

The Princes of Florence

IL GIOCO DEI MECENATI, ARTISTI E STUDIOSI!

*Provate l'esperienza degli anni d'oro del Rinascimento.
Assumete il controllo di una dinastia Aristocratica Italiana
e guidate la vostra famiglia al pari dei Medici oppure dei Borgia. I giocatori
appoggiano costruttori, artisti e studiosi nella realizzazione di opere che
porteranno alla loro famiglie fama e prestigio. Nel ruolo di mecenati di creatori di
grandi opere, i giocatori cercano di moltiplicare la loro fama e reputazione, ma uno
soltanto diverrà il più prestigioso principe di Firenze!*

OBIETTIVO

Da 3 e 5 giocatori – per un totale di 7 round – costruiscono Palazzi, allestiscono Paesaggi ed invitano nelle loro Residenze artisti e studiosi ai quali forniscono le attrezzature grazie alle quali questi trarranno l'ispirazione necessaria per realizzare grandi Opere. Tutto questo, che avviene all'interno dei loro Principati, è fatto con l'obiettivo di guadagnare Punti Prestigio (PP) che vengono registrati sul percorso della fama.

Più queste Opere saranno notevoli, ovverosia più alto sarà il Valore dell'Opera (VO), maggiore sarà la quantità di denaro e di Prestigio che il giocatore, proprietario del Principato dentro il quale l'Opera viene realizzata, potrà guadagnare. Il denaro è importante per acquisire Palazzi e Paesaggi. Inoltre, i Costruttori ed i Giullari, che forniscono importanti servizi, chiedono di essere pagati. I giocatori scopriranno che anche le carte Prestigio e le carte Bonus sono di grande aiuto per aumentare la propria reputazione e fama.

Il giocatore che, dopo sette round, avrà guadagnato il maggior numero di PP, sarà dichiarato il vincitore!

CONTENUTO DELLA SCATOLA

1	tabellone di gioco	con il percorso della fama e la tabella per indicare il round corrente/valore minimo dell'Opera
5	schede giocatore	con il Principato, le caselle dove piazzare i segnalini Costruttore, Giullare e Libertà ed inoltre un breve riassunto delle regole
30	Palazzi	3 per ciascuno: Università, Laboratorio, Officina, Biblioteca, Opera, Studio, Ospedale, Teatro, Torre e Cappella
18	Paesaggi	6 per ciascuno: Foresta, Lago e Parco
12	Libertà	segnalini rettangolari: 4 per ciascuna: Viaggio, Religione ed Opinione
6	Costruttori	segnalini quadrati
7	Giullari	segnalini rotondi
60	carte	21 carte Mestiere, 14 carte Prestigio, 20 carte Bonus, e 5 carte Reclutamento
	denaro	27 da 100 Fiorini, 12 da 500 Fiorini e 14 da 1.000 Fiorini
6	miniature	5 miniature segnapunti ed 1 miniatura giocatore iniziale
6	indicatori	5 indicatori per i giocatori ed 1 indicatore per il round

OBIETTIVO

I giocatori invitano artisti e studiosi nelle loro Residenze per stimolarli a creare grandi Opere.

Più notevole sarà un'Opera, più denaro e Prestigio porterà al giocatore.

Palazzi e Paesaggi supportano la realizzazione delle Opere. Costruttori e Giullari appoggiano coloro che le realizzano.

Il giocatore con il maggior numero di PP sarà dichiarato il vincitore.

PREPARAZIONE

Collocare il **tabellone di gioco** al centro del tavolo.

Nota: se, durante la partita, la miniatura segnapunti di un giocatore, supera la casella 50 sul percorso della fama, dovrà annotare questo avvenimento e continuare a muovere lungo il tabellone. Alla fine della partita, questi giocatori aggiungono 50 PP al numero di punti raffigurati sulla casella occupata dalla loro miniatura.

Ciascun giocatore riceve:

- **Una scheda giocatore**, che piazza sul tavolo davanti a se. La scheda determina il colore del giocatore.
- **L'indicatore**, del suo colore, che piazza vicino alla sua scheda giocatore.
- **La miniatura**, del suo colore, che piazza sulla casella "0/50" sul percorso della fama. I giocatori tengono il proprio punteggio attraverso queste pedine.
- **Tre carte Mestiere**, secondo questa procedura: mescolate le 21 carte Mestiere e date 4 carte faccia coperta ad ogni giocatore. Da queste 4 carte, ciascun giocatore ne sceglie 3 come mano iniziale e restituisce la quarta. Mescolate le carte Mestiere rimaste insieme a quelle scartate e piazzate il mazzo faccia coperta vicino al tabellone di gioco come mostrato nella figura sottostante.
- **3.500 Fiorini come denaro iniziale** (2 da 1.000, 2 da 500 e 5 da 100)

Collocate il **denaro rimanente** come "Banca", vicino al tabellone come mostrato in figura.

Disponete gli altri componenti, accanto al tabellone, come illustrato qui sotto:

• Fase Asta

• Fase Azione



Nota: il numero di ciascun tipo di segnalino Libertà disponibile è uguale al numero dei giocatori meno uno¹⁾. Rimettete i segnalini Libertà in eccesso nella scatola del gioco.

Piazzate l'**indicatore rotondo nero** sulla casella "1" della tabella round/minimo VO.

Piazzate, per il primo round, la **miniatura nera del giocatore iniziale** davanti al giocatore più anziano.

PREPARAZIONE

piazzare il tabellone sul tavolo

La grafica sulle caselle del tabellone di gioco è per puro scopo decorativo e non ha alcun significato durante il gioco.

per giocatore:

- 1 scheda giocatore
- 1 indicatore
- 1 miniatura
- 3 carte Mestiere
- 3.500 Fiorini

Ciascun giocatore mantiene segreto il proprio denaro.

Denaro rimanente = la Banca

Per la fase Asta, a sinistra del tabellone di gioco:

Foreste	Costruttori
Laghi	Carte Prestigio
Parchi	Carte Reclutamento
Giullari	

Per la fase Azione, a destra del tabellone di gioco:

Palazzi	Carte Mestiere
Libertà	Carte Bonus

¹⁾ In una partita con tre giocatori, utilizzare soltanto 2 segnalini Religione, 2 Opinione e 2 Viaggio

Piazzare l'indicatore rotondo sulla casella 1

Piazzare la miniatura del giocatore iniziale davanti al giocatore più anziano

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita dura 7 round. Il giocatore iniziale varia da un round all'altro secondo il senso delle lancette dell'orologio. La partita termina alla fine del settimo round.

Ciascun round è composto da 2 fasi:

- **Fase Asta:** ciascun giocatore si aggiudica, tramite un'asta, un singolo oggetto
- **Fase Azione:** ciascun giocatore esegue 2 azioni

Durante la fase Asta i giocatori lanciano offerte, in competizione l'uno contro l'altro, per aggiudicarsi degli oggetti. Successivamente, nella fase Azione, procedendo in senso orario, ciascun giocatore esegue alcune azioni.

La fase Asta

Rivestono primaria importanza durante questa fase le 7 diverse pile degli "oggetti" posti alla sinistra del tabellone di gioco: Foreste, Laghi, Parchi, Giullari, Costruttori, Carte Prestigio e Carte Reclutamento. Durante la partita, ognuno di questi oggetti, offre ai rispettivi proprietari precisi vantaggi.

Regole di base

- Ciascun giocatore può acquistare al massimo 1 oggetto per round. Una volta ottenuto l'oggetto, per tutta la durata del round, il giocatore non può più lanciare altre offerte.
- Durante lo stesso round, soltanto un oggetto per tipo può essere messo all'asta. Dopo che un oggetto viene acquistato da un giocatore, non è più possibile mettere all'asta oggetti dello stesso tipo.
- Quando una pila si esaurisce, non è più possibile mettere all'asta oggetti di quel tipo.

Sequenza della fase Asta

Il giocatore iniziale comincia scegliendo da una delle 7 pile un oggetto da mettere all'asta. La scelta dell'oggetto comporta il fatto che automaticamente, il giocatore apre l'asta con un'offerta iniziale di 200 Fiorini. Proseguendo in senso orario, gli altri giocatori possono rilanciare incrementando l'offerta corrente di 100 Fiorini alla volta. Il giocatore iniziale deve aprire l'asta ad un prezzo di 200 Fiorini – non più e non meno. Tutte le successive offerte devono avere incrementi di 100 Fiorini – non più e non meno. Se un giocatore non può oppure non vuole fare ulteriori offerte, può passare, ma durante il round non potrà più lanciare offerte **su questo oggetto**. Le offerte proseguono in senso orario fino a che tutti i giocatori, eccetto uno, passano. Il giocatore che ha fatto l'offerta più alta, paga l'importo alla Banca (gli altri giocatori non devono pagare niente), prende l'oggetto e piazza il suo indicatore sulla relativa pila. L'indicatore serve per evidenziare che, per il resto del round, non sarà più possibile mettere all'asta altri oggetti provenienti dalla stessa pila e che il giocatore in questione non potrà più lanciare offerte per altri oggetti.

Se il giocatore che ha aperto l'asta **non** è colui che ha fatto l'offerta più alta, sceglie tra quelli disponibili il prossimo oggetto da mettere all'asta (oggetti con gli indicatori e pile esaurite non sono disponibili) e apre le offerte con un importo iniziale di 200 Fiorini. Le regole per questa asta sono le stesse di quella precedente.

Se il giocatore che ha aperto l'asta, è invece colui che ha fatto l'offerta più alta, il primo giocatore disponibile procedendo in senso orario, (i giocatori con gli indicatori sulle pile non sono disponibili) sceglie il prossimo oggetto da mettere all'asta (oggetti con gli indicatori e pile esaurite non sono disponibili). Le regole per questa asta sono le stesse di quella precedente. Durante le aste, tutti i giocatori possono lanciare offerte, ad eccezione di coloro che, nel round, hanno già acquistato un oggetto (hanno l'indicatore piazzato su una delle pile).

Quando rimane un solo giocatore che, durante il round, non ha acquistato niente (esclusi i giocatori che hanno ceduto l'opportunità di nominare un oggetto), **può** semplicemente pagare alla Banca 200 Fiorini e prendere **un** oggetto a sua scelta tra quelli disponibili (oggetti con gli indicatori e pile esaurite non sono disponibili). Il giocatore non è obbligato a seguire questa procedura, può decidere di non pagare denaro e quindi non prendere l'oggetto.

Dopo che tutti i giocatori hanno acquistato oggetti oppure deciso di non acquistare niente per il round in corso, la fase Asta termina e tutti i giocatori riprendono dalle pile i loro rispettivi indicatori.

PREPARAZIONE

7 round, ciascuno diviso in 2 fasi:

fase Asta: 1 oggetto all'asta

fase Azione: si eseguono 2 azioni

Fase Asta

si mette all'asta 1 oggetto

(Foresta, Lago, Parco, Giullare, Costruttore, Carta Prestigio oppure Carta Reclutamento)

ciascun giocatore: al massimo 1 oggetto

da ciascuna pila: 1 oggetto al massimo

sequenza di un'Asta:

- **al proprio turno, ciascun giocatore nomina un oggetto da mettere all'asta**
- **procedendo in senso orario i giocatori offrono oppure passano**
- **il maggior offerente paga alla Banca e prende l'oggetto**
- **il giocatore e la pila sono esclusi dalle successive aste** (le pile con gli indicatori sopra)

Queste regole si applicano per coloro che aprono un'asta:

- *Nonostante possa desiderare il contrario, egli apre l'asta con un'offerta iniziale di 200 Fiorini semplicemente annunciando il nome dell'oggetto!*
- *Se lo desidera può escludersi da tutte le offerte e può quindi rinunciare ad acquistare un oggetto per il round in corso, semplicemente passando prima di annunciare l'oggetto! Il giocatore, per tutta la durata del round, non potrà più fare offerte neanche per gli oggetti messi all'asta da altri giocatori.*

L'ultimo giocatore che apre l'asta durante questa fase, non apre in realtà un'asta ma può acquistare direttamente un oggetto qualsiasi tra quelli disponibili al prezzo di 200 Fiorini!

Esempio:

(1) In una partita con quattro giocatori, Anna è la giocatrice iniziale. Nomina un Parco e lo acquista al prezzo base di 200 Fiorini poiché tutti gli altri giocatori passano anziché lanciare nuove offerte.

Anna prende un Parco e lo piazza, inoltre colloca il suo indicatore sulla pila dei Parchi. Questo indica che, per questo round, la pila del Parco non è più disponibile per le successive aste e che Anna, per questo round, non può più fare altre offerte.

(2) Bob, procedendo in senso orario, è il prossimo giocatore e sceglie di mettere all'asta un Giullare. Anche Chris è interessato ed offre 300 Fiorini. Anche David desidera il Giullare ed offre 400 Fiorini. Adesso è nuovamente il turno di Bob (ricordate, Anna non può lanciare offerte) il quale alza l'offerta a 500 Fiorini. Chris aumenta ancora l'offerta a 600 Fiorini e David a 700. Bob e Chris passano permettendo così a David di vincere l'asta. David paga alla Banca 700 Fiorini, prende il Giullare e posiziona il suo indicatore sulla pila dei Giullari.

(3) Bob può ancora scegliere l'oggetto da mettere all'asta poiché non è stato lui a vincere quella precedente. Soltanto lui e Chris possono fare offerte. Bob sceglie una Foresta e Chris aumenta l'offerta a 300 Fiorini. Bob offre ancora 400, Chris 500, Bob 600 ed infine Chris passa. Bob prende la Foresta e la piazza, paga 600 Fiorini alla Banca e piazza il suo indicatore sulla pila delle Foreste.

(4) Adesso soltanto Chris può lanciare offerte. Può scegliere liberamente tra le quattro pile rimaste: Lago, Costruttore, carta Prestigio e carta Reclutamento. Decide di prendere un Costruttore e paga 200 Fiorini alla Banca.

Dopo che Chris ha terminato, Anna, Bob e David riprendono indietro i loro rispettivi indicatori.

Il significato dei 7 oggetti

Fondamentalmente,

- ogni oggetto offre i suoi specifici vantaggi soltanto al Principato dentro il quale si trova!
- un giocatore può possedere quanti oggetti vuole (anche dello stesso tipo), con l'unica eccezione dei Costruttori che se ne possono avere soltanto 3.

Foresta

Quando un giocatore acquista una Foresta, deve immediatamente piazzarla sulle caselle vuote del suo Principato. Una Foresta può essere collocata accanto ad un Palazzo oppure accanto ad un altro Paesaggio (per maggiori informazioni leggere "Costruire un Palazzo"). Una Foresta porta i seguenti vantaggi:



- Di 21 artisti e studiosi (i Mestieri) nove prediligono le Foreste per potersi rilassare. Quando un Mestiere tra questi 9 completa un'Opera durante la fase Azione e nel Principato dove questa Opera viene realizzata è presente almeno una Foresta, il VO per quell'Opera è aumentato di 3 (per maggiori informazioni leggere "Completare un'Opera").
- Quando un giocatore piazza una seconda Foresta nel suo Principato (non è necessario piazzarla adiacente alla prima), ottiene 3 PP. Il giocatore sposta in avanti di 3 caselle la sua miniatura lungo il percorso della fama. Quando un giocatore piazza una terza Foresta nel suo Principato (non è necessario che sia adiacente ad una delle altre due), ottiene 3 PP, e così di seguito.²⁾

Lago

I Laghi seguono le stesse regole della Foresta. L'unica differenza è che i Laghi sono più piccoli e che soltanto 7 Mestieri li prediligono per potersi rilassare.



Parco

I Parchi seguono le stesse regole della Foresta. L'unica differenza è che i Parchi sono più piccoli e che soltanto 5 Mestieri li prediligono per potersi rilassare.



1a asta:

Anna  200

2a asta:

David  700

3a asta:

Bob  600

nessun asta:

Chris  200

Foresta

Una Foresta incrementa di 3 il VO per Opere realizzate da 9 Mestieri su 21 disponibili

Tutte le Foreste aggiuntive fanno ottenere al giocatore 3 PP

²⁾ Nota: non tutti i paesaggi aggiuntivi fanno ottenere ai giocatori 3 PP. Soltanto quando si piazza un paesaggio di un tipo già presente nel Principato il giocatore ottiene 3 PP bonus. Per esempio, un giocatore che possiede soltanto un Lago ed acquista una Foresta oppure un Parco non ottiene i 3 PP. Tuttavia, se quel giocatore, acquista un secondo Lago, guadagna i 3 PP bonus.

Lago

Come una Foresta, ma attrae soltanto 7 Mestieri

Parco

Come una Foresta, ma attrae soltanto 5 Mestieri

Giullare

Un Giullare, grazie alla sua capacità di intrattenimento, porta relax agli artisti ed agli studiosi. Quando un giocatore acquisisce un Giullare, lo piazza sulla sua Residenza. Ciascun Giullare del Principato incrementa di 2 il VO di un Opera completata nel Principato (*per maggiori informazioni leggere "Completare un' Opera"*)



Costruttore

- Quando un giocatore acquisisce un Costruttore, lo piazza sulla casella Costruttore più a sinistra della sua scheda giocatore. Questo giocatore paga soltanto 300 Fiorini (anziché 700) per costruire un Palazzo (*per maggiori informazioni leggere "Costruire un Palazzo"*).
- Quando un giocatore acquisisce un secondo Costruttore, lo piazza sulla casella Costruttore centrale della sua scheda giocatore. Il giocatore può adesso costruire Palazzi adiacenti l' uno all' altro (*per maggiori informazioni leggere "Costruire un Palazzo"*).
- Quando un giocatore acquisisce un terzo Costruttore, lo piazza sulla casella Costruttore più a destra della sua scheda giocatore. Il giocatore adesso può costruire Palazzi a costo zero.



Quando un giocatore acquista il secondo Costruttore, ottiene 3 PP. Quando acquista il terzo Costruttore, ottiene anche 3 PP.

Carte Prestigio

Quando un giocatore vince un'asta per una carta Prestigio, prende le prime 5 carte in cima al relativo mazzo (tutte le carte se ce ne sono meno di 5), ne sceglie una e la piazza accanto alla sua scheda giocatore.

Successivamente piazza faccia coperta in fondo al mazzo, in un qualsiasi ordine, le altre quattro carte. In base alle carte, un giocatore può ottenere, **al termine** della partita, fino a 8 PP per ciascuna di esse. Per guadagnare i punti specificati sulla carta, il Principato del giocatore, al termine della partita, deve soddisfare i requisiti stampati sulla carta stessa. Diverse carte richiedono che il giocatore sia l' unico a soddisfare un determinato requisito affinché possa vincere tutti i punti specificati. Se il giocatore dovesse trovarsi in una situazione di parità con un avversario, guadagnerebbe soltanto metà di questi punti.



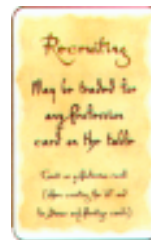
Per esempio, Bob possiede la carta, "Per il maggior numero di palazzi, guadagni 6 PP (3)". Egli guadagna 6 PP se il suo Principato è quello che contiene il maggior numero di palazzi. Se uno o più avversari possiedono nei loro Principati lo stesso numero di palazzi di Bob, egli guadagna soltanto 3 PP. Naturalmente, se è Chris a possedere il maggior numero di palazzi, Bob guadagna 0 PP.

Carte Reclutamento

Un giocatore ha due possibilità per ottenere carte Mestiere:

1. Reclutandone da altri giocatori utilizzando la carta Reclutamento
2. Prendendo una carta Mestiere durante la fase Azione (*per maggiori informazioni leggere "Prendere una carta Mestiere"*).

Quando un giocatore ottiene una carta Reclutamento, può utilizzarla immediatamente oppure in seguito. Se il giocatore decide di utilizzarla subito, sceglie una carta Mestiere faccia scoperta presente sul tavolo di gioco (da qualsiasi **avversario**)³⁾, prende la carta Mestiere in mano, e la sostituisce con la sua carta Reclutamento. Se il giocatore decide di utilizzare la carta Reclutamento successivamente, la tiene in mano e potrà giocarla, durante il suo turno, durante la fase Azione di un qualsiasi altro round.⁴⁾ Il giocatore può utilizzare la carta Mestiere così reclutata per completare un' Opera immediatamente oppure durante un round successivo (*per maggiori informazioni leggere "Completare un' Opera"*).



Nota: una carta Reclutamento conta come una carta Mestiere e pertanto aggiunge 1 al VO di ciascun Opera realizzata. (per maggiori informazioni leggere "Completare un' Opera"). Inoltre conta come carta Mestiere per tutte le carte Bonus e Prestigio che menzionano le carte Mestiere.

Giullare

Incrementa di 2 il VO di ciascun Opera

Costruttore

- 1° Costruttore:**
 - prezzo di costruzione: 300 F.
- 2° Costruttore:**
 - prezzo di costruzione: 300 F.
 - permette palazzi adiacenti
 - + 3 PP
- 3° Costruttore:**
 - prezzo di costruzione: 0 F.
 - permette palazzi adiacenti
 - + 3 PP

Carte Prestigio

1 a scelta tra 5 carte

Il proprietario di una carta Prestigio può guadagnare PP al termine della partita se soddisfa i requisiti specificati sulla carta.

Nota: c'è un riassunto di tutte le carte Prestigio, con alcuni esempi, sull'ultima pagina di queste regole.

Nota: quando un giocatore si trova in parità con un avversario, soltanto lui ottiene PP dalla carta Prestigio.

Carte Reclutamento

Permette ad un giocatore di reclutare carte Mestiere dai giocatori avversari. Un giocatore non può reclutare carte Mestiere da se stesso.

³⁾ *Nota: soltanto le carte Mestiere a faccia scoperta possono essere reclutate. Quelle che si trovano in mano ai giocatori non possono essere reclutate!*

⁴⁾ *L'utilizzo di una carta Reclutamento durante la fase Azione non conta come una delle due azioni consentite. Infatti un giocatore, se le possiede, può anche utilizzare più carte Reclutamento insieme.*

La fase Azione

Durante la fase Azione, ciascun giocatore, procedendo in senso orario partendo dal giocatore iniziale, può eseguire due azioni.⁵⁾ Nel proprio turno, un giocatore completa prima la sua prima azione e successivamente completa la seconda azione.⁶⁾ Un giocatore può inoltre non iniziare un'azione ed interromperla con l'azione seguente.

Le azioni possibili sono:

- **Completare un'Opera** (una oppure due volte)
- **Costruire un Palazzo** (una oppure due volte)
- **Prendere una carta Mestiere** (soltanto una volta)
- **Introdurre una Libertà** (soltanto una volta)
- **Acquisire una carta Bonus** (una oppure due volte)

Completare un'Opera, costruire un Palazzo ed acquisire una carta Bonus sono azioni che, durante la fase Azione, possono essere svolte da ogni giocatore una oppure due volte per ogni round. Introdurre una Libertà e prendere una carta Mestiere sono azioni che, durante la fase Azione, possono essere svolte da ogni giocatore soltanto una volta per round.

Completare un'Opera

Un giocatore può completare un'Opera giocando una carta Mestiere presente nella propria mano relativa all'artista oppure allo studioso che realizzerà l'Opera. Il valore dell'Opera deve essere uguale oppure superare il punteggio minimo raffigurato nella tabella round/VO minimo. Come si può notare dalla tabella questo valore aumenta round dopo round.⁷⁾

1	2	3	4	5	6	7
7	10	12	14	15	16	17

Quando un giocatore vuole che un artista oppure uno studioso realizzi un'Opera segue questa procedura:

- 1) Il giocatore prende la carta Mestiere appropriata dalla sua mano e la posa sul tavolo vicino alla sua scheda giocatore; l'artista oppure lo studioso rappresentato sulla carta, realizza l'Opera.

Nota: il giocatore lascia la carta faccia scoperta vicino alla sua scheda giocatore, ma non può completare un'altra Opera con questa stessa carta.⁸⁾ Tuttavia, un altro giocatore può reclutare questa carta Mestiere ed utilizzarla per realizzare nel suo Principato un'Opera.

- 2) Il giocatore calcola il punteggio del VO in base al numero ed al tipo di oggetti che corrispondono a quelli desiderati dall'artista oppure dallo studioso, così come raffigurato sulla carta Mestiere appena giocata. Il VO parte da zero e:
 - Se il giocatore possiede il **Palazzo** dove l'artista o lo studioso preferisce lavorare, aggiunge 4 punti al VO dell'Opera. >> VO + 4
 - Se il giocatore possiede il **Paesaggio** dove l'artista o lo studioso ama rilassarsi, aggiunge 3 punti al VO dell'Opera >> VO + 3
 - Se il giocatore possiede la **Libertà** che l'artista o lo studioso appoggia, aggiunge 3 punti al VO dell'Opera >> VO + 3
 - Per ogni **Giullare** che il giocatore ha nella propria Residenza, aggiunge 2 punti al VO dell'Opera >> VO @ + 2
 - Per ogni carta **Mestiere** o **Reclutamento** che il giocatore ha in mano o sul tavolo, aggiunge 1 punto al VO dell'Opera >> VO @ + 1
 - Per ciascuna carta **Bonus** che il giocatore decide di utilizzare **ora**, aggiunge X punti al VO dell'Opera (*per maggiori informazioni leggere "Acquisire una carta Bonus"*). >> VO @ + X

La somma di tutte queste componenti rappresenta il VO totale dell'Opera. Il giocatore posiziona il suo **indicatore** sulla casella corrispondente al punteggio guadagnato grazie all'Opera appena realizzata, lungo il percorso della fama. (*esempio VO 15 = casella 15*). Il giocatore **non** guadagna PP in numero pari al VO dell'Opera.

Fase Azione

⁵⁾ I giocatori possono scegliere di eseguire un'azione o nessuna.

⁶⁾ I giocatori possono scegliere in quale ordine eseguire le 2 azioni

Fino a 2 azioni per giocatore:

- 1 – 2 **Completare un'Opera**
- 1 – 2 **Costruire un Palazzo**
- 1 **Una carta Mestiere**
- 1 **Introdurre una Libertà**
- 1 – 2 **Una carta Bonus**

Opere

È richiesto un VO minimo per completare un'Opera

⁷⁾ Per esempio, nel 2° round, un'Opera, per potere essere completata, deve raggiungere almeno 10 VO. Nel 6° round, un'Opera, per poter essere completata, deve raggiungere almeno 16 VO.

1) Giocare una carta Mestiere a faccia scoperta.

⁸⁾ Un giocatore può reclutare una carta Mestiere da un giocatore che a sua volta l'aveva reclutata da lui e giocarla, e, pertanto, completare un'Opera con quella carta Mestiere

2) Calcolare il VO:

Palazzo disponibile?	+ 4
Paesaggio disponibile?	+ 3
Libertà disponibile?	+ 3
per ogni Giullare	+ 2
per ogni carta Mestiere e Reclutamento	+ 1
per ogni carta Bonus giocata adesso	+ X

Piazzare il proprio indicatore lungo il percorso della fama, sulla casella corrispondente al VO dell'Opera.

Promemoria: il VO deve essere almeno uguale al valore minimo richiesto dal round! Altrimenti, il giocatore non può giocare la carta Mestiere e l'Opera non può essere realizzata!

- 3) Il giocatore guadagna denaro dalla Banca per un'Opera completata. La Banca paga 100 Fiorini moltiplicato il VO (*esempio VO = 15 = 1.500 Fiorini*). Il giocatore può **immediatamente** (ma non più in seguito) prendere tutto oppure parte del compenso dell'Opera realizzata (ma non oltre) in PP anziché denaro. Il tasso di scambio per questa regola è di 200 Fiorini = 1 PP. Se un giocatore sceglie di sfruttare questa possibilità, restituisce immediatamente alla Banca un importo tra 200 Fiorini e l'intero ammontare del compenso e muove in avanti la sua **miniatura** segnapunti del relativo numero di caselle lungo il percorso della fama ⁹⁾.
- Nota: il giocatore può convertire soltanto il denaro appena guadagnato per l'Opera in PP e lo deve fare immediatamente. Un giocatore non può convertire in PP parte del denaro già posseduto. Pertanto, un giocatore deve decidere con attenzione quanto vuole convertire!
- 4) I giocatori lasciano i loro **indicatori** sul percorso della fama fino al termine della fase Azione. I giocatori **non** guadagnano PP muovendo la miniatura segnapunti di un numero di caselle pari al VO dell'Opera. Dopo che tutti i giocatori hanno svolto il proprio turno della fase Azione, il giocatore che ha realizzato la migliore Opera ottiene 3 PP (*per maggiori informazioni leggere "Miglior Opera"*).
- Nota: quando un giocatore completa due Opere in un round, piazza il suo indicatore sul percorso della fama in corrispondenza della casella relativa al VO più alto, non la somma dei due!

Esempio di calcolo del VO di un'Opera:
 Durante il round nr. 3 (VO minimo = 12), Anna sceglie di far realizzare un'Opera ad un Poeta. Prende la carta Mestiere Poeta dalla sua mano e la piazza faccia scoperta sul tavolo vicino alla sua scheda giocatore. Nel suo principato, ha un Teatro, una segnalino Libertà di Viaggio, e 2 Giullari. Anna possiede inoltre 4 carte Mestiere (inclusa la carta Poeta appena giocata ed una carta Reclutamento) tra quelle sul tavolo e quelle in mano. Non ha Laghi nel suo Principato e non gioca carte Bonus.

Anna calcola il suo VO come mostrato di seguito:

Palazzo:	4	
Paesaggio:	0	
Libertà:	3	
Giullare:	4	
Carte Mestieri e Reclutamento:	4	
Carte Bonus:	0	
totale:	15	

Anna piazza il suo **indicatore** sulla casella 15 lungo il percorso della fama. Prende 1.500 Fiorini dalla Banca. Decide di non aver bisogno del denaro in questo momento ed allora scambia il denaro con la Banca per il massimo numero di PP consentito: restituisce 1.400 Fiorini alla Banca e muove in avanti di 7 caselle la sua **miniatura** segnapunti lungo il percorso della fama.

**3)La Banca paga il denaro:
VO x 100 Fiorini**

Questo denaro soltanto ora può essere scambiato per PP: 200 Fiorini = 1 PP

⁹⁾ Per esempio, un giocatore che guadagna 1.500 Fiorini per un'Opera, può ottenere da 1 a 7 PP restituendo alla Banca da 200 a 1.400 Fiorini di questi 1.500.

4)Gli indicatori dei giocatori posti sul percorso della fama sono utilizzati per premiare la migliore Opera

Nota: un giocatore non ha bisogno di avere nel proprio Principato il Palazzo, il Paesaggio oppure la Libertà specificate sulla carta Mestiere per giocare la carta e completare un'Opera. Naturalmente, più sono gli oggetti che possiede e che corrispondono alla richiesta, più alto sarà il VO! È possibile raggiungere il minimo VO soltanto con Giullari, carte Bonus e carte Mestiere.

Nota: i giocatori non rivelano le carte Mestiere in loro possesso; le mostrano soltanto per poterle contare e calcolare così il VO.



Costruire un Palazzo

I giocatori costruiscono Palazzi nei loro Principati per aumentare il loro Prestigio ed incrementare il VO delle Opere realizzate. Ci sono:

- **3 Palazzi grandi**, ciascuno dei quali richiede 7 caselle vuote:



- **5 Palazzi medi**, ciascuno dei quali richiede 5 caselle vuote:



- **2 Palazzi piccoli**, ciascuno dei quali richiede 3 caselle vuote:



Costruire un palazzo aiuta il giocatore in due diversi modi:

- Il giocatore guadagna **immediatamente** 3 PP.
- Può essere calcolato nel VO di un'Opera ed aggiunge 4 punti a questo valore, quando l'artista oppure lo studioso preferiscono lavorare all'interno di questo Palazzo (per maggiori informazioni leggere "Completare un'Opera").

Un giocatore paga 700 Fiorini per costruire un Palazzo indipendentemente dalla sua dimensione: grande, medio o piccolo.

Quando nel suo Principato un giocatore possiede 1 o 2 Costruttori, paga soltanto 300 Fiorini per costruire un Palazzo indipendentemente dalla sua dimensione. Quando nel suo Principato un giocatore possiede 3 Costruttori, non paga niente per costruire un Palazzo (per maggiori informazioni leggere "Costruttori").

Quando un giocatore costruisce un Palazzo, paga il prezzo di costruzione alla Banca, prende il Palazzo dalle riserve e **immediatamente** lo piazza all'interno del suo Principato. Se un determinato Palazzo non è più disponibile nelle riserve, questo non può più essere costruito.

Un giocatore può piazzare un Palazzo (oppure un Paesaggio) all'interno del suo Principato **ovunque** desideri fintanto che le seguenti regole siano rispettate:

- 1) Il giocatore può piazzare un Palazzo (oppure un Paesaggio) orientato in qualsiasi modo, ma deve piazzarlo completamente sulla griglia. Dato che il segnalino è stampato su entrambe le facce, il giocatore può piazzarlo sia in un senso che nell'altro.
- 2) Il giocatore non può piazzare un Palazzo (oppure un Paesaggio) in modo tale che questo ricopra, anche parzialmente, un altro Palazzo o Paesaggio.
- 3) Un giocatore non può piazzare un Palazzo **direttamente** adiacente ad un altro Palazzo. I Palazzi possono toccarsi, al massimo, tramite gli angoli. Questa regola si applica anche per la Residenza.
Quando nel suo Principato un giocatore possiede 2 o più Costruttori, **può** costruire un Palazzo direttamente adiacente ad un altro Palazzo!
- 4) Un giocatore può costruire un Palazzo (oppure un Paesaggio) direttamente adiacente ad un Paesaggio
- 5) Un giocatore può costruire nel suo Principato ciascun Palazzo soltanto **una volta**.
- 6) Una volta che un Palazzo (oppure un Paesaggio) è stato piazzato nel Principato, il giocatore durante la partita non può spostarlo oppure demolirlo.

Palazzi

3 differenti taglie:

- **grande:** Università
Laboratorio
Officina

- **medio:** Biblioteca
Opera
Studio
Ospedale
Teatro

- **piccolo:** Torre
Cappella

*La residenza **non** rientra in nessuna di queste categorie!*

Ci sono tre Palazzi per ciascuna delle 10 categorie

un Palazzo...

- **fa ottenere 3 PP**
- **incrementa di 4 il VO di un'Opera per 1 - 3 Mestieri**

- **costa 700 Fiorini**
(con 1/2 Costruttori: 300 Fiorini)
(con 3 Costruttori: 0 Fiorini)

- **può essere piazzato orientato in qualsiasi modo**
- **deve trovarsi all'interno della griglia**
- **non deve ricoprire altri Palazzi o Paesaggi**
- **non può essere costruito direttamente adiacente ad un altro Palazzo**
(tranne con 2 o 3 Costruttori!)
- **al massimo un Palazzo per tipo all'interno del Principato**
- **non può essere mosso oppure demolito**

Violazione delle regole di piazzamento di Palazzi e Paesaggi



- 1 viola la regola 1: non all'interno della griglia
- 2 violano la regola 2: ricopre un altro Palazzo o Paesaggio
- 3 violano la regola 3: adiacenti ad un altro Palazzo oppure la Residenza (si assume che il giocatore non possieda 2 oppure 3 Costruttori)
- 5 violano la regola 5: due palazzi uguali (la seconda torre non può essere piazzata)

Prendere una carta Mestiere

Quando un giocatore vuole una nuova carta Mestiere, paga 300 Fiorini alla Banca, pesca le prime **cinque** carte in cima al relativo mazzo (tutte le carte se ce ne sono meno di 5), le esamina, ne sceglie **una** e l'aggiunge alla sua mano. Il giocatore successivamente piazza in fondo al mazzo, faccia coperta ed in un qualsiasi ordine, le quattro carte scartate. Il giocatore può utilizzare questa carta per completare un'Opera, sia nel round in corso se ha ancora un'azione a disposizione oppure in un round successivo. Quando il mazzo dei Mestieri si esaurisce, i giocatori non possono più selezionare questa azione.

Introdurre una Libertà

Gli artisti e gli studiosi si trovano più a loro agio se vivono in un Principato che offre alcune Libertà: Viaggio, Opinione o Religione. In queste circostanze sono anche maggiormente motivati a creare delle Opere. La Libertà di rilievo per un determinato Mestiere è specificata sulla carta stessa.

Quando un giocatore vuole introdurre una Libertà all'interno del suo Principato, paga 300 Fiorini alla Banca, prende dalla riserva il segnalino della Libertà che vuole introdurre e lo piazza sulla relativa casella della sua scheda giocatore. Se la Libertà appena introdotta è importante per l'artista oppure lo studioso che realizza un'Opera all'interno di **questo** Principato, permette di incrementare il VO dell'Opera di 3 punti.

Un giocatore può introdurre, nel suo Principato, ciascuna Libertà soltanto **una volta**. Se la Libertà che il giocatore vuole non è disponibile nella riserva, non è possibile introdurla all'interno del proprio Principato.

Acquisire una carta Bonus

I giocatori possono utilizzare le carte Bonus per aumentare significativamente il VO di un'Opera. Quando un giocatore vuole una carta Bonus, paga 300 Fiorini alla Banca, pesca le prime **cinque** carte in cima al relativo mazzo (tutte le carte se ce ne sono meno di 5), le esamina, ne sceglie **una** e l'aggiunge alla sua mano. Il giocatore successivamente piazza in fondo al mazzo, faccia coperta ed in un qualsiasi ordine, le quattro carte scartate. Quando un giocatore completa un'Opera, può inoltre giocare **nessuna, una, oppure più** carte Bonus (anche nello stesso round in cui ha acquisito la carta). Questa **non** è un'azione separata, ma è parte dell'azione "Completare un'Opera".

Carte Mestiere

1 a scelta tra 5 carte

La carta può essere utilizzata nello stesso round in cui viene presa.

Note: ciascun giocatore può utilizzare questa azione soltanto una volta per round.

Libertà

Incrementa di 3 il VO delle Opere realizzate da 7 tra artisti e studiosi

Note:

- *ciascun giocatore può utilizzare questa azione soltanto una volta per round.*
- *il numero di segnalini disponibili di ciascuna Libertà è uguale al numero di giocatori meno 1.*

Carte Bonus

1 a scelta tra 5 carte

Incrementa il VO di X.

Quando si completa un'Opera, un giocatore può giocare un numero qualsiasi di carte Bonus. Queste vengono successivamente scartate dalla partita.

Le carte Bonus si aggiungono al VO di un'Opera completata (*per maggiori informazioni leggere "Completare un'Opera"*). Il valore da aggiungere può essere poco oppure tanto. Il valore aggiunto si basa su quanti oggetti un giocatore possiede tra quelli elencati sulla carta. Ciascuna carta Bonus può essere giocata soltanto **una volta**. Dopo averla giocata, il giocatore la piazza faccia scoperta vicino al tabellone di gioco; è scartata dalla partita! Quando il mazzo delle carte Bonus si esaurisce, i giocatori non possono più selezionare questa azione.

La migliore Opera

Dopo che tutti i giocatori hanno completato le loro azioni della fase Azione (incluso coloro che hanno deciso di svolgere un minor numero di azioni), i giocatori confrontano i loro VO del round tramite i rispettivi **indicatori** posti lungo il percorso della fama. Il giocatore con il più alto VO del round, guadagna 3 PP e muove la sua **miniatura** in avanti di 3 caselle lungo il percorso della fama. Se due o più giocatori si trovano in parità, tutti guadagnano 3 PP. Se soltanto un giocatore completa un'Opera durante il round, è automaticamente l'autore della migliore Opera e guadagna quindi 3 PP. Se nessun giocatore ha completato Opere nel round, nessuno guadagna i 3 PP.

Dopo aver determinato l'autore della migliore Opera, tutti i giocatori che nel round ne hanno completato una, riprendono indietro dal tabellone di gioco i loro **indicatori**.

Nuovo round

Dopo aver assegnato i 3 PP della migliore Opera, la fase Azione è completata. Il giocatore iniziale cede al vicino di sinistra la miniatura del giocatore iniziale. Questo giocatore diviene il nuovo giocatore iniziale. Muove l'indicatore del round sulla casella successiva della tabella round/VO minimo e comincia un nuovo round.

Guadagnare denaro

Durante una partita, un giocatore può guadagnare denaro in due modi:

- Un giocatore guadagna denaro per ciascun Opera completata: 100 Fiorini moltiplicato il punteggio VO (*per maggiori informazioni leggere "Completare un'Opera"*).
- Un giocatore, in qualsiasi momento della partita, può spostare indietro la sua miniatura lungo il percorso della fama. Per ciascuna casella, il giocatore riceve dalla Banca 100 Fiorini.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita termina dopo il 7° round. I giocatori segnano i punti delle loro carte Prestigio: ciascun giocatore che ha soddisfatto i requisiti delle sue carte Prestigio, guadagna il numero appropriato di PP (*per maggiori informazioni leggere "Carte Prestigio"*).

Il giocatore con il maggior numero di PP (la cui miniatura è stata spostata più in avanti di tutte le altre lungo il percorso della fama) è il vincitore.

Se due o più giocatori si trovano in parità, colui che possiede tra loro la maggior quantità di denaro è il vincitore.

L'autore e l'editore desiderano ringraziare i molti collaudatori per il loro tempo e per i loro preziosi suggerimenti, specialmente:

Frank Biller, Hans-Jürgen Blechinger, Christine and Peter Dürdoth, Andreas Eggert, Andrea Engel, Walburga Freudenstein, Ulrike e Veit Froer, Dieter Habelitz, Sebastian Herrmann, Markus Huber, Steffen Klotz, Ursula Kramer, Reinhard, Regina e Matthias Kramer, Elke Klaus, Gerhard e Christel Kühnle, Marcel Ott, Robert Plückebaum, Rainer Rösner, Rebecca Stümper, Anke Timmering, Natalie e Jens Christopher Ulrich, Dominik Wagner, Rüdiger Wolny ed i numerosi club e gruppi di gioco provenienti da Bödefeld, Bonn, Gerlinger, Hannover, Kleinwalsertal, Ludwigsburg, Rosenheim, Stuttgart e Winterberg.

Nota:

- Le carte Bonus incrementano il VO!
- Le carte Prestigio fanno guadagnare PP!

Si consiglia di leggere sulla pagina seguente il riassunto di tutte le carte Bonus (inclusi gli esempi).

L'Opera migliore

Ogni round, il giocatore con il VO più alto guadagna 3 PP.

Nota:

- L'indicatore evidenzia il VO!
- La miniatura evidenzia i PP!

Nuovo round

Passare la miniatura del giocatore iniziale e spostare l'indicatore del round.

Denaro

- completando un'Opera
- muovendo la miniatura indietro lungo il percorso della fama

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

Avviene dopo 7 round

Si segnano i punti delle carte Prestigio.

Il giocatore con il maggior numero di PP è il vincitore.

Riassunto delle 20 carte Bonus differenti

Accanto a ciascuna carta Bonus c'è un valore di esempio assumendo che il giocatore che la utilizza, abbia i seguenti oggetti:

- 2 Foreste
- 1 Lago
- 0 Parchi

- 0 Giullari
- 2 Costruttori
- 1 Carta Prestigio
- 2 Libertà

- 3 Carte Mestiere (posate sul tavolo)
 - 1 Carta Mestiere e 1 Reclutamento (in mano)
 - Università, Officina, Opera, Torre, Cappella
- (Nota: la Residenza non conta come Palazzo!)



Ciascun **Palazzo** nel tuo principato incrementa il VO di 1 (il VO aumenta di 5)



Ciascun **Palazzo grande** nel tuo principato incrementa il VO di 2 (il VO aumenta di 4)



Ciascun **Palazzo medio** e ciascuna **Foresta** nel tuo principato incrementa il VO di 1 (il VO aumenta di 3)



Ciascun **Palazzo piccolo** e ciascun **Paesaggio** nel tuo principato incrementa il VO di 1 (il VO aumenta di 5)



Ciascuna **taglia di Palazzo** (grande, medio, piccolo) nel tuo principato incrementa il VO di 2 (il VO aumenta di 6)



Ciascun **Paesaggio** nel tuo principato incrementa il VO di 1 (il VO aumenta di 3)



Ciascuna **Foresta** nel tuo principato incrementa il VO di 2 (il VO aumenta di 4)



Ciascun **Lago** nel tuo principato incrementa il VO di 2 (il VO aumenta di 2)



Ciascun **Parco** nel tuo principato incrementa il VO di 2 (il VO aumenta di 0)



Ciascuna **Libertà** nel tuo principato incrementa il VO di 2 (il VO aumenta di 4)



Ciascun **Giullare** nel tuo principato incrementa il VO di 2 (il VO aumenta di 0)



Ciascun **Giullare** e ciascuna **Libertà** nel tuo principato incrementa il VO di 1 (il VO aumenta di 2)



Ciascun **Costruttore** nel tuo principato incrementa il VO di 2 (il VO aumenta di 4)



Ciascun **Costruttore** e ciascun **Lago** nel tuo principato incrementa il VO di 1 (il VO aumenta di 3)



Ciascuna **Carta Prestigio** nel tuo principato incrementa il VO di 2 (il VO aumenta di 2)



Ciascuna **Carta Prestigio** e ciascuna **Libertà** nel tuo principato incrementa il VO di 1 (il VO aumenta di 3)



Ciascun **tipo di Paesaggio** (Foresta, Lago e Parco) nel tuo principato incrementa il VO di 2 (il VO aumenta di 4)
Nota: ciascun tipo conta soltanto come uno indipendentemente dal numero di oggetti di quel tipo che il giocatore possiede!



Ciascuna delle seguenti **Categorie** (Foreste, Lago, Parco, Giullare, Costruttore, Carta Prestigio, Libertà) nel tuo principato incrementa il VO di 1 (il VO aumenta di 5)
Nota: ciascuna categoria conta soltanto come uno indipendentemente dal numero di oggetti di quella categoria che il giocatore possiede!



Ciascuna **Carta Mestiere (e Reclutamento)** nella tua mano (escluse quelle già giocate) incrementa il VO di 1 (il VO aumenta di 2)
Nota: le carte già giocate sono sul tavolo e quindi non contano!



Ciascuna delle tue **Carte Mestiere (e Reclutamento)** sulla tavola (incluse quelle già giocate) incrementa il VO di 1 (il VO aumenta di 3)
Nota: la carta appena giocata è sul tavolo

Riassunto delle 14 carte Prestigio differenti

Accanto a ciascuna carta Prestigio c'è un valore di esempio assumendo che il giocatore, al termine della partita, abbia i seguenti oggetti:

- 2 Foreste
- 1 Lago
- 0 Parchi
- 0 Giullari
- 2 Costruttori
- 1 Carta Prestigio

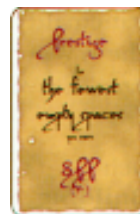
- 2 Libertà
 - 4 Carte Professione e 1 Carta Reclutamento (posate sul tavolo)
 - 1 Carta Professione (in mano)
 - Università, Officina, Opera, Torre, Cappella
- (Nota: la Residenza non conta come Palazzo!)



Per
il maggior numero di Palazzi
guadagni 6 (3) PP
(Nota: se anche un avversario ha 5 Palazzi, il giocatore guadagna 3 PP)



Per almeno
due Palazzi grandi
guadagni 5 PP
(Il giocatore guadagna 5 PP)
Questo punteggio non viene modificato se anche un avversario ha 2 Palazzi grandi.



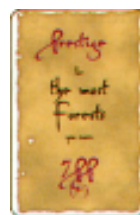
Per
il minor numero di caselle vuote
guadagni 8 (4) PP
(Nota: se un avversario detiene questo primato, il giocatore non guadagna PP)



Per
tutti e tre i tipi di Paesaggi
(Foresta, Lago, Parco)
guadagni 8 PP
(Il giocatore non guadagna niente poiché non ha Parchi)



Per
il maggior numero di Paesaggi
guadagni 7 (4) PP
(Nota: se anche un avversario ha 3 Paesaggi, il giocatore guadagna 4 PP)



Per
il maggior numero di Foreste
guadagni 7 (4) PP
(Nota: il giocatore detiene il primato e quindi guadagna 7 PP)



Per
il maggior numero di Laghi
guadagni 6 (3) PP
(Nota: altri due avversari hanno 1 Lago, il giocatore guadagna 3 PP)



Per
tutte le tre Libertà
guadagni 8 PP
(Il giocatore guadagna 0 PP poiché ha soltanto due Libertà)



Per almeno
4 Palazzi + 2 Libertà + 4 Opere
(Mestieri e Reclut. sul tavolo)
guadagni 6 PP
(Il giocatore guadagna 6 PP)



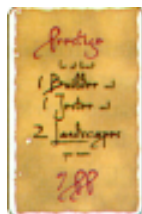
Per
il maggior numero di Giullari
guadagni 6 (3) PP
(Il giocatore non guadagna PP poiché non ha Giullari)
Anche nel caso in cui tutti gli avversari avessero 0 Giullari.



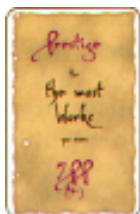
Per
il maggior numero di Costruttori
guadagni 6 (3) PP
(Nota: il giocatore detiene il primato e quindi guadagna 6 PP)



Per
il maggior numero di Parchi
guadagni 5 (3) PP
(Nota: nessun altro giocatore ha Parchi: il giocatore non guadagna PP)
I giocatori non possono trovarsi in parità con zero oggetti e quindi non ottengono i 3 PP.



Per almeno
1 Costruttore + 1 Giullare + 2 Paesaggi
guadagni 7 PP
(Il giocatore guadagna 0 PP poiché non ha Giullari)



Per
il maggior numero di Opere
(Mestieri e Reclut. sul tavolo)
guadagni 7 (4) PP
(Nota: un altro avversario ha realizzato 5 Opere pertanto il giocatore guadagna 4 PP)

Se avete commenti, domande oppure suggerimenti, scrivetece al seguente indirizzo:

Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174, USA

RioGames@aol.com oppure visitate il nostro sito web all'indirizzo www.riograndegames.com

Traduzione curata da Michele Mura – michelemura@libero.it

© 1999 Richard Ulrich / Wolfgang Kramer

© 2000 Ravensburger Spieleverlag

230929