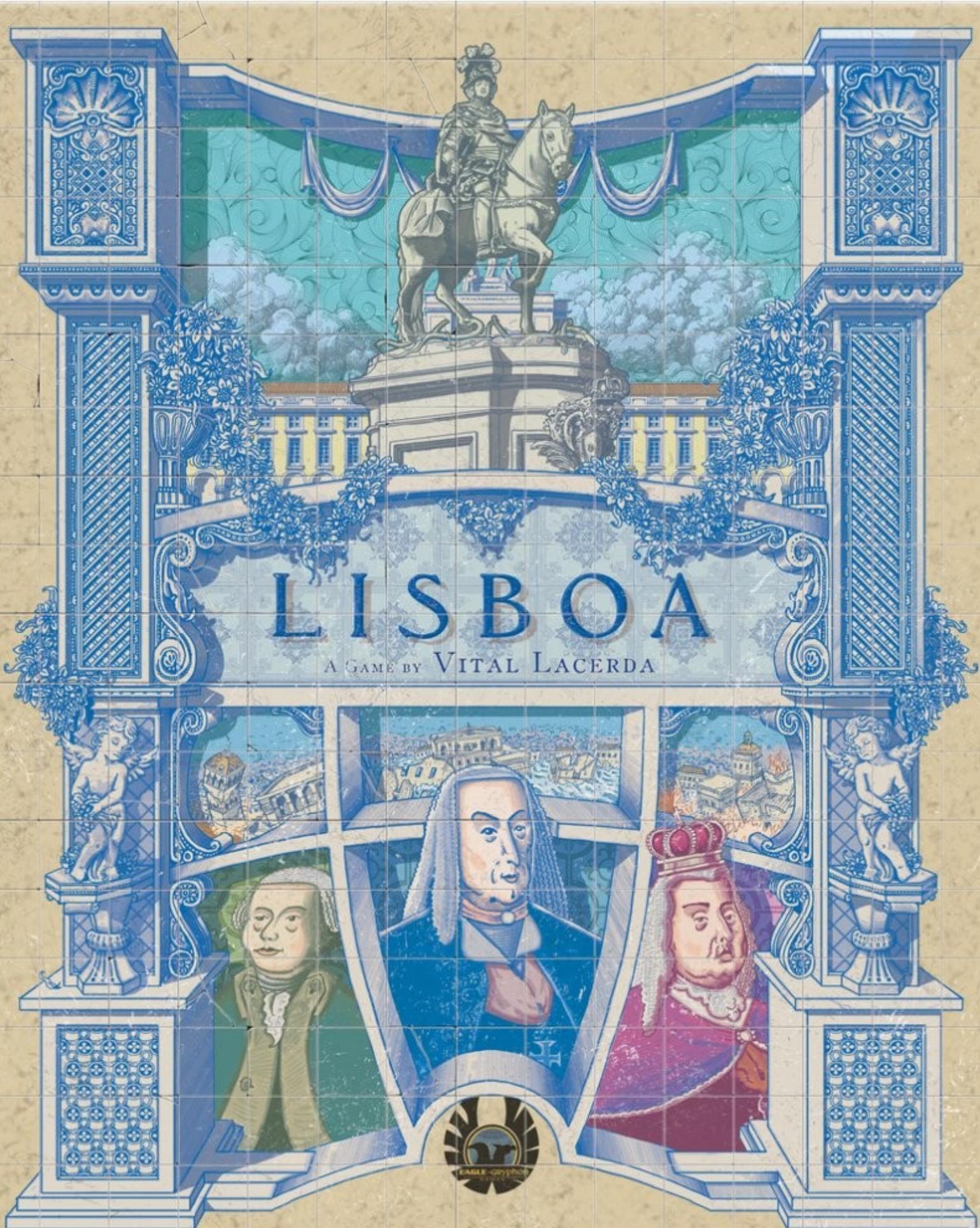


# RIASSUNTO LISBOA



## 1. **Far Approdare le Navi**

Se sono presenti Navi in mare (con tutte le merci a faccia in giù) rimettete le merci nella riserva.

2. **Prendere 1 oro** (scartando 1 Carta Politica e rimuovendola dal gioco) **oppure** **Eseguire 1 Azione** giocando una carta dalla mano, ma solo se potete eseguire l'azione stessa:

1. **Giocare la carta nel Portfolio** – qualsiasi carta per Vendere Merci o Trattare coi Nobili.

1. **Carta Nobile** – Può essere giocata solo in cima al Portfolio

1. **Piazzate la carta** in uno spazio vuoto

2. **Ricevere Ricompensa** o pagare la Penalità indicata sotto la carta (se potete altrimenti no)

3. Infine **dovete** eseguire una di queste Azioni:

- **Vendere Merci** – Potete vendere 1 o più merci

1. Scegliete una qualunque Nave di qualsiasi Portfolio che abbia ancora spazio Merci disponibile

2. Spostate una Merce dai vostri magazzini in uno spazio molo vuoto sotto la Nave

3. Ricevete soldi in base al prezzo di mercato, più eventuali modificatori della Nave

4. Se ci sono Merci pari al valore di stiva della Nave, questa salpa, e il suo proprietario deve:

1. Girare a faccia in giù le Merci sotto la sua Nave

2. Guadagnare 1 Parrucca come indicato sulle casse

- **Trattare con i Nobili** – Scambiate 1/2 Merci per eseguire 1/2 Azioni, per ogni Merce scambiata:

1. Scegliete una delle sei azioni Stato non coperta da Merci.

2. Identificate il Nobile che esegue l'azione, prendete la Merce richiesta e coprite l'azione Stato scelta.

1. **Reclutare Ufficiali di Stato** – Spostate fino a 2 Ufficiali dalla vostra Plancia in 2 diversi uffici dei Nobili. Se ogni spazio Ufficio è occupato, spostate 1 Ufficiale, del giocatore in maggioranza nell'Ufficio, sullo spazio sottostante. Se parità, spostate 2 Ufficiali, 1 per giocatore.

2. **Acquisire un Progetto** – Prendete un Progetto dalla cima di qualsiasi pila degli Architetti, e piazzatelo sulla vostra plancia, lato Architetto.

3. **Costruire una Nave**

1. Pagate tante Merci diverse pari al valore di stiva della Nave visibile nel cantiere, o se state sostituendo una Nave, pari alla differenza tra i due valori di stiva.

2. Piazzate la Nave in cima alla vostra Plancia, comprendo le icone in basso.

3. Spostate il segnalino Tesoreria di uno spazio in alto

4. Guadagnate Influenza pari alla somma dei valori Influenza delle carte in alto.

4. **Produzione Merci** – Per ogni negozio che avete, ottenete 1 Merce del tipo indicato dalla strada dove il negozio si affaccia. Non potete eccedere il massimo consentito delle Merci (2 + Set di Macerie completato). Ogni tipo di Merce prodotto, diminuisce il prezzo di quel tipo di 1 denaro.

5. **Incontrare il Cardinale** – Avanzate il Cardinale di 1 o 2 spazi (senso orario), sul tracciato Clero. Prendete 1 dei 2 tasselli Clero adiacenti al Cardinale e piazzatelo a faccia in su sulla vostra Plancia in uno spazio vuoto. Se avete già 4 tasselli Clero non potete eseguire l'azione. Se il Cardinale è su, o supera, un'icona Tesoreria, avanzate il segnalino Tesoreria di 1 spazio. Se è su, o supera, un'icona Influenza, alla fine del turno del giocatore si totalizza il Punteggio Chiesa. Punteggio Chiesa – Ogni giocatore, a partire da chi ha mosso il Cardinale, sceglie se guadagnare Influenza (solo se avete tasselli Clero). Se decide di guadagnarla:

1. Scartare 1 o più tasselli Clero

2. Guadagnate le parrucche indicate sul retro dei tasselli scartati

3. Guadagnate Influenza

6. **Ottenere un Favore Reale** – Permette di eseguire un'azione extra nell'ufficio del Nobile durante il turno di un altro giocatore. Prendete un qualunque Favore Reale che non avete già e piazzatelo nel relativo spazio sulla vostra plancia.

2. **Carta Tesoreria** – Può essere giocata solo negli spazi inferiori del Portfolio

1. **Ricevete soldi** pari al valore di Tesoreria

2. **Spostate il segnalino Tesoreria** di uno spazio in basso

3. **Piazzate la carta** in uno spazio vuoto

4. Infine **dovete** eseguire:

- **Vendere Merci** – come sulla carta Nobile giocata nel Portfolio (vedi sopra)

- **Trattare con i Nobili** – come sulla carta Nobile giocata nel Portfolio (vedi sopra)

## 2. Giocare la carta nella Corte Reale

### 1. **Carta Nobile** – Per visitare l'ufficio del Nobile raffigurato sulla carta.

1. Piazzare un Cortigiano sulla carta giocata per ricordare il vostro turno (se visita seguita da altri)
2. Spendere Influenza – Pagate Influenza pari agli Ufficiali nemici nell'ufficio del Nobile (no plaza), più il valore Tesoreria di SX. Se non avete abbastanza Influenza, potete usare Parrucche per l'Influenza mancante.
3. Esequire un'azione Stato (opzionale) del Nobile senza pagare Merce
4. Esequite azione Nobile (obbligatorio, se non potete non si può visitare). Dopo che tutti hanno deciso se Seguire, togliete il Cortigiano dalla carta e mettetelo nello spazio a bordo della Corte Reale; scartate la Carta

#### ● **Costruire un Negozio** (Manuel da Maia)

1. Scegli una città tra le disponibili. Lo spazio scelto determina il tipo e la strada dove affaccerà.
2. Scegli uno spazio vuoto adiacente la strada del colore scelto.
3. Ottieni ricompensa indicata sullo spazio, piazzando la città con l'entrata sulla strada corrispondente.
4. Prendete 1 cubetto macerie (se presente) nella colonna o riga corrispondente allo spazio scelto e piazzatelo nello spazio più a sx della vostra plancia, se non avete spazi rimuovetelo dal gioco.
5. Pagate il Terreno pagando l'attuale valore di Tesoreria dx + il costo di tutte le Macerie rimanenti nella colonna e riga corrispondenti (no su Edifici Pubblici). Questi sono i costi delle macerie:
  1. **Terremoto (marroni)**: 3 réis
  2. **Incendio (rossi)**: 2 réis
  3. **Tsunami (blu)**: 1 real
6. Spostate una casa da una colonna di case sulla vostra plancia (la più bassa) alla tessera città.
  1. Case SX – 1° casa: nulla. 2° casa: pagate 1 real invece di Influenza per visitare (seguire) Nobile.
  2. Case CENTRO – 1°/2° casa: quando costruite una Nave pagate -1 Merce. 3° casa: quando costruite la Nave non pagate alcuna Merce.
  3. Case DX – 1°/2° casa: quando produce Merce ne ottenete +1 extra di un tipo prodotto. 3° casa: quando produce Merce ne ottenete 1 aggiuntiva per ogni tipo di Merce prodotto.
7. Ottenete Parrucche per gli Edifici Pubblici rilevanti presenti (max 3. Dello stesso colore e stessa riga o strada del negozio) moltiplicato il valore sul tassello in fondo alla colonna del vostro negozio.

#### ● **Prendere un Decreto** (Marchese de Pombal)

Coi Decreti ottenete Parrucche a fine gioco se si soddisfano i requisiti. Sceglietene uno disponibile e mettetelo accanto alla vostra plancia. Se un vostro segnalino Macerie è sul Marchese, potete scartarlo (solo uno) e prendere un Decreto extra. Non ci sono limiti ai Decreti che si possono tenere.

#### ● **Inaugurare Edificio Pubblico** (Il Re)

Gli Edifici Pubblici forniscono punti a tutti Negozi corrispondenti a uno dei due colori presenti nella stessa riga o affacciati alla stessa strada. Per inaugurarli dovete avere il relativo Progetto dell'architetto che ha progettato l'Ufficio Pubblico e il numero di Ufficiali Stato indicati sul Progetto presenti negli uffici dei Nobili (e/o plaza) o abbastanza réis per assumerli:

1. Scegliete uno spazio Cantiere (lato ovest, nord ma deve corrispondere un colore, est, della città).
  2. Prendete tutti i cubi Macerie presenti e piazzateli sulla vostra plancia (più a SX), e prendete la ricompensa indicata sul Cantiere scelto.
  3. Scegliete un vostro Progetto incompleto e prendete un Edificio Pubblico disponibile corrispondente all'architetto e piazzatelo sullo spazio Cantiere.
  4. Rimettete gli Ufficiali di Stato indicati nel progetto dagli Uffici/plaza dei Nobili sulla vostra Plancia. Se non ce ne sono abbastanza potete assumerli ad un prezzo pari all'attuale valore dx di Tesoreria, ma solo se non ne avete disponibili.
  5. Girate il Progetto usato e piazzatelo sullo spazio Progetti completati della vostra Plancia.
  6. Se l'Edificio è ad est o ad ovest, il proprietario di ogni Negozio sulla stessa riga che si affaccia su una strada che ha un colore in comune con l'Edificio, guadagna Parrucche. Se l'Edificio è a nord, i proprietari di ogni negozio che si affacciano sulla stessa strada, guadagnano Parrucche. Si guadagnano Parrucche pari al valore sulla tessera Punteggio in fondo alla colonna.
  7. Spostate la tessera in cima alla pila Edifici Pubblici sullo spazio vuoto creato.
5. **Seguire Visita** - Gli avversari con un Favore Reale corrispondente al Nobile visitato, può seguire la Visita, e:
1. Rimette il Favore Reale nella pila
  2. Spende Influenza
  3. Effettua **una** delle 3 azioni Nobile senza pagare Merce (azione Nobile più una delle 2 Azioni Stato)

#### 6. Rimettere Cortigiano al suo posto

#### 7. Scartate la carta giocata

### 2. **Carta Tesoreria** – Per finanziare un Evento

#### ● **Finanziare un Evento**

1. Giocate una carta Tesoreria che avete in mano sulla Corte Reale.
2. Pagate l'attuale valore di Tesoreria.
3. Esequite l'azione/ricevete la ricompensa al centro della carta.

### 3. **Fine Turno**

1. Prendete una carta Politica qualsiasi a faccia in su tra quelle disponibili
2. Girate la carta Politica in alto dal relativo mazzo per rimpiazzare quella che avete preso
3. Riempite gli spazi vuoti tra le tessere Città
4. Rifillate il tracciato Chiesa con i segnalini Clero nel sacchetto
5. Rifillate i Decreti mancanti
6. Rimettete le Merci presenti sulle azioni Stato nella riserva
  1. **Fine del Periodo** – Appena qualcuno completa il secondo set di Macerie o 3 mazzi di carte Politica sono vuoti, completate il turno attuale e scartate le rimanenti carte disponibili:
    1. Ogni giocatore riceve 3 Parrucche per ogni set Macerie sulla plancia.
    2. Scartate le Navi nel Cantiere e sostituitele con le viola a stiva 3 e marroni a stiva 4 (le viola in cima).
    3. Partendo dal giocatore che ha innescato il Fine Periodo e andando in senso orario, ogni giocatore può scartare un qualsiasi numero di carte dalla mano. Ogni giocatore guadagna la ricompensa in fondo a una carta Nobile per ogni tipo scartata.
    4. Ogni giocatore pesca dal mazzo Politica viola fino a raggiungere le 5 carte in mano.
    5. Preparate il mazzo carte Politica marrone allo stesso modo del mazzo rosso ad inizio partita.
    6. Rifillate il tracciato Chiesa con i segnalini Clero nel sacchetto.
    7. Rifillate i Decreti mancanti.
  2. **Fine del Gioco** – Appena qualcuno completa il quarto set di Macerie o 3 mazzi di carte Politica sono vuoti, completate il round in corso (così che tutti possano giocare i stessi turni). Poi giocate un ultimo round e infine eseguite il punteggio finale.

### **Portfolio**

Il Portfolio è composto da 6 spazi della vostra Plancia giocatore. Tre in alto (i Moli) e tre in basso (il vostro Ufficio). I Moli sono riservati a Nobili e Navi e forniscono Influenza cumulativa. Il vostro Ufficio è riservato alle carte Tesoreria che forniscono sconti o benefici alle vendite. Quando si gioca una carta sul Portfolio, mettete la parte con la freccia sotto la plancia e applicate i bonus o malus indicati.

Il limite di Carte o Merci nel Portfolio, è dato da 2 + il numero di Set di Macerie completato, scartate ogni Carta o Merce in eccesso nello stesso istante in cui si supera il limite.

### **Influenza**

1. **Guadagnare Influenza** - Quando guadagnate Influenza, sommate tutti i valori di Influenza delle carte Nobile e Nave nel vostro Portfolio e aggiungete il risultato al tracciato dell'Influenza.
2. **Spendere Influenza** - Potete spendere Influenza visitando un Nobile o al posto di spendere réis.
  1. **Spendere per visitare un Nobile** – Sommate il valore di Influenza (a sx del segnalino Tesoreria) al numero di Ufficiali nell'ufficio del Nobile (no plaza). Se il totale è un numero positivo ,pagate quel valore in Influenza. Se non avete abbastanza influenza, pagate la differenza in Parrucche.
  2. **Spendere a posto dei soldi** - Se la usate per i soldi, spostate indietro l'indicatore Influenza, guadagnate tanti soldi quante icone soldi avete raggiunto in questo modo.

## Preparazione

Giocherete contro Lacerda - un'I.A. Innanzitutto scegliete il colore che questi utilizzerà. Poi preparate il gioco per 2 giocatori con le seguenti modifiche:

- Il segnalino Primo Giocatore spetta a voi.
- Lacerda non utilizza né plancia, né carte, né soldi. Parte senza alcuna merce. In aggiunta agli Ufficiali, alle case di legno e a un Favore Reale casuale, riceve 2 Progetti Iniziali scelti sempre casualmente; poneteli nella sua area di gioco.
- Assicuratevi che tessere Punteggio dello stesso valore non si trovino le une accanto alle altre.
- Un Ufficiale di un terzo colore sarà l'Aiutante di Lacerda.
- Rivelate una carta dal mazzo blu e ponete l'**Aiutante** sopra al mazzo rosso corrispondente alla figura della carta blu. Scartate la carta.
- Se l'Aiutante inizia sul mazzo del Costruttore o del Ministro, mettete l'Edificio Pubblico presente sulla cima della pila dell'architetto blu a ovest della riga D. Se l'Aiutante inizia sopra al mazzo del Re o della Tesoreria, mettete l'Edificio Pubblico presente sulla cima della pila dell'architetto verde a est della riga D. Scartate i cubi presenti in quello spazio.
- Prendete un'altra carta dalla cima del mazzo blu e piazzate il Cortigiano di Lacerda sul Nobile corrispondente. Se fosse una carta Tesoreria, continuate a pescare fino a quando non rivelerete una carta Nobile.

## Il Turno di Lacerda:

Dopo aver eseguito il vostro turno seguendo le regole standard, Lacerda esegue le seguenti azioni, in ordine:

- 1. Sposta il suo Cortigiano;**
- 2. Effettua un'Azione Stato;**
- 3. Effettua un'Azione Nobile;**
- 4. Scarta una carta disponibile;**
- 5. Sposta l'Aiutante.**

### 1. Sposta il suo Cortigiano

Lacerda sposta il suo Cortigiano di un Nobile a destra. Se il Cortigiano si trova sul ritratto del Re si sposta sul Costruttore.

### 2. Effettua Azione Stato

Lacerda esegue 1 delle 2 azioni Stato dall'ufficio del Nobile corrispondente alla posizione del **Cortigiano**. Se ciò non fosse possibile, salta l'azione. Esegue l'azione Stato in cima se l'Aiutante si trova sul mazzo del Re o della Tesoreria. Esegue l'azione Stato in fondo se l'Aiutante si trova sul mazzo del Costruttore o del Ministro.

### Azioni Stato

- **Progetti:** Prende il Progetto disponibile con più Ufficiali rappresentati e lo pone nella sua area di gioco. In caso di parità, prende il Progetto dell'architetto blu.
- **Ufficiali:** Lacerda sposta 2 ufficiali dalla sua area di gioco ai 2 uffici contenenti meno suoi Ufficiali; in caso di parità, iniziate dall'ufficio più a sinistra. Gli Ufficiali di Lacerda non vengono mai rimossi.
- **Navi:** Prende la nave in cima al mazzo e la pone nella sua area. Potete Vendere Mercì a questa nave come da regole standard. Lacerda inoltre sposta in avanti la tesoreria di uno spazio; guadagna poi influenza pari al valore sulla nave, più l'influenza totale presente nel **vostro** Portfolio.
- **Produzione:** Piazza tutte le merci prodotte nella sua area di gioco e fa calare i prezzi secondo le regole standard.

- **Cardinale:** Sposta il Cardinale di 2 spazi, prende e scarta il tassello di fronte al Cardinale, ottenendo le parrucche presenti sul tassello. Se il Cardinale si ferma su, o oltrepassa, l'icona Tesoreria, sposta il segnalino Tesoreria in avanti di uno spazio. Se passa sull'icona Influenza, si innesca il Punteggio Chiesa. Durante il conteggio del punteggio Chiesa Lacerda non scarta nessuno dei suoi tasselli (perché non ne possiede) ma guadagna sempre influenza pari all'influenza sulla cima del **vostro** Portfolio più l'influenza presente su navi di Lacerda.

- **Favore Reale:** Lacerda prende sempre un Favore Reale che non ha, iniziando dal Costruttore e continuando a destra. Lacerda utilizza sempre i suoi Favori Reali per seguire le vostre visite. Paga influenza come da regole standard. Quando segue una visita, Lacerda esegue sempre l'azione Nobile.

### 3. Effettua un'Azione Nobile

Lacerda spende normalmente Influenza per compiere questa azione. Nel caso non avesse sufficiente influenza, paga in parrucche, come da regole standard.

### Azioni dei Nobili

Con il giusto Favore Reale potete Seguire le visite di Lacerda.

### Costruisce un Negozio

- Lacerda sceglie sempre lo spazio libero in città che gli fornisce il massimo numero di parrucche.
- In caso di parità, sceglie lo spazio più a sinistra nella riga più in alto.
- Se due differenti tipi di negozio possono essere messi nello spazio scelto, sceglie sempre quello che si affaccia a sinistra.
- Lacerda ignora il bonus presente nello spazio.
- Lacerda non paga per il terreno e prende sempre il cubo Macerie meno costoso tra quelli disponibili.
- Se sia la colonna che la riga contengono Macerie del tipo meno costoso, Lacerda prende sempre macerie dal fondo della colonna.
- Lacerda ottiene punti dai negozi normalmente.

### Prende Decreti

- Lacerda prende i 2 Decreti più a sinistra tra i disponibili e li pone nella sua area. Fa scorrere tutte le carte a sinistra e riempie nuovamente gli spazi ora disponibili.
- I Decreti che prende gli varranno 3 Parrucche ognuno a fine partita.
- Se il Decreto #69 viene pescato, scartatelo e pescatene un altro.

### Inaugura un Edificio Pubblico

Lacerda inaugura sempre l'Edificio Pubblico nel cantiere che gli fornisce più punti immediati rispetto a voi (le parrucche ottenute da Lacerda meno quelle ottenute da voi).

In caso di parità, piazza l'edificio sul cantiere più vicino all'estremo ovest della riga D, procedendo in senso orario.

Nel caso in cui entrambi gli Edifici Pubblici disponibili forniscano lo stesso numero di punti rispetto a voi, la posizione dell'Aiutante determina quale dovrà essere piazzato.

Se l'Aiutante si trova sopra al mazzo Re o Tesoreria, piazza la tessera dell'architetto verde, altrimenti la blu. Quando Inaugura un Edificio Pubblico, Lacerda ignora la ricompensa, ma sposta entrambi i cubi Macerie nella sua area di gioco. Lacerda non sposta o assume Ufficiali dagli uffici né utilizza Progetti.

### 4. Scarta una carta tra le disponibili

Lacerda scarta la carta in cima al mazzo su cui si trova l'Aiutante, se ve ne sono.

### 5. Sposta l'Aiutante

Lacerda sposta l'Aiutante sul mazzo successivo (dall'ultimo torna al primo), saltando ogni spazio senza carte.

### Cambio di Periodo

Lacerda ottiene 1 parrucca per ogni cubetto Macerie nella sua area di gioco.

### Fine del Gioco

Determinate il vostro punteggio come per una partita a 2 giocatori.

### Lacerda ottiene punti in base a:

1. Il valore delle navi che possiede;
2. Una parrucca per ogni cubo Macerie nella sua area di gioco;
3. Maggioranze sui Negozi (se presenti);
4. Lacerda non ottiene punti per soldi o Influenza;
5. 3 parrucche per ogni Decreto in suo possesso;
6. Maggioranze - come da partita a 2 giocatori – sugli ufficiali aggiunti;
7. 2 parrucche per ogni Favore Reale in suo possesso.

Ora controllate il vostro status nella Corte della nuova Lisbona:

### GIULLARE

- Se avete meno parrucche di Lacerda;
- o meno di 4 negozi;
- o nessuna maggioranza;
- o meno di 5 réis;
- o meno di 4 decreti.

### SERVO DI CORTE

- Dovete avere più parrucche di Lacerda;
- e 4 o più negozi;
- e 1 o più maggioranze;
- e 5 o più réis;
- e 6 o più Decreti.

### FAVORITO DEL RE

- Dovete avere più parrucche di Lacerda;
- e almeno tanti negozi quanti ne ha Lacerda;
- e 2 o più maggioranze;
- e 10 o più réis;
- e 7 o più Decreti;
- e 1 o più Navi.

### BRACCIO DESTRO DEL MARCHESE

- Dovete avere più parrucche di Lacerda;
- e più negozi di Lacerda
- e 3 o più maggioranze;
- e 20 o più réis;
- e 8 o più Decreti;
- e 2 o più Navi.