

*Everdell*  
**NEWLEAF**

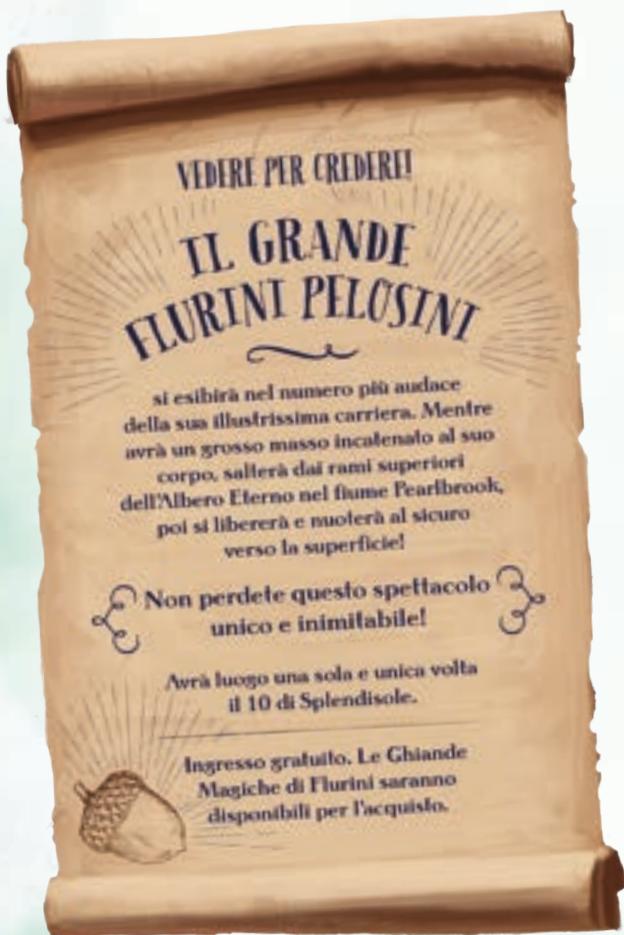
REGOLAMENTO

# PANORAMICA

Nuovi animali e nuove idee arrivano ogni giorno alla stazione dei treni di Newleaf! Essendo la prima città ufficiale di Everdell, Newleaf è diventata una destinazione florida con numerose ed emozionanti opportunità da scoprire ed esplorare. Attrirate visitatori entusiasti nella vostra città, fate prenotazioni, viaggiate più lontano con i biglietti e costruite la città più prospera che Everdell abbia mai visto!

*Newleaf* introduce 59 nuove carte Animale e Costruzione da aggiungere al mazzo principale, espandendo ampiamente le opzioni strategiche e le possibili combinazioni. Utilizzando i nuovi segnalini occupato dorati, queste carte possono combinarsi con le carte del gioco base per creare interessanti nuove sinergie. Le carte Visitatore offrono una nuova opportunità di punteggio a fine partita e i biglietti e i segnalini Prenotazione rendono le decisioni sulle tempistiche più cruciali che mai.

Preparatevi a vivere un nuovissimo *Everdell* che continuerà a deliziarvi e sorprendervi per molte stagioni a venire. Benvenuti a *Newleaf*!



## RICONOSCIMENTI

**Autore del Gioco:** James A. Wilson

**Sviluppo:** Dann May, Clarissa Wilson, Dan Yarrington

**Illustrazioni:** Andrew Bosley

**Illustrazioni Aggiuntive:** Naomi Robinson, Natalie Johnson

**Progetto Grafico:** Natalie Johnson, Jared Gannuscio

**Revisione Regole:** Petra Schlunk

**Revisione Regole e Proofreading:** Charlotte Jones, Chrissy Peske, Tim Schuetz, Michael Cyr

**Produzione:** Tim Schuetz

**Produttore:** Skye Walker

**Produttore Esecutivo ed Editore:** Dan Yarrington

**Playtester:** Andrew Albertsen, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Joshua e Lee Boruch, Joëlle Cathala, Jennifer Dingman, Danielle Dolloff, Gabrielle Dolloff, Tim Dolloff, Jean-François Knebel, Cory Kneeland, Benjamin Leroy-Beaulieu, Carlos Lopez, Katherine Parker, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Karl Schwantes, Nassouh Toutoungi, Damien Vocanson, Stéphanie Vocanson-Manzi, Anthony Williams, Erin Williams, Kim Williams

**Edizione Italiana**

**Traduzione:** Denise Venanzetti

**Revisione:** Aurora Casaro, Vittoria Vincenzi

**Adattamento Grafico:** Ilaria Borza

**Direzione Editoriale:** Massimo Bianchini



Starling Games is an imprint of Tabletop Tycoon, Inc. 

# CONTENUTO



32 CARTE VISITATORE



3 CARTE FORESTA



59 CARTE ANIMALE  
E COSTRUZIONE



9 CARTE EVENTO  
SPECIALE



18 TESSERE  
VAGONE



1 SACCHETTO  
STAZIONE DI  
NEWLEAF



18 SEGNALINI  
OCCUPATO  
DORATI



6 SEGNALINI  
PRENOTAZIONE



2 TESSERE  
EVENTO  
BASE



6 BIGLIETTI



20 SEGNALINI  
DA 6 PUNTI



GATTI PIPISTRELLI LUMACHE API



TABELLONE STAZIONE NEWLEAF

24 ANIMALI CON 4 CARTE POTERE  
GIOCATORE, 4 AMBASCIATORI RANA  
E 4 VIAGGIATORI CONIGLIO

(DA USARE IN EVERDELL PEARLBROOK E SPIRECREST)



# PREPARAZIONE

Seguite le normali regole di preparazione del gioco *Everdell* con queste aggiunte. La preparazione di *Newleaf* è identica per lo svolgimento del gioco normale e la modalità in solitario, tranne dove indicato.

- 1 Collocare il tabellone Stazione di *Newleaf* lungo il lato destro del tabellone principale.
- 2 Mescolare le carte Animale e Costruzione con il simbolo *Newleaf* nel mazzo principale prima di distribuire le carte.
- 3 Mescolare le carte Visitatore. Dividere il mazzo in due metà il più pari possibili e formare 2 mazzi a faccia in su sulla piattaforma visitatori del tabellone Stazione.
- 4 Collocare 3 carte del mazzo principale a faccia in su sul tabellone Stazione.
- 5 Collocare le tessere Vagone nel sacchetto, pescare 3 tessere e collocarne 1 su ognuno dei vagoni del treno vuoti vicino alla Stazione.
- 6 Dare a ogni giocatore 3 segnalini occupato dorati.

**Modalità in solitario:** *Rugwort* non riceve questi segnalini.

**Preparazione Aggiuntiva Facoltativa:** *Newleaf* offre un numero di moduli e componenti che potete includere quando giocate a *Everdell* o a una qualsiasi delle sue espansioni. Quando giocate con il tabellone Stazione oppure con l'espansione *Newleaf* nella sua interezza, è consigliabile non includere le altre espansioni principali (*Pearlbrook* o *Spirecrest*).

- 7 **Biglietti:** Dare a ogni giocatore 1 Biglietto con il lato Andata a faccia in su.
- 8 **Prenotazioni:** Dare a ogni giocatore 1 segnalino Prenotazione con il lato - a faccia in su.

**Modalità in solitario:** *Rugwort* non riceve né un Biglietto né un segnalino Prenotazione.

- 9 **Luoghi Foresta:** Le 3 carte Foresta di *Newleaf* sono tutte identificabili dal simbolo *Newleaf*. È possibile mescolare queste carte nel mazzo delle altre carte Foresta durante la preparazione.

- 10 **Eventi Speciali:** Le carte Evento speciale di *Newleaf* possono essere aggiunte come si desidera:

- Mescolandole con tutte le altre carte Evento speciale durante la preparazione.
- Mescolandole e pescando 2 carte Evento speciale di *Newleaf* e 2 carte Evento speciale del gioco base durante la preparazione.
- Selezionando solo carte Evento speciale di *Newleaf*.

**Nota:** A causa del gran numero di carte aggiuntive del mazzo base durante le partite con *Newleaf*, è consigliabile rimuovere gli Eventi speciali che dipendono dalle carte del gioco base (come Servizio Dottore Volante e Ricordare i Caduti) prima di selezionare gli Eventi speciali da aggiungere alla vostra partita.



**II Eventi Base:** *Newleaf* offre 2 Eventi base extra. Collocarli sul tabellone principale nei loro spazi designati. Questo aumenta il numero di Eventi base disponibili durante la partita. Se si sta giocando a *Pearlbrook*, non includere questi o nessun altro Evento base.

**Opzione per le Carte di *Newleaf*:** Queste possono essere usate senza nessun altro componente di *Newleaf*. Per aggiungere solo queste carte al gioco base:

Rimuovere entrambe le carte Locomotiva e poi mescolare le carte Animale e Costruzione di *Newleaf* nel mazzo principale.

Dare a ogni giocatore 3 segnalini occupato dorati.



# LA STAZIONE DEI TRENI DI NEWLEAF

Newleaf è una trafficata città in crescita a Everdell, e ora che il sistema ferroviario è completamente operativo, molti nuovi animali e grandi idee stanno per arrivare nella Vallata Smeraldo.

La Stazione dei Treni di Newleaf offre diverse opportunità per ampliare le vostre scelte strategiche.

## CARTE STAZIONE

Le carte Animale e Costruzione a faccia in su sul tabellone Stazione funzionano come le carte Prato e possono essere giocate nel vostro turno. Ogni volta che giocate una carta dalla Stazione, ottenete anche la ricompensa elencata sulla tessera Vagone accanto alla carta.

Questa ricompensa viene ottenuta **dopo** che avete risolto completamente la carta giocata e qualsiasi carta aggiuntiva che potreste avere attivato come risultato.

Dopo aver ottenuto la ricompensa, mettete da parte la tessera Vagone e pescate 1 tessera sostitutiva dal sacchetto. Rifornite la carta che avete giocato con una nuova carta dal mazzo principale.

Le carte sul tabellone Stazione non sono carte Prato, e di conseguenza qualsiasi capacità che influisce sulle carte Prato (come la Locanda) non si applica alle carte Stazione.

## COLLINETTA

Potete collocare un lavoratore sulla Collinetta per scegliere 3 carte qualsiasi dal Prato e/o dalla Stazione da scartare. Rifornite le carte scartate dal mazzo principale, poi pescate

3 carte qualsiasi dal Prato e/o dalla Stazione e mettetele nella vostra mano.

Dopo aver pescato le vostre carte, potete quindi ottenere la ricompensa mostrata su 1 delle tessere Vagone. Mettete da parte quella tessera Vagone e pescate 1 tessera sostitutiva dal sacchetto.

Infine, ripristinate le carte pescate.

La Collinetta è un luogo condiviso, permette quindi a diversi lavoratori di visitarlo nello stesso momento, ma potete avere solo 1 dei vostri lavoratori alla volta su questo luogo.



## VISITATORI

Nel vostro turno, potete collocare 1 dei vostri lavoratori sulla Stazione per ottenere 1 Visitatore. Le carte Visitatore faranno ottenere il punteggio elencato se la vostra città conterrà i loro requisiti alla fine della partita.

*Nota:* Se una carta Visitatore richiede un numero specifico di risorse “rimanenti”, quelle risorse possono essere usate sia per soddisfare la carta Visitatore sia qualsiasi eventuale bonus di punteggio di fine partita (come il Fornaio).



QUESTO VISITATORE VALE 5 PUNTI ALLA FINE DELLA PARTITA SE AVETE ALMENO 4 CARTE DESTINAZIONE (ROSSO) NELLA VOSTRA CITTÀ; ALTRIMENTI VALE 0 PUNTI.

### Per ottenere una carta Visitatore:

- Collocate un lavoratore sulla Stazione. La Stazione è un luogo condiviso, permette a diversi lavoratori di visitarlo nello stesso momento, ma potete avere solo 1 dei vostri lavoratori alla volta su questo luogo.
- Scegliete 1 delle carte Visitatore a faccia in su e scartatela a faccia in giù sulla pila degli scarti Visitatore.
- Collocate 1 delle 2 carte Visitatore a faccia in su vicino alla vostra città.
- Ottenete la ricompensa mostrata su 1 delle tessere Vagone accanto alla Stazione; mettete da parte quella tessera e pescate una tessera sostitutiva dal sacchetto.

Le carte Visitatore valgono punti solo se soddisfatte i loro requisiti alla fine della partita.

Ogni volta che prendete l'ultima carta Visitatore di uno dei due mazzi, ripristinate i mazzi Visitatore: mescolate la pila degli scarti e dividete il mazzo a metà, collocando una metà a faccia in su per rifornire il mazzo vuoto e l'altra metà a faccia in su sotto al mazzo Visitatore rimasto.

*Nota:* Rimetterete le tessere Vagone usate nel sacchetto solo quando il sacchetto sarà vuoto.

*Mangiare budini e scrivere poesie  
Sono bravo solo in una di queste cose*

*Quindi lascerò perdere l'altra*

*Fine*

*—Chef Waggle Buzzworth*



# LE CARTE DI NEWLEAF

Le carte di *Newleaf* vengono giocate come normali carte Animale e Costruzione del gioco base, con l'eccezione che esse non possono usare i normali segnalini occupato. Dovete usare invece i vostri segnalini occupato dorati. Questo viene indicato sulle carte tramite uno stendardo dorato. L'unica eccezione: potete collocare un normale segnalino occupato sull'Albero Eterno per giocare una carta Animale di *Newleaf*.

I segnalini occupato dorati possono essere giocati solo con le carte Animale e Costruzione di *Newleaf*. Non potete mai usare più di 3 segnalini occupato dorati. Se scartate una carta che ha un segnalino occupato dorato su di essa, non riprendete quel segnalino.

*Un "lucino" è la moneta più piccola.  
Una "scintilla" vale cinque lucini.  
Un "brillio" vale dieci lucini.*



STENDARDO DORATO



**QUESTO INVENTORE PUÒ ESSERE GIOCATO GRATUITAMENTE COLLOCANDO UN SEGNALINO OCCUPATO DORATO SU UNA QUALSIASI CARTA COSTRUZIONE BLU NELLA VOSTRA CITTÀ, COME PER ESEMPIO LA TORRE DELL'OROLOGIO.**



STENDARDO DORATO

**IL MURO ETERNO VI PERMETTE DI GIOCARRE GRATUITAMENTE QUALSIASI CARTA ANIMALE VIOLA (COME IL RE) NELLA VOSTRA CITTÀ, A PATTO CHE ABBIATE UN SEGNALINO OCCUPATO DORATO DA COLLOCARE SUL MURO ETERNO.**

## BIGLIETTI

Questo è un modulo facoltativo che può essere aggiunto (con o senza Stazione di *Newleaf*) quando giocate a *Everdell* e le sue espansioni. I Biglietti vi permettono di muovere i lavoratori schierati fino a 2 volte durante la partita.

**Come azione del vostro turno**, potete girare il vostro Biglietto Andata per muovere 1 qualsiasi dei vostri lavoratori schierati su un qualsiasi nuovo luogo.



**In qualsiasi momento dopo esservi preparati per l'estate**, come azione del vostro turno, potete scartare il vostro Biglietto Ritorno permanentemente e muovere di nuovo 1 qualsiasi dei vostri lavoratori schierati su un qualsiasi nuovo luogo.



Dovete seguire tutte le normali regole di posizionamento lavoratori per il nuovo posizionamento del vostro lavoratore. Attivate il nuovo luogo come di norma, come se aveste appena schierato il vostro lavoratore. Non potete usare il biglietto per muovere il vostro Ambasciatore rana, Grande Animale o lavoratore qualsiasi su un luogo permanente.

## SEGNALINI PRENOTAZIONE

Questo è un modulo facoltativo che può essere aggiunto (con o senza Stazione di *Newleaf*) quando giocate a *Everdell* e le sue espansioni.

Nel vostro turno, avete **una nuova azione disponibile: prenotare una carta!** Per fare ciò, prendete una qualsiasi carta dal Prato oppure dalla Stazione e collocatela a faccia in su al di sotto del vostro segnalino Prenotazione. In un turno futuro, potete giocare questa carta prenotata per 1 risorsa in meno di qualsiasi tipo. Questo conta come un'abilità inerente al giocare carte. Dopo aver fatto ciò, girate il vostro segnalino Prenotazione in modo che mostri il lato "Stagione". Non potete usare di nuovo il vostro segnalino Prenotazione fino a che non effettuate l'azione Prepararsi per la Stagione.



Quando effettuate Prepararsi per la Stagione:

- Se possedete ancora una carta prenotata, potete scegliere di scartarla ora, permettendo al vostro segnalino Prenotazione di venire usato per una carta diversa nella stagione che sta iniziando.
- Se il vostro segnalino Prenotazione mostra il lato "Stagione", rigiratelo sul suo altro lato (- 🍷).

La carta nella vostra riserva non conta come presente nella vostra mano, nel Prato oppure nella Stazione. Potete usare l'effetto - 🍷 del segnalino Prenotazione oppure un'altra abilità inerente al giocare carte quando giocate questa carta, ma non entrambe.

## NUOVI POTERI GIOCATORE



I Poteri Giocatore (introdotti nell'espansione *Bellfaire*) danno a ogni giocatore un'abilità unica. Se giocate con queste carte, mescolatele con tutte le altre carte Potere Giocatore durante la preparazione. A ogni giocatore dovrebbero venire distribuite 2 carte Potere Giocatore ed egli deve sceglierne 1. Oppure, se non avete carte Potere Giocatore provenienti da altre espansioni, distribuite 1 carta a ogni giocatore. Rimettete qualsiasi carta rimanente nella scatola. Inoltre, rimuovete il primo lavoratore per ogni giocatore dalla sezione "primavera" dell'Albero Eterno; non verrà utilizzato nelle partite con i Poteri Giocatore.

- Tutti i poteri sono delle aggiunte alle normali regole del gioco, quindi non vanno a sostituire le normali funzioni dei lavoratori che sono permesse nella partita.
- Quando usate i Poteri Giocatore, **non ottenete un lavoratore durante l'azione Prepararsi per la Stagione in primavera.**
- I Poteri Giocatore non sono considerati "abilità inerenti al giocare carte" quindi i loro effetti possono essere combinati con le abilità inerenti al giocare carte di altre carte.
- I Poteri Giocatore non si combinano con le abilità dei Grandi Animali di *Spirecrest*.

## EVENTI BASE

Aggiunti durante la preparazione, aumentano il numero di Eventi base disponibili durante la vostra partita.



L'evento Grande Città richiede che abbiate almeno 15 carte nella vostra città. Questo include qualsiasi carta Animale o Costruzione che condivide uno slot o che non occupa uno slot.



L'evento Volo Panoramico richiede che abbiate almeno 3 carte Prosperità viola nella vostra città.

# MODALITÀ IN SOLITARIO (RUGWORT) PER NEWLEAF

Fermate quel treno!

Rugwort continua con le sue buffonate cercando di infiltrarsi nella stazione dei treni di *Newleaf*, convincendo gli animali a unirsi a lui con false promesse e ricorrendo al puro e semplice ladrocinio quando le sue solite tattiche non funzionano. Dovete far fare le valigie a quel ratto una volta per tutte, con un biglietto di sola andata per non tornare mai più!

Quando giocate in solitario con l'espansione *Newleaf*, usate le regole per la modalità in solitario del gioco base, includendo i tre anni di difficoltà, con queste regole aggiuntive:

**Visitatori:** Quando Rugwort effettua l'azione Prepararsi per la Stagione, dategli la carta Visitatore visibile dal valore più alto. Se c'è una parità, decidete voi quale carta dargli. Rugwort ottiene i punti indicati per ognuna delle sue carte Visitatore alla fine della partita.

**Carte Stazione:** Ogni volta che giocate una carta Stazione, Rugwort ottiene 1 segnalino punto. Poi, Rugwort gioca una carta seguendo le sue normali regole per giocare carte.

**Segnalini occupato dorati:** Quando usate i vostri segnalini occupato dorati, date a Rugwort queste ricompense dalla riserva generale:

- 1° segnalino occupato dorato: nessuna ricompensa
- 2° segnalino occupato dorato: 2 segnalini punto
- 3° segnalino occupato dorato: 3 segnalini punto



**Biglietti:** Quando usate i vostri Biglietti Andata e Ritorno, tirate il dado a 8 facce e date a Rugwort una ricompensa dalla riserva generale in base al risultato:

- 1: nessuna ricompensa
- 2-3: 1 segnalino punto
- 4-5: 2 segnalini punto
- 6-7: Rugwort gioca una carta seguendo le sue normali regole per giocare carte
- 8: Rugwort ottiene 1 segnalino punto e gioca una carta

**Prenotazioni:** Dopo aver giocato una carta usando il vostro segnalino Prenotazione, Rugwort gioca una carta seguendo le sue normali regole per giocare carte. In aggiunta, dovete rivelare 4 carte dal mazzo e se almeno una di esse è dello stesso colore della carta che avete appena giocato, Rugwort gioca anche quella carta rivelata. Se vengono rivelate più carte di quello stesso colore, scegliete voi quale carta gioca. Scartate le altre 3.

**Nota:** Rugwort non riceve segnalini occupato dorati, Biglietti o segnalini Prenotazione durante la preparazione.

# INDICE

## POTERI GIOCATORE



**Api:** Ogni volta che giochi un Animale o una Costruzione che non sono carte Produzione verde, dopo aver risolto completamente quella carta puoi scartare 1 carta dalla tua mano per attivare 1 carta Produzione verde nella tua città (tranne le carte Leggendarie). Non puoi usare questa abilità quando sei in autunno.



**Gatti:** Puoi collocare i tuoi lavoratori su un qualsiasi luogo Base, luogo Foresta o carta Destinazione rossa occupati da un avversario. Questo si applica sia alle carte Destinazione aperte (quelle con un ) che alle carte Destinazione rosse che non sono aperte. Di conseguenza, se un avversario colloca 1 lavoratore su una Regina nella sua città, anche tu puoi collocare 1 dei tuoi lavoratori su quella Regina in un turno futuro. Se il tuo avversario muove il suo lavoratore dal luogo, il tuo lavoratore gatto viene ora considerato come se stesse occupando il luogo, bloccandolo quindi secondo le normali regole di posizionamento. Quando collochi il tuo lavoratore su una carta Destinazione rossa nella città di un avversario, tratta il luogo come se si trovasse nella tua città, fatta eccezione per il fatto che, se è una carta Destinazione aperta, egli ottiene comunque 1 segnalino punto dalla riserva generale. Se collochi il lavoratore su un luogo permanente, resta lì in maniera permanente. Non puoi visitare la Chiesa, la Nave Pirata o il Magazzino degli avversari e neanche le carte Leggendarie.



**Lumache:** All'inizio della partita, pesca 7 carte senza guardarle e collocale in un mazzo a faccia in giù nella tua area di gioco. Ogni volta che un avversario gioca una carta Produzione verde, dopo che risolve la carta puoi dargli 1 carta (senza guardarla) da questo mazzo per attivare la carta Produzione verde che ha giocato in modo che valga per te. Scarta la carta se la mano dell'avversario è già al limite. Usa le carte nella città avversaria per determinare il valore dell'effetto. Quando le 7 carte nel mazzo si esauriscono, non puoi più effettuare questa abilità. Non puoi attivare la Banca, il Magazzino, Rugwort il Turbolento e neanche le carte Leggendarie.



**Pipistrelli:** Ogni volta che giochi una carta, dopo che l'hai risolta completamente puoi prendere fino a 1 carta dal Prato e collocarla in un mazzo a faccia in giù accanto alla tua città. Questo mazzo è il tuo Archivio. In un turno futuro, puoi giocare una qualsiasi carta nel tuo Archivio come tua azione. Le carte nel tuo Archivio contano come se fossero nella tua mano, nel Prato o nella Stazione ai fini degli sconti di abilità inerenti al giocare carte, come la Locanda o l'Hotel, ma non possono essere scartate. Puoi guardare le carte nell'Archivio in qualsiasi momento.

## ANIMALI

**Conducente:** Quando collochi un lavoratore su questa carta, puoi copiare 1 qualsiasi carta Destinazione rossa nella città di un avversario, anche se non è una carta . Tratta il luogo copiato come se si trovasse nella tua città. C'è solo un'eccezione: se copi un Conducente, puoi allora copiare una carta Destinazione rossa nella tua stessa città. Non puoi copiare il Cimitero, la Chiesa, il Monastero, la Nave Pirata e neanche le carte Leggendarie.

**Diplomatico:** Dopo aver giocato una carta Animale, puoi dare a un avversario 1 carta dalla tua mano. Se lo fai, ottieni 1 segnalino punto e peschi 1 carta dal mazzo. Se le mani dei tuoi avversari sono tutte già al limite, puoi scartare la carta invece di darla a un avversario. Ottieni comunque 1 segnalino punto e 1 carta.

**Fabbro di Trucioli:** Quando collochi un lavoratore su questa carta, puoi attivare 2 diverse carte Produzione verde nella tua città. Non puoi attivare le carte Leggendarie.

**Fornaio:** Alla fine della partita, vale 2 punti per ognuna delle tue bacche rimanenti, fino a un massimo di 6 punti.

**Fotografo:** Alla fine della partita, puoi copiare 1 qualsiasi carta Prosperità viola nella città di un avversario. Il Fotografo vale 2 punti, più i soli punti bonus della carta viola che hai copiato. Calcola i punti bonus in base alla tua città.

**Giardiniere:** Quando viene giocato, puoi attivare fino a 2 diverse carte Produzione verde nella tua città.



**Inventore:** Quando giochi un Animale o una Costruzione, puoi scartare questo Inventore dalla tua città per diminuire il costo della carta giocata di massimo 3 risorse qualsiasi, in qualsiasi combinazione. Non ottieni le risorse scontate. Questa carta non può essere combinata con nessun'altra abilità inerente al giocare carte.

**Lampionaio:** Quando viene giocato e durante la Produzione, puoi pescare 2 carte dal mazzo, dal Prato e/o dalla Stazione. Non devono provenire per forza dallo stesso posto. Puoi pescare 1 carta se nella tua mano hai spazio solo per 1 carta.

**Mugnaio:** Quando viene giocato e durante la Produzione, puoi scegliere di pagare 1 ciottolo per ottenere 3 segnalini punto.

**Poeta:** Quando viene giocato, scegli un colore e pesca tutte le carte di quel colore dal Prato, fino al tuo limite di mano. Ottieni 1 segnalino punto per ogni carta che hai pescato. Rifornisci il Prato quando hai fatto. Se hai giocato il Poeta dal Prato, rifornisci quello spazio prima di attivare il Poeta.

**Prestigiatore:** Quando viene giocato e durante la Produzione, puoi scegliere di scartare 1 carta Animale o Costruzione dalla tua città per ottenere 1 segnalino punto e 1 risorsa qualsiasi. Il Prestigiatore non può scartare sé stesso.

**Sindaco:** Quando viene giocato e durante la Produzione, ottieni 1 segnalino punto. Poi, ottieni 1 segnalino punto per ogni 5 slot che hai riempito nella tua città (arrotondati per difetto). Non contare le carte che non occupano uno slot nella tua città come il Vagabondo o la Strada Principale.

## COSTRUZIONI

**Banca:** Quando viene giocata e durante la Produzione, colloca 1 segnalino punto dalla riserva generale su questa Banca. Aumenta il tuo limite di mano di 1 carta per ogni segnalino punto sulla tua Banca.

**Biblioteca:** Alla fine della partita, vale 1 punto per ogni colore di carta nella tua città, quindi la Biblioteca può farti ottenere un massimo di 5 punti bonus aggiuntivi.

**Hotel**  : Quando collochi un lavoratore qui, puoi giocare un Animale o una Costruzione dalla tua mano per 3 risorse in meno a tua scelta. Non ottieni le 3 risorse. Ottieni 2 segnalini punto se un avversario visita il tuo Hotel. Anche se le carte Leggendarie non fanno parte della tua mano, puoi usare un Hotel per giocare una carta Leggendaria. Questa carta non può essere combinata con nessun'altra abilità inerente al giocare carte.

**Locomotiva:** Quando collochi un lavoratore qui, puoi giocare una carta Stazione per 3 risorse in meno a tua scelta. Non ottieni le 3 risorse. Questa carta non può essere combinata con alcuna altra abilità inerente al giocare carte.

**Mongolfiera:** Quando viene giocata, copia una qualsiasi carta Viaggiatore bronzo in una città avversaria. Attiva la carta copiata come se si trovasse nella tua città. C'è una sola eccezione: se copi una Mongolfiera, allora puoi copiare un Viaggiatore bronzo nella tua stessa città. Non puoi copiare il Giullare, la Strada Principale, le Rovine e neanche le carte Leggendarie.

**Municipio:** Dopo aver giocato una carta Costruzione nella tua città, puoi dare a un avversario 1 carta dalla tua mano. Se lo fai, ottieni 1 segnalino punto e peschi 1 carta dal mazzo. Se le mani dei tuoi avversari sono tutte già al limite, puoi scartare la carta invece di darla a un avversario.

**Muro Eterno:** Alla fine della partita, vale 2 punti ogni 5 slot che hai riempito nella tua città (arrotondati per difetto). Non contare le carte che non occupano uno slot nella tua città come il Vagabondo. Il Muro Eterno non occupa uno slot nella tua città.

**Museo:** Dopo aver giocato un Animale o una Costruzione, puoi pescare 2 carte dal mazzo.

**Sala da Tè:** Quando viene giocata e durante la Produzione, puoi dare a un avversario 1 carta dalla tua mano. Se lo fai, ottieni 1 risorsa qualsiasi e peschi 1 carta dal mazzo. Se le mani dei tuoi avversari sono tutte già al limite, puoi scartare la carta invece di darla a un avversario. Ottieni comunque 1 risorsa e 1 carta.

**Serra:** Questa carta può condividere uno slot con una Fattoria nella tua città, anche se non è obbligatorio. Puoi giocare una Fattoria sullo stesso slot di una Serra nella tua città. Solo una Serra per Fattoria. Quando viene giocata e durante la Produzione, pesca 1 carta e, se condivide uno slot con la Fattoria, ottieni anche 1 risorsa qualsiasi.

**Strada Principale:** Non occupa uno slot nella tua città. Crea uno slot aggiuntivo nella tua città. Non può essere copiata o rimossa, né può venire attivata con una Bussola di *Pearlbrook*.

**Vagone Merci:** Quando viene giocato, colloca immediatamente su questa carta 2 rametti, 2 resine, 2 ciottoli e 2 bacche dalla riserva generale. Fai questo solo quando la carta viene giocata per la prima volta. Poi, quando viene giocata e durante la Produzione, puoi ottenere 2 risorse qualsiasi da questa carta; non devono per forza essere uguali. Le risorse rimanenti su questa carta non vengono considerate parte della tua riserva personale e non contano ai fini delle carte come il Fornaio. Quando copi con una Talpa Minatrice, puoi prendere 2 risorse dal Vagone Merci del tuo avversario.



STARLING  
GAMES

