e assumere per aprire l'Edificio. Più Funzionari Statali invierete a lavorare negli Edifici Pubblici, migliori saranno le vostre possibilità di guadagnare delle parrucche alla fine della partita.



Funzionario del Marchese di Pombal (Ministro)



Navi: guadagnate dell'Influenza con le vostre Navi, ed ogni giocatore può usarle per vendere beni e quando la Nave è piena riceverete delle parrucche.



Produzione Beni: i beni possono essere utilizzati per costruirle Navi, possono essere offerti ai Nobili per le azioni di Stato e possono essere venduti alle Navi per ricevere dei soldi.

Dovreste tenerne un po' in ogni momento. I beni sono conservati nel vostro Magazzino.



AZIONE 2: OFFERTE AI NOBILI

I Nobili sono grado di far accadere le cose molto più velocemente, senza dover attendere una visita ufficiale, specialmente in cambio di determinati beni ...

Quando fate questa azione, potete **offrire 1 o 2 beni**. Risolvete i prossimi passi per ogni bene che offrite:

1. Scegliete una delle sei azioni dello Stato che non è coperta da un bene.
2. Identificate il Nobile che farà l'azione di Stato, prendete uno dei beni dal vostro Magazzino e con questo coprite l'azione fatta. I beni accettati da ogni Nobile sono i seguenti:



a. **Manuel da Maia (il Costruttore)** accetta gli **Attrezzi**, e raffigura la creazione e la costruzione, oppure l'Oro.



b. **Il Marchese di Pombal (il Ministro)** accetta i **Libri**, e raffigura la saggezza e le leggi, oppure l'Oro.



c. **Rei D. José (il Re)** accetta i **Tessuti**, e raffigura la vanità e la regalità, oppure l'Oro.

3. Risolvete l'azione dello Stato.



Cercate le 6 azioni di Stato negli Uffici dei Nobili.



Viene offerto un segnalino Attrezzi per un Progetto.

Nota: non potete fare la stessa azione di Stato due volte nello stesso turno. Coprite l'azione con un segnalino Bene per evitare di farla una seconda volta.

Le Azioni di Stato



Funzionari di Manuel de Maia (Costruttore)



Reclutare i Funzionari Statali

I Funzionari Statali recuperano gli ordini necessari agli Edifici Pubblici per adempiere alla loro funzione.

Per reclutare i Funzionari Statali, spostate fino a 2 Funzionari Statali del vostro colore dalla vostra Plancia in 2 diversi Uffici dei Nobili. Se un Ufficio non ha lo spazio per ricevere i vostri Funzionari, determinate il colore che ha più pedoni Funzionario Statale in quell'Ufficio e spostatene uno **nella Piazza (di quell'Ufficio)**. Se alla pari, spostatene uno dei colori alla pari.



Acquistare un Progetto

Gli architetti Carlos Mardel e Eugénio dos Santos creavano molti progetti di edifici in breve tempo.

Per acquistare un Progetto, risolvete i prossimi passi:

1. Prendete il primo Progetto dalla pila di uno degli architetti.
2. Piazzatelo nello spazio appropriato sulla vostra Plancia, sul lato dell'architetto. Potete avere un qualunque numero di Progetti di entrambi gli architetti.





Costruire una Nave

Esportare la maggioranza dei beni prodotti nelle Fiandre, in Gran Bretagna e in Brasile, vi aiuterà a pagare la ricostruzione di Lisbona.

Per costruire una Nave, risolvete i prossimi passi:

1. Pagate un numero di beni diversi uguale alla dimensione dello scafo della Nave visibile nel porto (o la differenza se state sostituendo una Nave nel vostro Portafoglio) - vedere la tabella sopra il porto.

Nota: quando sostituite una Nave, lasciate il vecchio carico dove si trova, perché verrà imbarcato automaticamente sulla nuova Nave.

2. Scegliete uno spazio vuoto in alto sulla vostra Plancia (non importa quale) oppure scartate una carta da uno degli spazi, poi infilate la nuova carta sotto la vostra Plancia, in modo che l'icona del Tesoro e dell'Influenza vengano coperte.
3. Spostate il segnalino Tesoro Reale di 1 spazio verso l'alto, dato che le nuove Navi permettono maggiori commerci ed incrementano la rendita per la Corona. Il segnalino Tesoro non può uscire dal tracciato.
4. Guadagnate l'Influenza indicata nella parte alta di tutte le carte Nobili e Nave che sono nel vostro Portafoglio (cioè, sulle carte nella parte alta della vostra Plancia) (vedere **Guadagnare Influenza**, pagina 10). In questo totale includete anche l'Influenza della nuova Nave.

Costruire una Nave - Esempio

Il giocatore giallo piazza una carta Re che ha in mano nel suo Portafoglio e guadagna 1 Oro.

Ora, decide di fare l'azione *Offerte ai Nobili* (azione 2). Con tale azione, può scegliere qualsiasi delle 6 azioni dello Stato di un Nobile, sempre che abbia i beni corretti per richiamare la sua attenzione.

Ha già una Nave, ma pensa che non sia sufficiente. Passa un Libro al Marchese, che in cambio gli offre l'accesso all'ultima Nave.

La Nave in costruzione nel porto ha lo scafo di dimensione 2, quindi per prenderla dovrà pagare 2 beni diversi. Paga l'Oro che ha appena ricevuto e un Tessuto, ponendoli nella riserva generale.

Ora, sposta la carta Nave che ha appena preso in uno degli spazi in alto della sua Plancia. Tuttavia, il suo Portafoglio è già pieno, quindi dovrà scartare una carta già presente per poter piazzare la nuova Nave. Decide di scartare la carta Re che ha appena giocato.

Infine, nasconde le icone Influenza e Tesoro indicate in fondo alla carta Nave, e guadagna 4 punti Influenza totali per le due carte in cima alla sua Plancia, poi sposta il segnalino Tesoro Reale di 1 spazio verso l'alto.

Ora, potrebbe offrire ancora un secondo bene per fare un'altra azione, diversa dalla precedente.



Piazza la carta Re nel suo Portafoglio e riceve 1 Oro.



Offre 1 Libro al Marchese per permettergli la costruzione di una Nave.



Paga 2 beni diversi per costruire la Nave di dimensione 2.



Scarta la carta Re perché il suo portafoglio è pieno.



Sposta il segnalino Tesoro Reale di 1 spazio verso l'alto e guadagna 4 punti Influenza.



Può usare un altro bene per una seconda azione di Stato.



Migliorare una Nave - Esempio

Il giocatore arancio decide di migliorare la dimensione della Nave (1), facendo offerte al Marchese, dandogli 1 Oro. Dato che aumenta la dimensione dello scafo della Nave da 1 a 3, dovrà pagare 2 beni diversi. Sostituisce la Nave di dimensione 1 sopra la sua Plancia con quella nuova. Sposta il segnalino Tesoro Reale di 1 spazio verso l'alto e riceve 6 punti Influenza: 1 per la nuova carta Nave e 5 per la carta Marchese nel suo Portafoglio.



Offre un Oro al Marchese per migliorare la sua Nave.



Paga 2 beni diversi per aumentare lo spazio della Nave.



Risolve la carta Nave: sposta il segnalino Tesoro di 1 spazio verso l'alto e guadagna 1 punto Influenza.



Sostituisce la vecchia Nave con quella nuova.

Produzione - Esempio

Per i suoi Negozi, il giocatore viola riceve 2 Libri, 1 Oro e 1 Tessuto. Dato che sono stati prodotti Libri, Oro e Tessuti, i loro prezzi di mercato scenderanno di 1 Reale. Il giocatore viola ha completato solo 1 Gruppo di Macerie, quindi il suo Magazzino può contenere 3 beni di ogni tipo (2 + 1). Tuttavia, in un turno successivo il giocatore produce ancora, ricevendo altri 2 Libri, 1 Oro e 1 Tessuto. Dato che il suo Magazzino può contenere solo 3 beni di ogni tipo, il quarto Libro dovrà ritornare nella riserva. Il prezzo di mercato dei Libri, dell'Oro e dei Tessuti dovrà scendere ancora di 1. In un altro turno, il giocatore viola produce ancora, ma ha già il massimo numero di Libri, quindi non ne produrrà altri. Prende 1 Oro e 1 Tessuto e il loro prezzo sale ancora di 1 Reale.

Quello dei Libri non cambia.



Il giocatore produce 2 Libri, 1 Oro e 1 Tessuto, i relativi prezzi scendono di 1 Reale.



Poi, il giocatore produce ancora 2 Libri, 1 Oro e 1 Tessuto. A causa del limite del suo Magazzino, dovrà riportare 1 Libro nella riserva. Tutti i prezzi scendono di 1.



Il giocatore viola non può produrre ancora Libri, perché non potrebbe piazzarli nel suo Magazzino. Solo il prezzo dei beni prodotti scenderà.



Produrre Beni

Nella vecchia Lisbona il commercio era inusuale, di solito a causa delle ricchezze del Portogallo durante il Rinascimento. Dopo il cataclisma, il recupero economico fu uno degli obiettivi del Marchese, che portò alla costruzione di fabbriche e magazzini.

Per produrre beni, risolvete i prossimi passi:

1. Per ogni Negozio che avete, rendete dalla riserva generale 1 bene del tipo di attività (cioè, la direzione verso cui è rivolta la strada del Negozio). Se ricevete più beni di quelli che potete immagazzinare, riportate nella riserva l'eccesso.
2. Ogni tipo di bene prodotto fa scendere il suo prezzo di 1 Reale. Aggiornate quel segnalino Prezzo di conseguenza.



Funzionari di Rei D. José I (Il Re)



Incontrare il Cardinale

In questo periodo, la Chiesa aveva un potere grazie ai Gesuiti. Tale potere era una minaccia per il Marchese di Pombal, quindi durante il suo mandato fece qualsiasi cosa per ridurlo. Alcune delle sue azioni furono indubbiamente valide, come abolire l'Inquisizione.

Per incontrare il Cardinale e prendere una tessera Clero, risolvete i prossimi passi:

1. Fate avanzare il pedone Cardinale in senso orario di 1 o 2 spazi sul Tracciato del Clero attorno alla Chiesa (gli spazi sono le aperture tra le tessere Clero).
2. Prendete una delle due tessere Clero adiacenti al punto di arrivo del Cardinale e piazzatela scoperta in uno spazio Clero sulla vostra Plancia. Se avete già 4 tessere Clero non potete fare questa azione!
3. Controllate per vedere se il Cardinale è arrivato oppure ha superato un'icona (vedere le icone Tesoro della Chiesa e Influenza della Chiesa, nella prossima pagina).



Tessere Clero



Potete avere solo 4 tessere Clero. Molte delle tessere Clero vi offrono dei benefici permanenti fintanto che sono sulla vostra Plancia (vedere Descrizione delle Tessere Clero, a pagina 5 del Manuale di Aiuto).

Movimento del Cardinale

Ci sono due diverse icone che possono spostare il Cardinale; come già detto, l'azione di Stato del Re che vi permette di Incontrare il Cardinale ha 2 frecce, per spostare il Cardinale di 1 o 2 spazi. Inoltre, alcune carte e ricompense contengono la stessa icona con una freccia. Queste sposteranno il Cardinale solo di 1 spazio.



Spostamento di 1 o 2 spazi



Spostamento di 1 spazio

Icona Tesoro Reale



Se il Cardinale arriva o supera l'icona del Tesoro Reale, spostate il segnalino Tesoro Reale di 1 spazio verso l'alto. Questo non potrà uscire dal tracciato.



Icona Influenza della Chiesa



Se il Cardinale arriva o supera l'icona Influenza, alla fine del turno del giocatore attivo ci sarà una **Totalizzazione della Chiesa**. Sdraiate il pedone del Cardinale per ricordarvi di questo fatto.



Totalizzazione della Chiesa

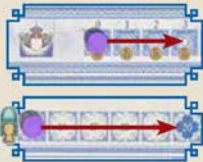


Il potere della Chiesa è rappresentato dai benefici delle tessere Clero, e dato che il Marchese di Pombal vedeva tale potere come una minaccia per la Corona, avete l'opportunità di dare il vostro supporto al Marchese, guadagnando dell'Influenza e parrucche dalla nobiltà, rinunciando ad uno o più di questi benefici.

Ogni giocatore, iniziando da chi ha spostato il Cardinale e procedendo in senso orario, dovrà decidere se guadagnare dell'Influenza. **Se decidete di guadagnare dell'Influenza**, risolvete i prossimi passi:

1. Scartate 1 o più delle vostre tessere Clero.
2. Guadagnate le parrucche indicate sul retro delle tessere Clero scartate.
3. Guadagnate dell'Influenza in base alle carte nel vostro Portafoglio (vedere, **Guadagnare Influenza**, a pagina 10).

Al termine del turno del giocatore, risollevate il pedone del Cardinale.



Nota: se non avete tessere Clero, non potete partecipare alla Totalizzazione della Chiesa, quindi non guadagnerete neanche l'Influenza.

Totalizzare la Chiesa - Esempio

Per dimostrare la sua lealtà al Marchese e dato che vuole guadagnare dell'Influenza, il giocatore verde sceglie una delle tessere Clero sulla sua Plancia, guadagna le 2 parrucche indicate sul retro della tessera e la scarta. Se vuole, potrebbe anche totalizzare e scartare l'altra tessera. Ora, riceve 6 punti Influenza dal Nobile e dalla Nave che ha nella parte superiore della sua Plancia.



Il giocatore scarta e totalizza una delle sue tessere Clero.



Nel suo Portafoglio ha 1 Nave e 1 Nobile.



Guadagna dell'Influenza, derivante da quella indicata su tutte le carte che ha in alto nel suo Portafoglio.

Ricevere un Favore Reale



Niente è più potente di un favore del Re: "Sono stato un Re generoso, consapevole del mio potere per accelerare la ricostruzione della città". Gli piaceva anche fare dei regali stravaganti ai suoi amici.

Ogni tessera Favore Reale contiene uno dei 3 Nobili e vi permette di fare un'azione aggiuntiva nell'Ufficio di quel Nobile durante il turno di un altro giocatore (vedere **Seguire una Visita**, alla prossima pagina).

Per ottenere un Favore Reale, risolvete i prossimi passi:

1. Prendete un qualsiasi tipo di tessera Favore Reale che non possedete già e ponetela nello spazio appropriato sulla vostra Plancia del Giocatore.

Nota: in un dato momento, potete avere solo 1 tessera Favore Reale per ogni Nobile.



Perché sono importanti le azioni di Stato



Funzionari di D. José I (il Re)



Incontrare il Cardinale: avere delle tessere Clero vi permette di ricevere dei benefici permanenti, ma queste possono anche essere scartate per ottenere delle parrucche e dell'Influenza quando il Cardinale passa sull'icona Influenza.



Ricevere un Favore Reale: avere un Favore Reale vi permette di Seguire una Visita ad un Nobile che ha fatto un avversario durante lo stesso turno. Questo significa avere a disposizione un'azione aggiuntiva!

Il ruolo del Marchese e del Re

Gli ideali dell'Illuminismo si sono rivelati particolarmente utili per allentare la presa di potere dello Stato sulle attività economiche.

Questo fu un periodo in cui il Re venne coinvolto direttamente nella creazione delle leggi e dei regolamenti. Il monarca agì da legislatore. Anche i problemi relativi all'amministrazione economica e politica all'estero erano di competenza della Corona.

Il rafforzamento dell'autorità reale in Portogallo nella seconda metà del XVIII secolo portò ad un aumento del controllo dello Stato. Il Re delegò determinati compiti e funzioni ad altri individui, che vennero ricompensati con dei favori reali.

Ma il Re in quel momento non amava prendere delle decisioni, quindi concesse tutti questi privilegi al Marchese di Pombal, che aveva nozioni illuministiche relative all'economia, alle risorse naturali, alla riforma dell'istruzione e agli incentivi per creare nuovi posti di lavoro.

Durante il suo periodo di governo ciò provocò una pletera di decreti, leggi e permessi, aumentando il peso dello Stato nel processo decisionale politico, e spostò gli equilibri di potere nel rapporto tra Stato e Chiesa a favore dello Stato.

In realtà, questa ridefinizione delle relazioni portò ad una diminuzione generale dell'influenza della Chiesa sui domini pubblici e sociali, nonché una sostanziale riduzione dei suoi privilegi ed immunità.

Seguire una Visita - Esempio

Il giocatore giallo visita il Re. Ora, il giocatore viola vuole Seguire la Visita, quindi riporta la sua tessera Favore Reale nella pila del Re, e spende dei punti Influenza. Il viola può scegliere se Aprire un Edificio Pubblico, prendere una tessera Favore Reale oppure Incontrare il Cardinale. Decide per quest'ultima, per prendere una tessera Clero.



Il giocatore viola riporta la tessera Favore Reale sul Re.



Sceglie di Incontrare il Cardinale.

Spendere Influenza - Esempio 1

Il giocatore arancio gioca una carta Re nella Corte Reale. L'Ufficio del Re contiene 4 Funzionari di altri giocatori e il segnalino Tesoro è a +1, quindi il giocatore dovrà spendere 5 punti Influenza per visitare il Re. Così, sposta il suo segnalino di 5 spazi indietro sul Tracciato dell'Influenza.



La Visita costa 5 punti Influenza.



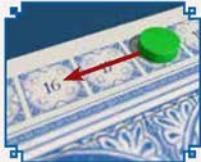
Spende 5 punti Influenza dal Tracciato dell'Influenza.

Spendere Influenza - Esempio 2

Il giocatore verde deve spendere 4 punti Influenza per Visitare un Nobile, ma ne ha solo 2. Sposta il suo segnalino Influenza di 2 spazi sinistra e paga il resto del dovuto spostando il suo segnalino Punteggio indietro di 2 spazi.



Paga per i primi 2 punti Influenza dal Tracciato dell'Influenza.



Paga gli altri 2 punti Influenza con le parrucche.



AZIONE 3: VISITARE UN NOBILE

Visitare uno dei 3 Nobili vi permette di applicare nuove strategie. Non solo vi darà accesso ad una delle azioni di Stato del Nobile senza dovergli offrire dei beni, ma vi permetterà di usare la sua azione potente. E nulla è più utile dell'aiuto delle personalità più influenti di quel periodo.

Ma state attenti, chiunque con il giusto favore del Re potrà seguirvi per avvantaggiarsi della vostra visita!

Per visitare un Nobile, risolvete i prossimi passi:

1. Giocate una carta Nobile che avete in mano, piazzandola nella Corte Reale sulla mappa.
2. Piazzate il vostro pedone Cortigiano sopra la carta, per ricordarvi che è il vostro turno, nel caso in cui altri giocatori dovessero seguire la vostra visita.
3. Spendete dei punti Influenza per Visitare il Nobile (vedere *Spendere Influenza per Visitare un Nobile*, nella prossima colonna).
4. Opzionalmente, potete fare una delle due azioni di Stato di questo Nobile, senza pagare il bene.
5. Poi, **dovete** fare l'azione principale del Nobile.

Ricordate: se non potete fare completamente l'azione principale del Nobile, non potete fargli visita.



Il giocatore viola piazza una carta nella Corte Reale e ci sposta sopra il suo pedone Cortigiano.



Spende dei punti Influenza.



Può fare una delle 2 azioni di Stato, poi deve fare l'azione principale del Nobile.

Seguire una Visita

Quando avete terminato la vostra Visita, ognuno degli avversari (andando in senso orario a partire da voi) che ha una tessera Favore Reale corrispondente al Nobile che avete visitato, può Seguire la vostra Visita. Chi decide di seguire la visita dovrà risolvere i prossimi passi:

1. Riportare nella pila la sua tessera Favore Reale.
2. Spendere dei punti Influenza per Visitare il Nobile (vedere più avanti).
3. Eseguire una delle tre azioni che quel Nobile offre: cioè, l'azione principale del Nobile, oppure una delle sue due azioni di Stato (senza pagare il bene).

Quando ogni avversario ha avuto la sua possibilità di scelta, riportate il vostro pedone Cortigiano nello spazio a lato della Corte Reale e rimuovete la vostra carta Nobile dalla Corte Reale.



Spendere Influenza per Visitare un Nobile

Per Visitare un Nobile o Seguire una Visita, dovete spendere dell'Influenza spostando il vostro segnalino Influenza verso sinistra sul tracciato. La quantità di Influenza spesa si calcola come segue. Il valore dell'Influenza a sinistra del segnalino Tesoro, più il numero dei Funzionari Statali nell'Ufficio di quel Nobile (non quelli nella Piazza) che appartengono agli altri giocatori (nelle partite con 2 giocatori, anche quello neutrale).

Se il totale è minore di 0, consideratelo 0.

Se (e solo se) non avete Influenza sufficiente, potete pagare la differenza in parrucche.

1 parrucca = 1 Influenza.



Questa indicazione sulla mappa vi ricorda i costi delle Visite.



Per Visitare o Seguire una Visita, il giocatore arancio deve pagare 4 punti Influenza: 1 per il segnalino Tesoro Reale e 3 per i Funzionari avversari presenti nell'Ufficio di quel Nobile.

LE AZIONI PRINCIPALI DEI NOBILI

Manuel da Maia (Il Costruttore)



Aprire un Negozio



Per aprire un Negozio, seguite i prossimi passi:

1. Scegliete una tessera Città disponibile dal display. Lo spazio dal quale l'avete presa indica il tipo di attività che avrà il nuovo Negozio (cioè, la strada verso la quale avrà l'ingresso).
2. Scegliete uno spazio vuoto adiacente alla strada che corrisponde al colore dell'attività.
3. Prendete la ricompensa indicata nello spazio di destinazione, poi piazzate la tessera Città in quello spazio, con l'entrata rivolta verso la strada scelta.
4. Prendete 1 cubetto Macerie dalla riga o dalla colonna di quello spazio (se c'è) e piazzatelo nello spazio vuoto più a sinistra sulla vostra Plancia (se non avete spazio, rimuovete dal gioco quel cubetto Macerie).
5. Pagate per il terreno (vedere *Calcolare i Prezzi dei Terreni*, a destra) con i Reali.
6. Spostate una casetta dalla vostra Plancia sulla tessera Città, vicina all'entrata (vedere *Scegliere le Casette*, a pagina 18).
7. Ricevete le parrucche per aver costruito il nuovo Negozio (vedere *Guadagnare le Parrucche per il Nuovo Negozio*).



Nota: all'inizio del vostro turno, il display delle tessere Città disponibili contiene una tessera in ogni spazio. Le tessere Città Grande vanno costruite negli spazi della Downtown. Quelle piccole vanno costruite nei mezzi spazi della colonna più a destra della griglia.

Nota dell'autore: non c'è differenza tra gli edifici nelle città grandi e quelli nelle città piccole. Questo è solo per mantenere intatta la planimetria originale della città.

Calcolare il Prezzo dei Terreni

Il prezzo del terreno nel quale volete costruire il Negozio è uguale al valore attuale del Tesoro, indicato a destra del segnalino Tesoro Reale, più il costo totale di tutti i cubetti Macerie rimasti in basso e a destra di quel terreno sulla mappa della città (non quelli negli spazi degli Edifici Pubblici). I costi delle Macerie sono i seguenti:

Ogni marcatore Terremoto (marrone) costa 3 Reali.
Ogni marcatore Fuoco (rosso) costa 2 Reali.
Ogni marcatore Tsunami (blu) costa 1 Reale.



Questa tabella sulla mappa indica i costi delle Macerie.

Nota: controllate le carte Tesoro nel vostro Portafoglio e le tessere Clero sulla vostra Plancia per i benefici o le vendite applicabili!

Acquistare i Terreni - Esempio

Il giocatore giallo costruisce una libreria nella riga E e da tale spazio riceve la ricompensa. Prima di prendere un cubetto Macerie, paga i costi del terreno di 15 Reali: 3 (perché il segnalino Tesoro è sul 3) + 9 (2 cubetti Terremoto x 3 Reali) + 3 (3 cubetti Tsunami x 1).

Il giocatore prende uno dei cubetti Terremoto, che non lo aiuta soltanto a creare un nuovo Gruppo di Macerie, ma riduce di 3 il costo del terreno. Quindi, il costo finale del terreno sarà di 12 Reali. Controlla il suo Portafoglio e la sua Plancia per i benefici, ma non ne trova.



Il segnalino Tesoro indica 3 Reali.



A destra ci sono 3 cubetti marroni (9 Reali).



Nella colonna in basso ci sono 3 cubetti Blu (3 Reali).



Prende un cubetto blu che costerebbe 3 Reali.

Costruire un Negozio - Esempio

Il giocatore viola sceglie la tessera Città dallo spazio dei Libri (marrone) sul display, che rivolge verso Rua Nova da Princesa (la strada marrone). Dopo aver preso un cubetto Macerie dalla riga o dalla colonna dello spazio scelto, riceve il guadagno dallo spazio e paga per il terreno. Piazza la nuova tessera Città come illustrato qui sotto, poi sposta una casetta dalla sua Plancia sulla tessera della nuova Città, che diventerà un suo Negozio.



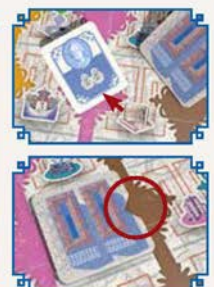
Prende la tessera Città dal display, di un colore a scelta.



Sceglie uno spazio vicino alla strada dello stesso colore.



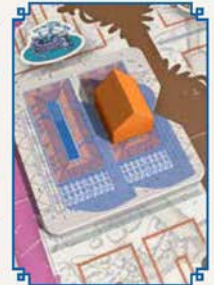
Prende un cubetto Macerie dalla riga o dalla colonna dello spazio scelto.



Riceve la ricompensa dallo spazio terreno e piazza la tessera orientata verso la strada del colore scelto.



Paga i Reali per il terreno.



Piazza una casetta sull'edificio vicino all'entrata.

Manuel da Maia (Il Costruttore)



(1677-1768)

Manuel da Maia era il capomastro del Regno.

Aveva la responsabilità di scegliere, approvare e gestire ogni nuovo progetto architettonico della città. Sceglieva anche gli architetti e le squadre di ingegneri coinvolti nei progetti. Per ricostruire Lisbona reclutò subito due architetti: l'architetto Eugénio dos Santos che era il tecnico principale dietro i progetti del centro e la Praça do Comércio, una delle opere più importanti di Lisbona; e l'architetto Carlos Mardel, che era il tecnico principale di Ribeira das Naus, ed era solito costruire le navi dirette in Brasile, oltre ad essere accreditato per il Rossio e da molti altri progetti cittadini.

I Negozi della Downtown

La ricostruzione di Lisbona era esattamente quello che fu chiesto a Manuel da Maia e ai suoi architetti, che fecero con estremo successo usando i processi moderni con un livello di organizzazione e precisione militare.

I Negozi aperti negli edifici del centro portarono nuova vita e commerci in città, alimentando e rafforzando la fragile economia rimasta dopo la distruzione. Costruire un Negozio è il primo passo per far risorgere l'economia. Secondo i nuovi piani urbanistici, ogni strada doveva ospitare solo i Negozi che vendevano gli stessi beni. Ad esempio, solo gli orafi e gli orologiai avrebbero potuto avere una vetrina sulla Rua Aurea e solo le attività di questo tipo avrebbero potuto aprire su Rua Auvea. Durante la costruzione della città, furono trovati molti tesori, alcuni rinvenuti sul terreno, e altri restituiti ai proprietari in cambio di una ricompensa.

I Negozi producono beni per voi, e per ogni Edificio Pubblico rilevante nella sua riga e colonna guadagnerete delle parrucche (anche quelli futuri).



L'Edificio Pubblico totalizza un Negozio nella stessa strada.



L'Edificio Pubblico totalizza un Negozio nella stessa riga.

Scegliere una Casetta

Sulla vostra Plancia ci sono 3 gruppi di casette, ed ogni gruppo vi offre delle abilità speciali quando le costruite. Ogni gruppo viene completato indipendentemente dagli altri e dovete sempre prendere la casetta più in basso del gruppo scelto. Quando sbloccate un'abilità speciale, questa rimarrà attiva fino a quando non la sostituirete raggiungendo la prossima abilità speciale in quel gruppo, che annullerà la precedente.

Gruppo di Sinistra: 2 casette



1. Nessuna abilità.
2. Vi permette di spendere i Reali invece dell'Influenza (1 Reale = 1 Influenza) per Visitare un Nobile (o Seguire una Visita).

Esempio

Il giocatore arancio vuole Visitare il Re, ma il segnalino Tesoro indica 1 Influenza e nell'Ufficio del Re ci sono 5 Funzionari Statali degli altri giocatori, per un totale di 6 punti Influenza. L'arancio ha solo 1 punto Influenza e fortunatamente ha già costruito le due casette del suo gruppo di sinistra, quindi spende 1 Influenza e 5 Reali, poi Visita il Re. Se avesse voluto, avrebbe potuto pagare tutto in Reali e conservare l'Influenza.



Guadagnare le Parrucche per i Negozi appena aperti

Per questo processo, gli unici **Edifici Pubblici rilevanti** sono quelli con lo stesso colore (in basso) e che si trovano nella stessa riga del Negozio oppure nella stessa strada verso la quale si affaccia il Negozio.

Ci possono essere un massimo di 3 Edifici Pubblici rilevanti. Uno in alto, uno a destra e l'altro a sinistra.

Gruppo Centrale: 3 casette



1. Quando costruite una Nave, pagate 1 bene in meno.
2. Nessuna abilità. La prima è ancora attiva.
3. Quando costruite una Nave, non pagate più i beni richiesti, ma ricevete la Nave gratuitamente.

Esempio

Il giocatore verde vuole offrire un Libro al Marchese e prendere una Nave con scafo 3. Ha costruito 2 delle 3 casette del gruppo centrale, quindi pagherà 1 bene in meno. Pagherà solo 2 beni diversi, invece di 3.

Gruppo di Destra: 3 casette



1. Quando Producete dei Beni, prendetene uno in più di un solo tipo che avete prodotto (solo se avete lo spazio nel vostro Magazzino).
2. Nessuna abilità. La prima è ancora attiva.
3. Quando Producete dei Beni, prendetene uno in più di ogni tipo di quelli che avete prodotto (solo se avete lo spazio nel vostro Magazzino).

Esempio

Il giocatore giallo ha solo 1 Oro nei suoi Magazzini. Ma ha 2 Tessuti, 1 Libro e 1 Attrezzo ed ha costruito tutte e 3 le casette del gruppo di destra. Quando Produrrà dei Beni, prenderà 3 Tessuti, 2 Libri e 2 Attrezzi.



Esempio

Il Negozio che il giocatore verde ha appena costruito sulla strada gialla (che quindi è un orfice), ha a 2 Edifici Pubblici rilevanti gialli, e la tessera Punteggio nella colonna del Negozio ha valore 4. Quindi, 4 parrucche per 2 Edifici Pubblici corrispondenti $\times 2 = 8$ parrucche.

Nota: gli Edifici Pubblici rilevanti faranno guadagnare parrucche al proprietario del Negozio, anche se sono stati costruiti dopo il Negozio (vedere *Aprire un Edificio Pubblico*, a pagina 20).



L'Edificio Pubblico in alto e quello a sinistra sono rilevanti perché hanno lo stesso colore della strada dove è stato costruito il Negozio.



L'Edificio Pubblico a sinistra è rilevante.



L'Edificio Pubblico in alto è rilevante.



L'Edificio Pubblico a destra è irrilevante.

Consiglio dell'Autore

Costruite i Negozi ad inizio partita, per assicurarvi di produrre beni quando ne avete bisogno. Dato che ogni Negozio può avere fino a 3 Edifici Pubblici rilevanti nella sua riga e colonna, potrete moltiplicare $\times 3$ lo stesso Negozio. Costruire un Negozio è una mossa molto strategica. Potete decidere di farlo per la rendita che otterrete dal terreno, per il tipo di beni che volete produrre, per le parrucche guadagnate dagli Edifici Pubblici rilevanti, oppure anche per i Decreti o le maggioranze a fine partita. Usate una combinazione di queste variabili per determinare la mossa per voi ottimale.

Marchese di Pombal (Il Ministro)



- Non c'è limite al numero di Decreti che potete possedere (vedere la *Descrizione delle Carte Decreto* a pagina 6 del Manuale di Aiuto).

Usare un marcatore Gruppo di Macerie per prendere un Decreto aggiuntivo - Esempio

Il giocatore viola utilizza una carta Marchese sulla Corte Reale. Come azione del Nobile deve prendere un Decreto. Inoltre, ha anche 2 marcatori Gruppo di Macerie sul Marchese. Dopo aver preso il primo, scarta uno dei suoi marcatori per prendere un secondo Decreto dal display. Non può scartare il secondo marcatore perché può scartarne solo uno per turno e quindi non è possibile prenderne più di un Decreto aggiuntivo per turno.



Marchese di Pombal (Il Ministro)



(1699-1782)

Sebastião José de Carvalho e Melo fu il Primo Ministro degli Esteri e in seguito il Primo Ministro del Portogallo. Fu a capo del governo dal 1755 al 1777. Questo nobile era responsabile della ricostruzione di Lisbona in un modo che abbracciava i nuovi ideali politici dell'Illuminismo. La sua politica fu pesantemente influenzata dalle idee innovative mercantilistiche sul libero commercio e sull'attività commerciale regolamentata; adottò tali concetti dall'Inghilterra e le idee organizzative militari dall'Impero Austro-Ungarico, dove lavorò per diversi anni come ambasciatore. I suoi ideali illuministi lo aiutarono a schiacciare l'opposizione e reprimere le critiche sul consolidamento del potere personale e del profitto. Melo attuò una grande riforma economica e finanziaria, creando diverse società e corporazioni per regolamentare ogni attività commerciale. Delimitò la regione per la produzione di porto, che fu il primo tentativo di controllare la qualità e la produzione di vino in Europa. Nei giorni successivi al terremoto, quando qualcuno gli chiese cosa accadrà, lui rispose: "Adesso seppelliamo i morti e ci prendiamo cura dei vivi".

I Decreti

Come uomo di stato, il Marchese di Pombal fu un uomo che guidò realmente il paese.



Obiettivo

Punteggio

A fine partita, questo Decreto frutterà 1 parrucca per ogni Edificio Pubblico aperto dall'architetto blu.

Prendere un Decreto



A fine partita, se ne soddisfatte i criteri, i Decreti vi fanno guadagnare delle parrucche. Scegliete una delle carte Decreto dal display e ponetela scoperta vicino alla vostra Plancia.

Se avete un marcatore Gruppo di Macerie sul Marchese, potete scartarlo per prendere un altro Decreto. Non potete scartare più di un marcatore Gruppo di Macerie per turno.

- Le vostre carte Decreto sono sempre visibili a tutti.
- Solo voi potete totalizzare le vostre carte Decreto.

D. José I (Il Re)



(1714-1777)

Dopo il terremoto il Re, un uomo molto religioso, temette che l'intervento divino potesse ripetere quegli eventi terribili. Quindi, trasferì la corte reale in un palazzo di legno in cima ad una collina di Lisbona. Il nuovo palazzo fu chiamato Real Baracca (Tendone Reale) e presto le case di legno divennero una moda (il Tendone Reale andò a fuoco 40 anni dopo).

Poiché non poteva affrontare tutte le tragedie e le devastazioni, il Re diede il pieno potere al Primo Ministro Sebastião José de Carvalho e Melo, futuro Marchese di Pombal, per governare la città e il paese. Successivamente, le apparizioni pubbliche del Re e della Regina furono spesso collegate all'apertura di nuovi edifici, alla visita dell'opera o alla caccia.

Edifici Pubblici

Sulla scia di questa distruzione, il Re era più che felice di tagliare il nastro per l'apertura di un nuovo edificio pubblico, che avrebbe rivitalizzato il centro e attirato la gente nei nuovi negozi.

Quando aprite un Edificio Pubblico, stimolate la crescita della Downtown, che farà guadagnare parrucche ai proprietari dei Negozi per aiutare il commercio. Questo non incrementerà il commercio soltanto ai Negozi, ma darà una forma alla natura del commercio verso quei Negozi, quindi la scelta dell'Edificio Pubblico e la sua posizione darà una mano al successo o al fallimento di qualsiasi Negozio del quartiere.

L'apertura di un nuovo Edificio Pubblico completa anche il Progetto dell'architetto e crea nuovi posti di lavoro per gli Funzionari Statali. Mettendo più persone a lavorare rispetto agli avversari vi farà guadagnare delle parrucche a fine partita.



Edifici Pubblici disponibili

Edifici Pubblici futuri

D. José I (Il Re)



Aprire un Edificio Pubblico

Gli Edifici Pubblici determinano quali Negozi totalizzeranno i punti. Una volta aperti, totalizzeranno tutti i Negozi del loro colore, oppure tutti quelli con l'apertura sulla stessa strada.

Per aprire un Edificio Pubblico dovete avere un Progetto dell'architetto che ha creato quell'Edificio Pubblico e il numero di Funzionari Statali nell'Ufficio (e/o Piazza), come indicato sul Progetto, oppure almeno tanti Reali per assumere quelli che mancano.

Per Aprire un Edificio Pubblico, fate quanto segue:

1. Scegliete una zona di costruzione ad ovest, nord oppure est della Downtown.

Nota: un Edificio Pubblico a nord della Downtown deve avere il colore della strada vicina. Anche lo stesso spazio è di questo colore, quindi non potete dimenticarvi.

2. Prendete entrambe i cubetti Macerie dallo spazio e poneteli nella posizione più a sinistra che corrisponde agli spazi vuoti sulla vostra Plancia, quindi ricevete la ricompensa indicata nello spazio del sito di costruzione.
3. Scegliete e rivelate agli avversari uno qualsiasi dei vostri Progetti incompleti, quindi prendete la tessera Edificio Pubblico che corrisponde all'architetto e ponetela nello spazio (non voltatela sull'altro lato).
4. Spostate il numero di vostri Funzionari Statali indicato sul Progetto scelto, dagli Uffici/Piazza dei Nobili sulla vostra Plancia. Se non ce ne sono a sufficienza, potete assumere quelli che mancano (vedere *Assumere gli Funzionari Statali*, nella prossima pagina).
5. Voltate la tessera Progetto utilizzata e ponetela nello spazio dei Progetti completati sulla vostra Plancia del Giocatore.

6. Per un Edificio Pubblico ad est o ad ovest, il proprietario di ogni Negozio nella stessa riga guadagna delle parrucche se il Negozio ha l'apertura su una strada di uno dei colori dell'Edificio Pubblico. Per un Edificio Pubblico a nord, il proprietario di ogni Negozio con l'apertura su quella strada guadagna delle parrucche. Il numero di parrucche guadagnate è il valore maggiore sulla tessera Punteggio in basso nella colonna del Negozio.
7. Infine, spostate la tessera più in alto nella pila degli Edifici Pubblici di quell'architetto nel nuovo spazio vuoto.



Il giocatore giallo ha appena aperto questo Edificio Pubblico. Totalizza tutti i Negozi di Tessuti (strada rosa) e le Librerie (strada marrone) nella stessa riga.



Indipendentemente da chi ha aperto l'Edificio Pubblico, i proprietari nei Negozi del colore corrispondente possono totalizzarli. Quindi, il giocatore giallo totalizza 2 Negozi e il giocatore verde totalizza 1 Negozio, mentre il giocatore viola non ne totalizza.



La tessera in cima alla pila dell'architetto scelto verrà spostata nello spazio vuoto, per mettere a disposizione un nuovo Edificio Pubblico da costruire.

Assumere i Funzionari Statali

Dopo la catastrofe, molte persone persero il loro lavoro, ma la ricostruzione della città le aperture di nuovi Edifici Pubblici portò nuove opportunità di impiego, che attirò prontamente dei potenziali lavoratori. Quindi, non preoccupatevi se non avete sufficienti Funzionari Statali che lavorano per i Nobili; sicuramente potrete assumere quelli che mancano quando ne avrete più bisogno ...

Ogni tessera Progetto indica il numero di Funzionari Statali richiesti per operare nell'edificio, seguendo la visione dell'architetto. Dovete riassegnare tanti Funzionari Statali dagli Uffici/Piazza al nuovo Edificio Pubblico quando apre.

Se (e solo se) non avete sufficienti Funzionari Statali tra gli Uffici/Piazza, allora potete assumere quelli che mancano. Il prezzo per ogni assunzione è uguale al valore attuale del Tesoro Reale, indicato a destra del segnalino Tesoro Reale.

Assumere dei Funzionari Statali - Esempio

Per aprire l'Edificio Pubblico usando questo Progetto dell'architetto blu il giocatore arancio avrà bisogno di 3 Funzionari Statali. Ne ha solo 1 in un Ufficio e 1 in una Piazza. Quindi, per soddisfare le richieste del Progetto dovrà assumerne un terzo. Per questo dovrà pagare 5 Reali, cioè il valore attuale del Tesoro Reale. Dovrà controllare anche il suo Portafoglio e le tessere Clero per assicurarsi di non avere nessun beneficio che influenza il numero degli Funzionari Statali necessari, oppure il loro prezzo di assunzione.



AZIONE 4: SPONSORIZZARE UN EVENTO

Per sponsorizzare un Evento indicato su una carta Tesoro che avete in mano, seguite i prossimi passi:

1. Giocate una carta Tesoro che avete in mano sulla Corte Reale.
2. Pagate un numero di Reali uguale al valore attuale del Tesoro Reale.
3. Eseguite l'azione / ricevete la ricompensa indicata al centro della carta Tesoro (vedere Azioni delle Carte Tesoro, pagina 7 del Manuale di Aiuto).



PRENDERE UNA CARTA POLITICA

Per terminare il turno, prendete una qualsiasi carta Politica scoperta dal display. In questo modo la vostra mano ritornerà a 5 carte.

Ricordate: ogni mazzo contiene solo un tipo di carte. Da sinistra a destra, c'è il mazzo di Manuel, poi quello del Marchese, quello del Re quindi quello del Tesoro.



Aprire un Edificio Pubblico - Esempio

Il giocatore viola ha un Progetto dell'architetto blu e decide di aprire un Edificio Pubblico progettato dall'architetto blu. Dopo aver verificato che la tessera Edificio Pubblico venga posta sui Negozi di orefici (l'attività che vuole totalizzare), prende entrambi i cubetti Macerie dallo spazio sul quale vuole costruire, assieme all'oro indicato nello spazio come ricompensa delle macerie e li piazza negli spazi appropriati sulla sua Plancia Giocatore. Poi, prende la tessera Edificio Pubblico disponibile dell'architetto blu e la pone nel nuovo spazio vuoto. Per la costruzione, il Progetto richiede 2 Funzionari Statali. Quindi, il giocatore sposta dalla sua Plancia questi Funzionari dagli Uffici/Piazza di qualsiasi Nobile e volta la tessera Progetto sull'altro lato, che pone nello spazio appropriato della sua Plancia.

Ora è il momento di totalizzare: ci sono 4 Negozi di orefici che si affacciano sulla Rua Aurea. Sul lato ovest della strada ce n'è 1 del giocatore viola e uno del verde; questi frutteranno 3 parrucche, come indicato sulla tessera Punteggio in basso delle colonne dei Negozi. Sul lato est c'è 1 negozio del giocatore giallo e del giocatore viola, che guadagneranno 4 parrucche. Quindi, il viola guadagna in totale 7 parrucche (3+4), il giallo 4 parrucche e il verde 3 parrucche. Infine, sposta la tessera Edificio Pubblico in cima alla pila dell'architetto blu nello spazio vuoto del display.



Il giocatore viola sceglie lo spazio dove costruire, prende la ricompensa ed entrambi i cubetti Macerie, che pone sulla sua Plancia.



Prende l'edificio scelto, sposta il numero di Funzionari Statali necessari e volta la tessera Progetto.



Totalizza tutti i Negozi nello stessa strada dell'Edificio Pubblico. Poi, il prossimo Edificio Pubblico della pila di quell'architetto diventerà disponibile.

FINE DEL TURNO

• *Rivelare una nuova carta Politica*

Se c'è, voltate la prima carta del mazzo in sostituzione di quella che avete preso.

• *Riempire il display delle tessere Città*

Riempite ogni spazio vuoto sul display delle tessere Città.

• *Riempire il Tracciato della Chiesa*

Riempite ogni spazio vuoto sul Tracciato della Chiesa, pescando dal sacchetto.

• *Riempire il Display dei Decreti*

Riempite ogni spazio vuoto sul display delle carte Decreto, pescando dal mazzo. Ci dovranno essere 8 carte.

• *Rimuovere i Beni dalle Azioni di Stato*

Riportate nella riserva generale ogni bene sulle azioni di Stato. Ci dovrà essere un bene sulle azioni di Stato 1 e 2 se avevate fatto l'azione Offerte ai Nobili in questo turno.

Nota: ci sono sempre 2 Edifici Pubblici disponibili, perché dovete riempire lo spazio di un Edificio Pubblico non appena lo prendete. Quindi, a fine turno non dovete mai riempire il display degli Edifici Pubblici.

Gruppi di Macerie, Rivisitazioni

Lo stoccaggio dei Gruppi di Macerie contribuisce alla ricostruzione della città, e il loro uso intelligente nel disegno strutturale alla Gaiola Pombalina piace al Marchese.

Sulla vostra Plancia Giocatore avete gli spazi con 5 marcatori Gruppo di Macerie che potete rimuovere durante la partita. Oltre ai benefici al Portafoglio e alla capacità dei Magazzini (vedere **Gruppi di Macerie per la Ricostruzione**, a pagina 9), rimuovere questi marcatori vi aiuterà a procedere nella partita. Se rimuovete 2 Gruppi di Macerie, ci sarà la Fine del Periodo. Allo stesso modo, se rimuovete 4 Gruppi di Macerie ci sarà la fine della partita.

Inoltre, ogni Gruppo di Macerie che avete rimosso vi frutterà 3 parrucche alla fine del periodo e alla fine della partita.

FINE DEL PERIODO

Non appena qualcuno rimuove il suo secondo marcatore Gruppo di Macerie oppure 3 mazzi di carte Politiche nel display sono vuoti, il **turno** attuale si conclude, le restanti carte nel display vanno scartate e risolverete questi passi:

1. Ogni giocatore riceve 3 parrucche per ogni gruppo di 3 cubetti Macerie sulla propria Plancia.
2. Scartate tutte le carte Nave rimaste nel porto. Sostituitele con le carte Nave viola di dimensione 3 e marroni di dimensione 4, ponendo quelle viola sopra le altre.
3. Iniziando dal giocatore che ha scatenato la fine del periodo e continuando in senso orario, ognuno può scartare un qualunque numero di carte dalla propria mano. Ogni giocatore guadagna la ricompensa indicata in basso di una carta Nobile di ogni tipo che ha scartato in questo modo (*ignorando le penalità*).
4. Ogni giocatore ripesca dal mazzo delle carte Politiche viola (1763-1768) fino ad avere in mano 5 carte. Riponetene nella scatola le altre.
5. Preparate il mazzo delle carte Politiche marroni (1769-1777) come avete fatto con quelle rosse (1757-1763) ad inizio partita.

Se necessario, riempire il Tracciato della Chiesa e il display dei Decreti. Poi, continuate la partita con il prossimo giocatore di turno.

Esempio

Il giocatore verde Segue la Visita del giallo e scatena la fine del periodo prendendo un cubetto Macerie e completando il suo secondo Gruppo di Macerie. Quando ogni giocatore ha preso 3 parrucche per ogni gruppo di 3 Macerie sulla propria Plancia, il verde scarta per primo (dato che ha scatenato la fine del periodo). Scarta 2 carte Re e 1 carta Tesoro.

Il giocatore viola è il prossimo di turno e scarta 1 carta Re, 1 carta Marchese e 2 carte Manuel da Maia. Quindi, riceve la ricompensa dalla carta Re, quella della carta Marchese e quella da una delle carte di Manuel da Maia.

Il giocatore giallo è il prossimo e scarta 2 carte Tesoro che non fruttano alcuna ricompensa.

Il giocatore arancio non scarta nulla.

Infine, ogni giocatore riempie la propria mano con 5 carte, pescando dal mazzo viola (1763-1768).

Dopo aver completato tutti i passi, il giocatore arancio inizia il nuovo periodo perché nell'ordine di gioco è dopo il giocatore giallo e il primo periodo è terminato durante il turno del giallo.

FINE DELLA PARTITA

Non appena qualcuno rimuove 4 marcatori Gruppo di Macerie, oppure ancora una volta 3 mazzi di carte Politiche nel display sono esauriti, terminate il **round** attuale in modo che ogni giocatore abbia fatto lo stesso numero di turni.

Poi, fate un ultimo round e passate al calcolo finale dei punti.

Esempio

Il giocatore giallo ha la tessera Primo Giocatore. Il verde è alla sua destra quindi è l'ultimo giocatore del round. Quando il verde ha fatto il suo ultimo turno, il giallo inizia il round finale, nel quale ognuno farà ancora un turno, poi ci sarà il calcolo finale dei punti.



CALCOLO FINALE DEI PUNTI

Per le vostre parrucche sul Tracciato dei Punti, aggiungete queste:



1. Un numero di parrucche uguale alla somma della dimensione delle Navi nel vostro Portafoglio.

Esempio

Il giocatore verde ha 1 Nave di dimensione 2 e 2 Navi di dimensione 3. Ottiene 8 parrucche.



2. 3 parrucche per ogni Gruppo di Macerie completato.

Esempio

Il giocatore arancio termina la partita con 3 Gruppi di Macerie completati ed ottiene 9 parrucche.



3. Delle parrucche per aver più Negozi di un tipo rispetto agli avversari, come indicato nella tabella:

Se non avete Negozi di un tipo, per questo non guadagnerete nessuna parrucca.

In 2 giocatori, contate solo la prima e la terza posizione.

Giocatore	1° posto	2° posto	3° posto
Negozi			
Oro	3 Parrucche	2 Parrucche	1 Parrucca
Attrezzi	6 Parrucche	3 Parrucche	1 Parrucca
Libri	9 Parrucche	6 Parrucche	3 Parrucche
Tessuti	9 Parrucche	6 Parrucche	3 Parrucche

Esempio

Il giocatore verde ha 5 Negozi di Attrezzi, l'arancio ne ha 2 e il viola e il giallo non ne hanno. Il verde guadagna 6 parrucche, l'arancio 3 mentre il viola e il giallo nessuna perché non hanno Negozi di Attrezzi.

In caso di pareggio, sommate i Negozi dei giocatori alla pari e divideteli per due, arrotondando per difetto.

Esempio

Il giocatore viola ha 4 Negozi di Tessuti, il giallo e l'arancio 3, e il verde 1. Il viola guadagna 9 parrucche, il giallo e l'arancio sono alla pari quindi guadagneranno $(6+3)/2 = 4$ parrucche a testa, mentre il verde non ne riceve.



4. Scambiate i vostri punti Influenza con dei Reali, poi ricevete 1 parrucca ogni 5 Reali (arrotondando per difetto). Non spostate il segnalino Influenza.

Esempio

Il giocatore viola ha 13 Reali, ma anche 4 Reali sul Tracciato dell'Influenza. Quindi, ottiene 3 parrucche.



5. Delle parrucche per le vostre carte Decreto che avete soddisfatto. Nessun altro potrà totalizzare le vostre carte Decreto.

Esempio

Il giocatore giallo ha 2 Decreti, uno che gli offre 2 parrucche e un altro che gli ne offre 6 (vedere la Descrizione delle carte Decreto, a pagina 6 del Manuale di Aiuto).



6. Delle parrucche per avere più Funzionari Statali negli Edifici Pubblici rispetto agli avversari (contate il numero degli Funzionari Statali indicati sui Progetti completati).

Se non avete completato alcun Progetto non guadagnerete parrucche.

Giocatore	1° posto	2° posto	3° posto
Partita			
3-4 giocatori	15 Parrucche	10 Parrucche	5 Parrucche
2 giocatori	15 Parrucche	5 Parrucche	

In caso di pareggio, sommate i Funzionari Statali dei giocatori alla pari e dividete il totale per il numero di giocatori alla pari, arrotondando per difetto.

Esempio

A fine partita, il giocatore arancio ha completato dei Progetti per un totale di 8 Funzionari Statali che lavorano negli Edifici Pubblici. I giocatori verde e giallo hanno completato dei Progetti per un totale di 5 Funzionari Statali, mentre il viola ha completato solo 1 Progetto per 3 Funzionari. Essendo una partita con 4 giocatori, l'arancio guadagna 15 parrucche, il verde e il giallo ne guadagna $(10+5)/2 = 7$ e il viola non ne guadagna.



7. 2 parrucche per ogni tessera Favore Reale che avete sulla Plancia.

Esempio

Il giocatore verde ha una tessera Favore Reale dal Re e un altro dal Marchese. Questi gli faranno guadagnare 4 parrucche.

Usate i segnalini sulle icone nell'angolo in basso a destra sulla mappa per calcolare il punteggio di fine partita.



Spareggi:

1. Il giocatore con più Gruppi di Macerie.
2. Il giocatore con più Negozi.
3. Il giocatore con più Progetti completati.
4. Il giocatore con più soldi.

Se c'è ancora un pareggio, i giocatori alla pari dovranno restare con la soddisfazione di aver ricostruito Lisbona trasformandola in una grande città.



Two More Great Games By Vital Lacerda

THE GALLERIST



\$79.99

The Age of Art and Capitalism has created the need for a new occupation - The Gallerist. Blending the talents of an Art Dealer, Museum Curator, and Artists' Manager, you are about to take on that job! Build your fortune by running the most lucrative Gallery ever, and thus win the game by having visitors in your gallery, exhibiting and selling works of art, investing in artists' promotion to increase art value, achieving trends and notoriety as well as curator and dealer goals.

VINHOS DELUXE



\$79.99

Like fine wine, many of the best things in life get better with age! Combine the early efforts of the immensely talented games designer Vital Lacerda on the classic board game Vinhos; add the inspired new artwork of Ian O'Toole; and polish it all off with the Deluxe Edition production talents of the team at Eagle-Gryphon Games. Et voilà, a new star is born: the 2016 Vinhos Deluxe Edition board game! Vinhos Deluxe Edition supports one to four players and takes 30 to 45 minutes per player to play.

Purchase these titles, and many others, at www.eaglegames.net

Se avete delle domande, mandateci una mail a: info@eagle-gryphon.com

Dateci un LIKE su Facebook: www.facebook.com/EagleGryphon

SEGUITECI su Twitter: [@EagleGames](https://twitter.com/EagleGames)



© 2017 Eagle-Gryphon Games,
801 Commerce Drive, building #5,
Leitchfield, KY 42754
All Rights Reserved.

www.eagle-gryphon.com

**GAMING
RULES!**



<http://bit.ly/2iVX3a>
Official Game Web Page
and Rules Video