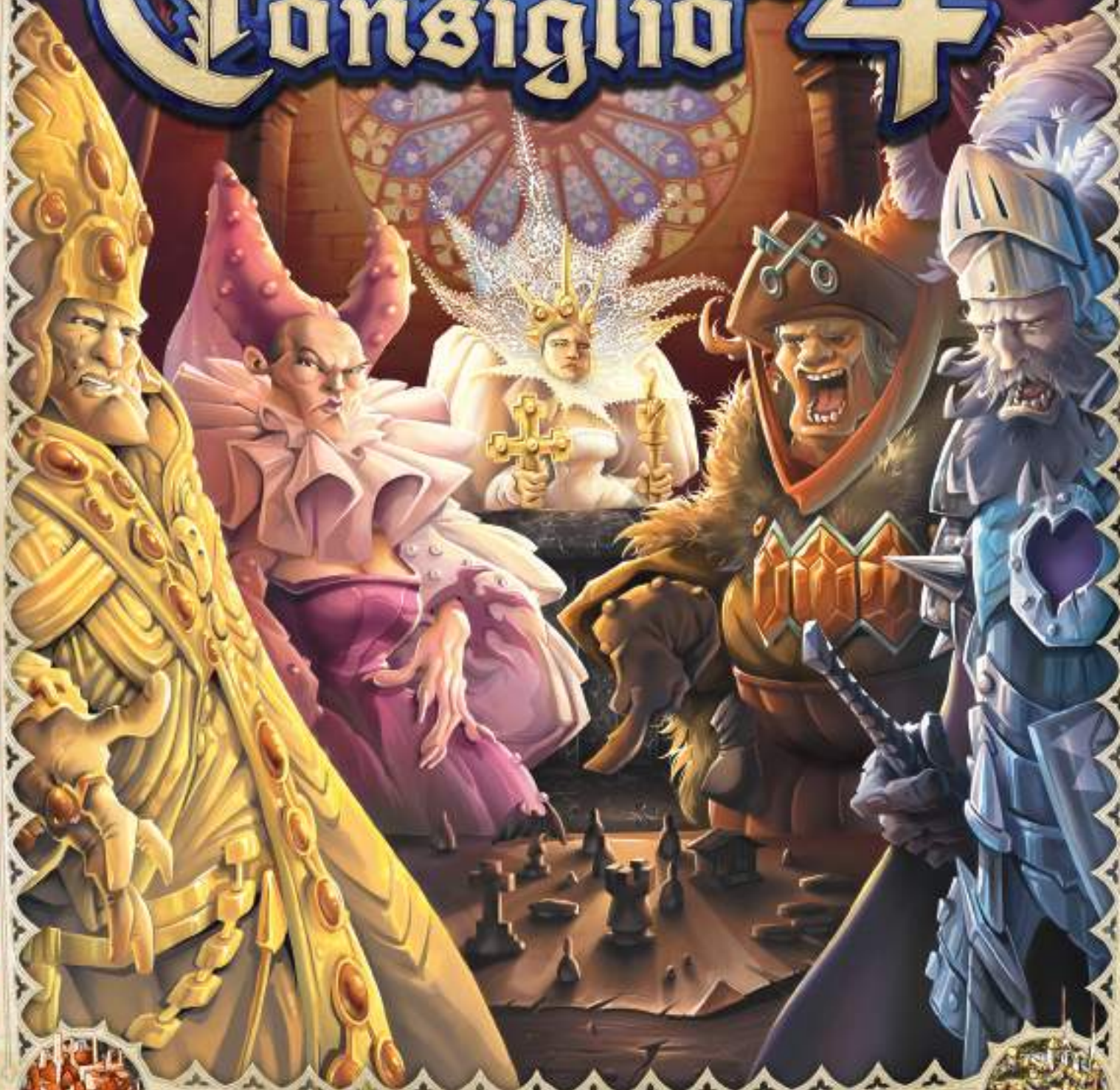


SIMONE LUCIANI & DANIELE TASCINI



Consiglio dei 4



REGOLAMENTO



INTRODUZIONE

È un periodo di ricchezza e prosperità per le tre regioni che compongono l'Impero, e voi ricchi mercanti in cerca di espandere i vostri interessi commerciali, volete quelle ricchezze! Ogni Regno è governato da un consiglio di quattro nobili scelti tra le sei famiglie più potenti dell'Impero. Aiutate i membri di queste famiglie ad ottenere un posto nei vari consigli e sarete in grado di persuadere questi saggi consiglieri a vendervi i permessi di cui avete bisogno per espandervi attraverso l'Impero (ricordatevi che la Regina è un potente alleato, ottenetene il favore e sarete in grado di espandervi senza aver bisogno dei permessi!). Il mercante che raccoglie il maggior numero di permessi e stabilisce attività commerciali nei luoghi migliori sarà il mercante più famoso e vincerà il gioco!



**1
MINIATURA
REGINA**



**24 MINIATURE CONSIGLIERI
4 in 6 colori**



**4 MINIATURE MERCANTI
(GRANDI)
1 in 4 colori**



**44 MINIATURE MERCANTI
(PICCOLE)
11 in 4 colori**

CONSIGLIO DEI 4

CONTENUTO



30 SEGNALINI SERVITORE

21 Segnalini Servitore singolo
9 Segnalini Servitore triplo



14 SEGNALINI CITTÀ



8 SEGNALINI GIOCATORE

2 in 4 colori

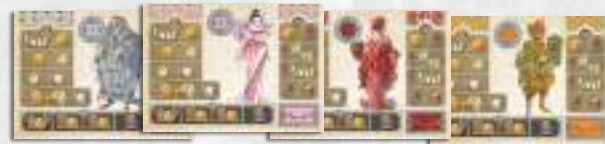


1 PLANCIA DI GIOCO A DUE FACCE

Una mappa divisa in 3 regioni: Costa, Collina, Montagna



1 PLANCIA TRACCIATO



4 RIASSUNTI DI GIOCO



90 CARTE POLITICA

13 in 6 colori, 12 Jolly



45 TESSERE PERMESSO COMMERCIALE

divise per le 3 regioni



7 TESSERE RICOMPENSE

4 Colore e 3 Regione



5 TESSERE RICOMPENSA DELLA REGINA

PREPARAZIONE

1. PLANCE

• Piazzate la **Plancia di Gioco** e la **Plancia Tracciato**, una di fianco all'altra al centro del tavolo. La mappa ha due lati, potete scegliere quale lato utilizzare all'inizio della partita.

REGIONI: La Plancia di Gioco è divisa in 3 regioni. Ogni regione contiene 5 città i cui nomi sono in ordine alfabetico: A-E sulla Costa, F-H in Collina e K-O in Montagna. Le città hanno 4 spazi Mercante ognuna, e sono collegate da strade.

➔ **COSTA** ➔ **COLLINA** ➔ **MONTAGNA** ➔



CITTÀ
STRADA
SPAZIO MERCANTE
NOME CITTÀ

2. SEGNALINI CITTÀ

• Mescolate i 14 **Segnalini Città**. Piazzate 1 segnalino a faccia in su nello spazio corrispondente di ogni città. La città grigia (Juvelar o Graden a seconda del lato scelto) non riceve un segnalino Città.

3. TESSERE PERMESSO COMMERCIALE

• Dividete le **Tessere Permesso Commerciale** in 3 pile in base alla regione stampata sul retro (Costa, Collina, Montagna). Mescolate le 3 pile separatamente e piazzatele a faccia in giù sugli spazi corrispondenti della Plancia di Gioco. Pescate 2 tessere per regione e piazzatele a faccia in su negli spazi designati.

4. LA REGINA

• Piazza la **Miniatura della Regina** nella città grigia (Juvelar o Graden, a seconda del lato scelto).

5. TESSERE RICOMPENSA DELLA REGINA

• Piazzate le **Tessere Ricompensa della Regina** sulla Plancia Tracciato in una pila in ordine numerico (con la prima tessera in cima e la quinta sul fondo) nello spazio corrispondente vicino ai tracciati.





6. TESSERE RICOMPENSA REGIONE E RICOMPENSA COLORE

- Piazzate le 3 Tessere Ricompensa di Regione negli spazi corrispondenti sulle Regioni della Plancia di Gioco (Costa, Collina, Montagna).
- Piazzate le 4 Tessere Ricompensa Colore negli spazi corrispondenti al centro della Plancia Tracciato.

7. LINEE DEL CONSIGLIO

• Mescolate le Carte Politica e pescatene una per ognuno dei 16 spazi delle 4 Linee del Consiglio (3 per le Linee delle Regioni sulla Plancia di Gioco e 1 per la Linea della Regina sulla Plancia Tracciato). Piazzate in ogni spazio la Miniatura Consigliere del corrispondente colore. Se non ci sono più miniature disponibili del colore pescato, oppure se pescate un Jolly (carta multicolore), pescate una nuova carta. Piazzate le restanti Miniature Consiglieri al lato della Plancia di Gioco.

8. CARTE POLITICA

- Rimescolate tutte le Carte Politica e piazzate il mazzo a faccia in giù a fianco della Plancia di Gioco.

9. SERVITORI

- Piazzate i Segnalini Servitore sul tavolo vicino alla Plancia di Gioco.

10. DOTAZIONE DEL GIOCATORE

- Ogni giocatore prende 1 Riassunto di gioco e 1 Miniatura Mercante Grande di un colore. Piazzate la miniatura sopra al Riassunto di gioco, come promemoria per il vostro colore e piazzateli davanti a voi.
- Prendete 10 Miniature Mercante Piccole del vostro colore e piazzatele davanti a voi.
- Prendete 1 Miniatura Mercante Piccola del vostro colore e piazzatela sulla casella "0" del Tracciato Punti.
- Prendete 2 Segnalini Giocatore del vostro colore e piazzatene uno sulla casella "0" del Tracciato Nobiltà.

Determinate casualmente il primo giocatore.

Il primo giocatore piazza il suo secondo Segnalino Giocatore sulla casella "10" del Tracciato Monete e riceve 1 Segnalino Servitore; procedendo in senso orario attorno al tavolo, il secondo giocatore piazza il proprio Segnalino Giocatore sulla casella "11" e riceve 2 Segnalini Servitore; il terzo giocatore piazza il proprio Segnalino Giocatore sulla casella "12" e riceve 3 Segnalini Servitore, e il quarto giocatore piazza il proprio Segnalino Giocatore sulla casella "13" e riceve 4 Segnalini Servitore.

- Pescate 6 Carte Politica dal mazzo senza mostrarle agli altri giocatori.

FASI DEL GIOCO AZIONI PRINCIPALI

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si sviluppa in turni, a partire dal primo giocatore, e procede in senso orario. Il turno di ogni giocatore è composto da due fasi da svolgere nell'ordine indicato:

Fase 1: Pesca 1 Carta

“I soldi sono sempre utili ma a volte l'influenza è una moneta di maggior valore. Accumula favori politici e attendi il momento giusto per chiedere qualcosa in cambio.”

Pescate una Carta Politica dal mazzo e aggiungetela alla mano. Se il mazzo finisce durante la partita, rimiscolate le carte scartate a formare un nuovo mazzo.

Fase 2: Compiere Azioni (Compiere una Azione Principale e, se volete, una Azione Veloce)

“Soldi e influenza non hanno alcun valore se non agisci. Guida i tuoi servitori e spendi denaro e influenza con saggezza per espandere il tuo impero mercantile.”

Dovete compiere una sola Azione Principale e potete, se lo desiderate, compiere anche una Azione Veloce. Siete liberi di scegliere in quale ordine svolgere le azioni. Quando avete concluso il vostro turno, il gioco passa al giocatore alla vostra sinistra.



I giocatori devono scegliere tra queste quattro Azioni Principali:

Azione 1: Eleggere un Consigliere

Azione 2: Acquistare una Tessera Permesso Commerciale

Azione 3: Piazzare un Mercante usando una Tessera Permesso

Azione 4: Piazzare un Mercante con l'Aiuto della Regina

AZIONE 1: ELEGGERE UN CONSIGLIERE



“I nobili spesso hanno bisogno di aiuto per venire eletti e sono più che contenti di ricompensare gli scaltri mercanti che li hanno aiutati a salire al potere.”

Scegliete una delle Miniature Consigliere disponibili vicino alla plancia. Inserite il Consigliere in una Linea del Consiglio dal lato più vicino alla freccia stampata, spingendo i Consiglieri presenti in quella Linea finché l'ultimo esce dalla linea. Rimuovete il Consigliere escluso e piazzatelo assieme agli altri Consiglieri al di fuori della Plancia di Gioco.

Ricevete 4 Monete (da indicare muovendo il vostro Segnalino Giocatore sul Tracciato Monete).



CONSIGLIO DEI 4



AZIONE 2: ACQUISTARE UNA TESSERA PERMESSO COMMERCIALE

“Espandere il tuo impero mercantile può essere estremamente dispendioso se non hai abbastanza favori politici da incassare.”



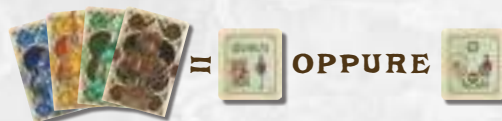
Per acquistare una Tessera Permesso Commerciale, dovete soddisfare la Linea del Consiglio della Regione corrispondente. Per fare ciò, dovete scartare dalla vostra mano Carte Politica dei colori corrispondenti alle Miniature Consigliere presenti in quella Linea. Il Jolly (le carte multicolore) vale per qualsiasi colore. Potete scartare meno di 4 carte (fino a un minimo di 1), ma dovete anche pagare un certo numero di Monete a seconda del numero di carte scartate.

Muovete il vostro Segnalino Giocatore lungo il Tracciato Monete per indicare le Monete spese a seconda della tabella qui sotto.

	1 CARTA GIOCATÀ	10 MONETE
	2 CARTE GIOCATE	7 MONETE
	3 CARTE GIOCATE	4 MONETE
	4 CARTE GIOCATE	0 MONETE

IMPORTANTE: Per ogni Jolly (carta multicolore) scartato, dovete pagare 1 Moneta aggiuntiva.

Scegliete una delle due Tessere Permesso Commerciale a faccia in su presenti nella Regione corrispondente alla Linea del Consiglio che avete soddisfatto, prendetela e piazzatela di fronte a voi a faccia in su. Ottenete immediatamente i bonus indicati sulla tessera. Prendete la tessera in cima alla pila corrispondente e piazzatela nello spazio da cui avete preso la vostra tessera.



AZIONE 3: PIAZZARE UN MERCANTE USANDO UNA TESSERA PERMESSO



“Apri bottega e inizia a raccogliere i frutti della tua influenza.”

Scegliete una delle Tessere Permesso Commerciale a faccia in su di fronte a voi. Piazzate una delle vostre Miniature Mercante piccola su uno Spazio Mercante della città indicata dalla lettera sulla tessera. Se la tessera indica più di una città, potete scegliere in quale città piazzare la miniatura. Girate a faccia in giù la tessera utilizzata a indicare che non potrà più essere usata per inviare un altro Mercante.

CONSIGLIO DEI 4

AZIONE 4: PIAZZARE UN MERCANTE CON L'AIUTO DELLA REGINA



“La Regina è suscettibile alle donazioni a favore dei forzieri reali ed è disposta a ricompensare chi Le fornisce supporto finanziario.”

Dovete soddisfare la Linea del Consiglio della Regina seguendo le stesse regole dell'azione “Acquistare una Tessera Permesso Commerciale”.

Muovete la Regina in una città a vostra scelta. La Regina deve utilizzare le strade per compiere il viaggio. Pagate 2 Monete per ogni strada attraversata. La Regina può anche restare nella stessa città; in questo caso non pagate alcuna Moneta. Piazzate immediatamente una Miniatura Mercante piccola nella città in cui si trova la Regina alla fine del suo viaggio.



In questo esempio il giocatore rosso vuole piazzare un Mercante a Framek. Per fare ciò, soddisfa la Linea del Consiglio della Regina scartando 4 carte. Quindi, paga 2 Monete per muovere la Regina a Framek attraversando una strada.

REGOLE PER PIAZZARE UN MERCANTE

- Potete piazzare solo 1 Mercante per città.
- Ogni volta che piazzate un Mercante in una città, sia usando una Tessera Permesso Commerciale che con l'aiuto della Regina, dovete riconsegnare alla riserva un numero di Servitori pari al numero di Mercanti già presente in quella città. Se la città è vuota, non dovete riconsegnare nulla.
- Ogni volta che piazzate un Mercante in una città, ottenete immediatamente il bonus indicato dal Segnalino Città corrispondente. Inoltre, ottenete i bonus dei Segnalini di ogni altra Città in cui sia presente un vostro Mercante, collegata direttamente (attraverso una strada) alla città in cui avete piazzato un Mercante in questo turno. In aggiunta, ottenete i bonus da ogni altra città (in cui è presente un vostro Mercante) connessa direttamente (attraverso una strada) a una o più città da cui avete ottenuto il bonus in questo turno. Questo può creare una rete di città da cui potete ottenere bonus ogniqualvolta piazzate un Mercante.



In questo esempio il giocatore rosso ha già piazzato un Mercante nelle città di Framek, Graden, Kultos e Lyrarn. Piazza ora un Mercante a Indur. Ottiene il bonus da Indur, quelli da Framek e Kultos (direttamente collegate a Indur), e quello da Graden (direttamente collegata a Framek). Non ottiene il bonus da Lyrarn poiché questa non è direttamente collegata a nessuna delle città da cui ha ricevuto un bonus.

TESSERE RICOMPENSA

Il primo giocatore che possiede un Mercante in tutte le città dello stesso colore oppure della stessa Regione, riceve la Tessera Ricompensa corrispondente. Riceve inoltre la Tessera Ricompensa della Regina in cima alla pila.

Se tutte le Tessere Ricompensa della Regina sono state già prese, il giocatore riceverà solo una Tessera Ricompensa.

NOTA: Ci sono sette diverse Tessere Ricompensa: città gialle, città viola, città arancioni, città blu, città di costa, città di collina e città di montagna.

CONSIGLIO DEI 4



In questo esempio il giocatore rosa è stato il primo a riuscire a posizionare i suoi Mercanti nelle 4 città viola: ottiene quindi la Tessera Ricompensa viola e la prima Tessera Ricompensa della Regina in cima alla pila.



AZIONI VELOCI



Le Azioni Veloci non sono obbligatorie e possono essere eseguite prima o dopo l'Azione Principale. Potete scegliere una delle seguenti quattro azioni:

Azione 1: Ingaggiare un Servitore

Azione 2: Cambiare le Tessere Permesso Commerciale

Azione 3: Mandare un Servitore a eleggere un Consigliere

Azione 4: Compiere un'Azione Principale Aggiuntiva



AZIONE 1: INGAGGIARE UN SERVITORE



“Avere buoni aiutanti è essenziale in un'impresa di successo, ricordati quindi di investire in fedeli servitori.”

Pagate 3 Monete e prendete 1 Servitore dalla riserva. Se non potete muovere il vostro segnalino indietro di 3 caselle sul Tracciato Monete allora non potete eseguire questa azione.

AZIONE 2: CAMBIARE LE TESSERE PERMESSO COMMERCIALE



“Quando le opzioni che ti vengono presentate non ti piacciono, cambiale.”

Riconsegnate 1 Servitore alla riserva. Poi prendete le due Tessere Permesso Commerciale a faccia in su presenti in una Regione e mettetele sotto la pila corrispondente. Pescate 2 nuove tessere dalla cima della pila e piazzatele a faccia in su negli spazi liberati.

AZIONE 3: MANDARE UN SERVITORE A ELEGGERE UN CONSIGLIERE



“Un buon servitore con una lettera firmata può spesso portare a un cambio di prospettiva.”

Riconsegnate 1 Servitore alla riserva. Poi prendete un Consigliere a vostra scelta disponibile (a lato della Plancia di Gioco) e inseritelo in una Linea del Consiglio, esattamente come per l'Azione Principale “Eleggere un Consigliere”. Non ottenete nessuna Moneta eseguendo questa azione.

AZIONE 4: COMPIERE UN'AZIONE PRINCIPALE AGGIUNTIVA

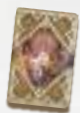


“A volte quando si ha una buona idea è doveroso non cambiarla.”

Riconsegnate 3 Servitori alla riserva e in questo turno potete eseguire 2 Azioni Principali invece di una sola. (Potete anche eseguire due volte la stessa Azione Principale)

SIMBOLI BONUS

Questi simboli indicano quali bonus il giocatore può ricevere. Se il simbolo è accompagnato da un numero, il giocatore riceve il bonus quel numero di volte. Qui di seguito la descrizione dei bonus presenti nel gioco:



Ricevi
1 Carta Politica



Guadagni
1 Moneta



Avanzi il tuo
Segnalino di 1
spazio sul Tracciato
Nobiltà



Ottieni
1 Servitore



Guadagni
1 Punto Vittoria



Effettui 1
Azione Principale

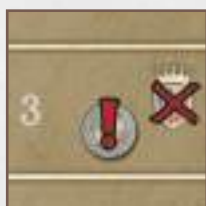
IL TRACCIATO NOBILTÀ



“Se un impero mercantile forte porta denaro e influenza, la nobiltà ha privilegi per natura. Una nobile reputazione è una benedizione per ogni mercante con sogni di gloria.”

Ci sono due modi per avanzare lungo questo tracciato:
Come bonus immediato di una Tessera Permesso Commerciale
OPPURE ottenendo il bonus di un Segnalino Città.

Quando raggiungete una casella del Tracciato Nobiltà che riporta un simbolo bonus, ottenete immediatamente quel bonus.



Ottieni il Bonus del Segnalino Città di una città in cui non hai Mercanti. Non puoi scegliere uno dei Segnalini che ti farebbero avanzare sul Tracciato Nobiltà.



Ottieni il Bonus di una delle Tessere Permesso Commerciale che hai comprato in precedenza (anche tessere a faccia in giù).



Puoi prendere una Tessera Permesso Commerciale a faccia in su dalla plancia senza pagarne il costo.



Ottieni il Bonus del Segnalino Città di 2 diverse città in cui non hai Mercanti. Non puoi scegliere uno dei Segnalini che ti farebbero avanzare sul Tracciato Nobiltà.





PREPARAZIONE DI UNA PARTITA A 2 GIOCATORI

Per una partita a 2 giocatori, preparate il gioco per una partita normale, poi pescate casualmente 1 Tessera Permesso Commerciale per Regione e piazzate 1 Mercante (di uno dei colori non scelti dai giocatori) in ogni città che appare sulle Tessere pescate. Mescolate poi le Tessere di nuovo nelle rispettive pile.

NOTA: Ci saranno un minimo di 3 e un massimo di 9 Mercanti presenti sulla mappa all'inizio della partita.

FINE DEL GIOCO

“Gli affari richiedono velocità tanto quanto richiedono pianificazione. Spendi e fai quello che è necessario per muovere i tuoi mercanti nelle città dell'Impero nel modo più efficace. Raccogli le ricche ricompense delle Tre regioni e della Regina.”

Il primo giocatore che piazza il suo 10° Mercante ottiene immediatamente 3 Punti Vittoria (PV). Tutti gli altri giocatori svolgono un ultimo turno, poi la partita finisce. Calcolate i punteggi nel seguente modo:

- Ogni giocatore ottiene i PV indicati sulle Tessere Ricompensa in suo possesso.
- Il giocatore più avanti nel Tracciato Nobiltà ottiene 5 PV, mentre il secondo ottiene 2 PV. In caso di parità per il primo posto, tutti i giocatori coinvolti ottengono 5 PV ma in questo caso nessuno ottiene punti per il secondo posto. Se più giocatori sono in parità per il secondo posto, tutti loro ottengono 2 PV.
- Il giocatore con il maggior numero di Tessere Permesso Commerciale ottiene 3 PV.

Il giocatore con il maggior numero di PV è il vincitore. In caso di parità, il giocatore con il maggior numero di Servitori e Carte Politica è il vincitore.

CREDITI

Autori: Simone Luciani & Daniele Tascini

Illustrazioni: Édouard Guiton & Giovanna Guimarães

Direzione Grafica: Mathieu Harlaut

Grafica: Marc Brouillon & Louise Combal

Editore: David Preti

Produzione: Thiago Aranha, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Sergio Roma & Renato Sasdelli

Revisione: Jared Miller, Jason Koepp & Colin Young

Sculpture: Arnaud Boudoir & Alex Aragorn Mark

Edizione Italiana a cura di: Flavio Mortarino & Giuliano Acquati



UN GRAZIE SPECIALE A TUTTI I PLAYTESTER.

