



THE PALACES OF CARRARA

- δεύτερη έκδοση -



2-4



90'



10+

Είστε ο επικεφαλής μιας οικογένειας ευγενών που μόλις έχει λάβει εντολές από το Παλάτι για να εξωραΐσετε 6 πόλεις της γύρω περιοχής. Χρησιμοποιώντας κομμάτια πολύτιμου μαρμάρου από τα φημισμένα λατωμεία της Κάρραρα, θα κατασκευάσετε κτίρια, θα τα διακοσμήσετε, και θα στολίσετε τις πόλεις με αγάλματα, δημιουργώντας μαρμαρίνα θαύματα. Κατά καιρούς, η Βασιλική Οικογένεια θα αξιολογεί την πρόοδο σας (σκοράρισμα) και θα σας επιβραβεύει με πλούτη και πόντους νίκης (ΠΝ). Προσπαθείτε να ακολουθείτε τις υπόλοιπες οικογένειες ευγενών, γιατί αλλιώς θα χάνετε ΠΝ, και το παιχνίδι μπορεί να τελειώσει πριν το καταλάβετε. Η οικογένεια ευγενών που θα κερδίσει τους περισσότερους ΠΝ κερδίζει.



Περιεχόμενα του Παιχνιδιού



1 Κεντρικό Ταμπλό & Βάση Τροχού



2 Διμπλής όψεως Τροχοί



36 Πλακίδια Κτιρίων
(6 διαφορετικά είδη κτιρίων με αξίες 1-5 (σε δύο σετ των 3), 4 από τα είδη αυτά έχουν ένα πορτοκαλί αστικό φόντο και 2 έχουν πράσινο αγροτικό φόντο.)



6 Πλακίδια Μνημείων
(Κτίρια Αξίας 8)



8 Πλακίδια Βελτιώσεων



4 Διπλής Όψεως Ταμπλό Παικτών



63 Φιορίνια



42 Κύβοι Κτισίματος
(από 7 σε λευκό, κίτρινο, κόκκινο, πράσινο, μπλε και μωβ)



1 Σακούλι για τους Κόβους



32 Δείκτες Σκοραρίσματος
(από 8 στο χρώμα κάθε παίκτη)



8 Δείκτες Βαθμολογίας (ΠΝ)
(από 2 στο χρώμα κάθε παίκτη)



4 Παραπετάσματα



1 Διπλής Όψεως Ταμπλό
Αυλής του Βασιλιά



1 Δείκτης Βασιλικής Επίσκεψης



42 Διακοσμήσεις
(από 7 Βιβλία, Θυρεοί, Στέμματα, Κόπελλα, Σημαίες, Πόδες)



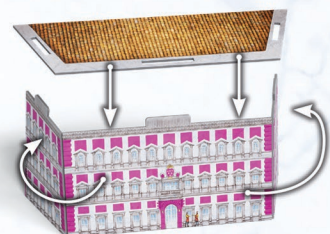
44 Αγάλματα
(από 6 σε λευκό, κίτρινο, κόκκινο, πράσινο, μπλε, μωβ και 8 χρυσά)

|| Σημείωση: Τα νομίσματα δεν θεωρούνται περιορισμένα, και μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάτι διαφορετικό αν εξαντληθούν.
Τα υπόλοιπα κομμάτια είναι περιορισμένα.

Συναρμολόγηση του Κεντρικού
Ταμπλό και των Τροχών:



Συναρμολόγηση των Παραπετασμάτων:



Credits

ΣΧΕΔΙΑΣΗ: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling - ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Franz Vohwinkel
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΕΡΓΟΥ: Rudy Seuntjens - ΑΝΑΠΤΥΞΗ: Seb Van Deun
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ & ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟΥ ΚΑΝΟΝΩΝ: Rafael Theunis - ΣΥΝΤΑΞΗ: Amanda Erven
ΔΙΟΡΘΩΣΕΙΣ: Ori Avtalion, Dave Moser, Christine Gijbels - ΠΟΙΟΤΙΚΟΣ ΕΛΕΓΧΟΣ: Eefje Gielis
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Wim Goossens - ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ: Νίκος Χριστάκης

Ο Wolfgang Kramer θέλει να ευχαριστήσει τη σύζυγό του Ursula Kramer και τον Seb (Game Brewer), που μαζί του πάλεψαν με αμέτρητες δοκιμές, ώστε να βρουν τις καλύτερες λύσεις για τους κανόνες. Ο Michael Kiesling στέλνει ειδικές ευχαριστίες στη σύζυγό του Ina για την απεριόριστη υποστήριξη της.

Αν αντιμετωπίσετε οποιοδήποτε πρόβλημα με το προϊόν αυτό, παρακαλούμε επικοινωνήστε με τον έμπορο από τον οποίο το προμηθευτήκατε, ή με την υπηρεσία εξυπηρέτησης πελατών στο gamebrewer.com/customer-service



Περίληψη

Το **Palaces of Carrara** είναι ένα παιχνίδι δημιουργίας σκευών, στο οποίο **συναγωνίζεστε για την αγορά χρωματιστών κύβων**, ώστε να κατασκευάσετε τα πιο **όμορφα μαρμαρίνα κτίρια** στις διάφορες πόλεις της περιοχής. Αφού ξεκινήσετε την κατασκευή τους, θα χρειαστεί να **επιλέξετε στρατηγικά** πότε θα **σκοράρετε** συγκεκριμένα χαρακτηριστικά ή τοποθεσίες. Το σκοράρισμα θα σας δώσει τα χρήματα που απαιτούνται για να αγοράσετε κι άλλους κύβους και/ή τους πόντους νίκης για να κερδίσετε το παιχνίδι. Είναι **ένας αγώνας μέχρι το τέλος**, οπότε θα πρέπει να ακολουθείτε στενά τους αντιπάλους σας. Υπάρχουν 2 εκδοχές του παιχνιδιού η **βασική** και η **προχωρημένη**. Αν παίξετε πρώτη φορά αυτή την εκδοχή του Carrara, ξεκινήστε με τους **κανόνες βασικής εκδοχής** και περάστε στους **προχωρημένους κανόνες** όταν το επιθυμείτε.

Βασική Εκδοχή

Προετοιμασία του Παιχνιδιού

- 1 Τοποθετήστε το **κεντρικό ταμπλό** στο κέντρο του τραπεζιού. Τοποθετήστε τον μικρό τροχό πάνω στον μεγαλύτερο, και τους δύο με την κενή πλευρά ανοιχτή. Ευθυγραμμίστε τα τμήματα με τις εξωτερικές τοποθεσίες.
- 2 **Καθορίστε τον πρώτο παίκτη**. Αν δεν μπορείτε να αποφασίσετε, επιλέξτε τον τελευταίο που είδε ένα μαρμαρίνο άγαλμα ή μια φωτογραφία του. Παίρνει 2 μωβ κύβους κατασκευής. Ο δεύτερος παίκτης (δεξιόστροφα από τον 1ο) παίρνει 1 μωβ και 1 μπλε κύβο, ο τρίτος παίρνει 2 μπλε κύβους και ο τέταρτος παίρνει 1 μπλε και 1 πράσινο κύβο. Αυτοί είναι οι αρχικοί σας κύβοι.
- 3 Τοποθετήστε 6 **κύβους κατασκευών**, 1 από κάθε χρώμα, στο τμήμα που έχει κόστος για όλα τα χρώματα. Οι υπόλοιποι κύβοι μπαίνουν μέσα στο σακούλι κύβων.
- 4 Προετοιμάστε τα **πλακίδια κτιρίων** (αξίες 1-5):
 - » Στο **παιχνίδι 2 παικτών**, χρησιμοποιήστε 24 κτίρια (αφαιρέστε και τα δύο σκευοκτίρια αξίας 3, 2 από κάθε είδος δίνοντας συνολικά 12 πλακίδια).
 - » Στο **παιχνίδι 3 παικτών**, χρησιμοποιήστε 30 κτίρια (αφαιρέστε 1 σκευοκτίριο αξίας 3, 1 από κάθε είδος, δίνοντας συνολικά 6 πλακίδια).
 - » Στο **παιχνίδι 4 παικτών**, χρησιμοποιήστε και τα 36 κτίρια.

Ανακατέψτε όλα τα κτίρια για τον αριθμό παικτών σας. Ανοίξτε 9 κτίρια και τοποθετήστε τα στις κενές θέσεις κτιρίων του κεντρικού ταμπλό. Τοποθετήστε τα εναπομείναντα κτίρια σε κλειστές στοίβες δίπλα στο κεντρικό ταμπλό.

- 5 Τοποθετήστε τα **6 μνημεία** (κτίρια αξίας 8) και τις **8 βελτιώσεις ανοιχτές** δίπλα στο κεντρικό ταμπλό, ώστε όλα τα πλακίδια να είναι ορατά.
- 6 Τοποθετήστε το **ταμπλό Αυλής του Βασιλιά** ανοιχτό, δίπλα στο κεντρικό ταμπλό.
- 7 Τοποθετήστε τον **δείκτη Βασιλικής Επίσκεψης** στη θέση του στην **Αυλή του Βασιλιά**.
- 8 Τοποθετήστε τα **Φιορίνια** δίπλα στο κεντρικό ταμπλό σε ένα κοινό απόθεμα.



Προετοιμασία Παικτών



- 1 Τοποθετήστε ένα **ταμπλό παίκτη** μπροστά σας, με την πλευρά **ανοιχτή**. Αφήστε χώρο για τα κτίρια σας σε στήλες, πάνω από τις πόλεις του ταμπλό σας.
- 2 Τοποθετήστε το **παραπέτασμα** του χρώματος της επιλογής σας μπροστά σας, κάτω ή δίπλα από το ταμπλό παίκτη σας. Τοποθετήστε το έτσι ώστε να κρατάτε τα νομίσματα και τους κύβους σας κρυφά από τους υπόλοιπους παίκτες.
- 3 Τοποθετήστε **20 Φιορίνια** και τους **αρχικούς κύβους** σας πίσω από το παραπέτασμα σας.
- 4 Τοποθετήστε έναν **δείκτη σκοραρίσματος** του χρώματος σας σε κάθε μια από τις θέσεις bonus της Αυλής του Βασιλιά.
- 5 Τοποθετήστε **1 δείκτη ΠΝ** του χρώματος σας στη θέση 0 του μετρητή βαθμολογίας και **τον άλλο** στη θέση 0 του μετρητή γύρων ΠΝ.
- 6 Επιστρέψτε τους άλλους 2 δείκτες σκοραρίσματος του χρώματος σας στο κουτί, μιας και όλες οι διακοσμήσεις και τα αγάλματα και επιπλέον κομμάτια στα χρώματα των παικτών δεν θα χρησιμοποιηθούν.



Πορεία του Παιχνιδιού

Ο πρώτος παίκτης παίζει πρώτος στη σειρά, και έπειτα συνεχίζουν οι υπόλοιποι με δεξιόστροφη φορά, μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. Στη σειρά σας πρέπει να επιλέξετε μια από τις παρακάτω ενέργειες:

1. Αγορά Κύβων Κατασκευής
2. Κατασκευή ενός Κτιρίου ή Μνημείου
3. Σκοράρισμα
4. Πάσο και 2 Νομίσματα

1. Αγορά Κύβων Κατασκευής

Ο τροχός καθορίζει ποιοι κύβοι είναι διαθέσιμοι προς αγορά.



Ο τροχός έχει 6 τμήματα για κύβους. Ο τροχός περιστρέφεται δεξιόστροφα, με τα τμήματα να τοποθετούνται κάτω από τις σταθερές θέσεις που αναγράφουν το κόστος αγοράς κύβων, όταν βρίσκονται στη συγκεκριμένη θέση. Η πρώτη θέση έχει κόστος για όλους τους κύβους και όταν κύβοι προστίθενται στον τροχό, τοποθετούνται στο τμήμα που βρίσκεται κάτω από αυτή τη θέση. Αν ένας κύβος δεν απεικονίζεται σε μια θέση, σημαίνει ότι είναι δωρεάν όταν βρίσκεται εκεί.

Στη σειρά σας, πριν αγοράσετε κύβους, μπορείτε αν θέλετε να στρέψετε τον τροχό κατά ένα τμήμα δεξιόστροφα. Αν το κάνετε, πρέπει επίσης να προσθέσετε νέους κύβους (αν γίνεται). Αυτό γίνεται προσθέτοντας κύβους από το σακούλι στο τμήμα της πρώτης θέσης, μέχρι να υπάρχουν συνολικά 11 κύβοι στον τροχό. Έπειτα, αγοράζετε κύβους.

Αν δεν θέλετε να στρέψετε τον τροχό, δεν προσθέτετε νέους κύβους. Προχωρήστε απευθείας στην αγορά κύβων.

Για να αγοράσετε κύβους, επιλέξτε 1 τμήμα του τροχού και αγοράστε όσους κύβους επιθυμείτε ή μπορείτε από το τμήμα αυτό. Κάθε κύβος που αγοράζετε κοστίζει το αναγραφόμενο ποσό πάνω στους εικονιζόμενους κύβους (ανά χρώμα) της θέσης (αν δεν απεικονίζεται ένα χρώμα, τότε είναι δωρεάν). Επιστρέψτε τα απαιτούμενα νομίσματα στο απόθεμα και τοποθετήστε τους αγορασμένους κύβους πίσω από το παραπέτασμα σας.

Παράδειγμα: Η Κάτια στρέφει τον τροχό κατά 1 θέση δεξιόστροφα. Υπάρχουν 9 κύβοι στον τροχό, οπότε τραβάει 2 από το σακούλι, και τους τοποθετεί στη θέση I 1. Αγοράζει μόνο τον πράσινο και τον μπλε κύβο από τη θέση III 2. Πληρώνει 1 νόμισμα στο απόθεμα, μιας και ο πράσινος κύβος κοστίζει 1 3 ενώ ο μπλε είναι δωρεάν. Τοποθετεί και τους δύο κύβους πίσω από το παραπέτασμα του.



Ειδικές Περιπτώσεις

1. Αν κύβοι της τελευταίας θέσης (αυτή με κόστος μόνο για 1 λευκό κύβο) στραφούν πίσω στην αρχική θέση, παραμένουν στον τροχό και ακριβαίνουν και πάλι.
2. Αν μετά την περιστροφή του τροχού και την προσθήκη νέων κύβων, δεν μπορείτε να αγοράσετε τίποτα, πρέπει να σηκώσετε το παραπέτασμα σας, δείχνοντας ότι δεν έχετε χρήματα. Έπειτα, παίρνετε 2 νομίσματα από την τράπεζα, και ολοκληρώνεται η σειρά σας. Αλλιώς, πρέπει να αγοράσετε τουλάχιστον 1 κύβο.
3. Αν το σακούλι κύβων έχει αδειάσει όταν προσπαθείτε να γεμίσετε τον τροχό στους 11 κύβους, τραβήξτε όσους μπορείτε και έπειτα αγοράστε κανονικά κύβους. Μπορείτε να στρέψετε τον τροχό, κανονικά, πριν αγοράσετε κύβους, ακόμα κι αν το σακούλι είναι εντελώς άδειο και δεν μπορείτε να τραβήξετε και να τοποθετήσετε νέους κύβους.
4. Αν ο τροχός και το σακούλι κύβων είναι και τα δύο κενά δεν μπορείτε να επιλέξετε την ενέργεια Αγορά Κύβων Κατασκευής.

2. Κατασκευή Κτιρίου ή Μνημείου

Τα κτίρια μπορούν να κατασκευαστούν στην περιοχή σας με ένα κόστος κύβων, και αργότερα να σκοράρουν ΠΝ ή νομίσματα.

Κάθε κτίριο έχει συγκεκριμένο **φόντο** (πορτοκαλί = αστικό/πράσινο=αγροτικό) 1, και **είδος κτιρίου** (κείμενο) 2, τη **διακόσμηση** που σχετίζεται με αυτό το είδος κτιρίου 3 και την **αξία** του (κόστος σε κύβους) 4.



Μπορείτε να εκτελέσετε μια από τις εξής ενέργειες όταν κατασκευάζετε:

A. Κατασκευή ενός κτιρίου, Η

B. Κατασκευή ενός μνημείου και απόκτηση πλακιδίου βελτίωσης.

A. Κατασκευή ενός κτιρίου

Επιλέξτε 1 από τα διαθέσιμα κτίρια, από το κεντρικό ταμπλό. Μπορείτε να κατασκευάσετε 1 οποιοδήποτε κτίριο σε οποιαδήποτε πόλη έχετε τον σωστό αριθμό και είδος κύβων. Στο ταμπλό παίκτη σας, κάτω από κάθε πόλη απεικονίζονται τα χρώματα των κύβων που επιτρέπεται να χρησιμοποιηθούν για να κατασκευάσετε κάτι εκεί. Η αξία κάθε κτιρίου δείχνει τον αριθμό των κύβων που πρέπει να πληρώσετε, σε οποιονδήποτε συνδυασμό, αυτών των χρωμάτων.



Επιστρέψτε τους χρησιμοποιημένους κύβους στο σακούλι, και τοποθετήστε το κτίριο πάνω από την κατάλληλη πόλη του ταμπλό σας. Κάθε επόμενο κτίριο στην ίδια πόλη θα τοποθετηθεί πιο πάνω από ήδη κατασκευασμένα κτίρια της ίδιας πόλης, δημιουργώντας μια στήλη από κτίρια πάνω από την πόλη. Γεμίστε ξανά την κενή θέση κτιρίου στο κεντρικό ταμπλό, με ένα νέο κτίριο, από τις στοίβες δίπλα από το ταμπλό, αν υπάρχει.



Όταν πληρώνετε, μπορείτε να ναταλλάξετε 2 κύβους 1 χρώματος για το αμέσως επόμενο πιο πολύτιμο χρώμα. Η ιεραρχία των χρωμάτων, είναι ίδια με τη σειρά των πόλεων στο ταμπλό παίκτη σας, από δεξιά προς τα αριστερά. Για παράδειγμα, 2 πράσινοι κύβοι μπορούν να πληρωθούν αντικαθιστώντας 1 κόκκινο κύβο. Μπορείτε να κάνετε όσες ανταλλαγές χρειάζεστε, αλλά **δεν μπορείτε να κάνετε αλυσίδα** με τις αντικαταστάσεις, το οποίο σημαίνει ότι, δεν μπορείτε, για παράδειγμα, να πληρώσετε 2 πράσινους κύβους για 1 κόκκινο, ώστε αυτός ο κόκκινος κύβος μαζί με έναν ακόμα κόκκινο να δώσουν 1 κίτρινο, κλπ. Αν πρέπει να ανταλλάξετε για 1 κίτρινο, θα πρέπει να έχετε ήδη τους 2 κόκκινους κύβους πίσω από το παραπέτασμα σας.



Παράδειγμα: Η Λένα αποφασίζει να αγοράσει τη βιβλιοθήκη με κόστος 4 4 κύβους ①. Θέλει να την κτίσει στην Lucca. Οι κύβοι πρέπει να είναι λευκοί, κίτρινοι ή κόκκινοι, σε οποιονδήποτε συνδυασμό και σύνολο 4 ②. Δίνει 1 λευκό, 1 κίτρινο, 1 κόκκινο και 2 πράσινους (στη θέση 1 κόκκινου) κύβους στο σακούλι ③, και τοποθετεί τη βιβλιοθήκη πάνω από τη Lucca στο ταμπλό της ④ πριν ανοίξει ένα νέο κτίριο από τη στοίβα, προσθέτοντας το στην κενή θέση του κεντρικού ταμπλό.



Β. Κατασκευή ενός μνημείου και απόκτηση πλακιδίου βελτίωσης

Κάθε είδος κτιρίου έχει ένα **κτίριο μνημείο** ανοιχτό δίπλα στο κεντρικό ταμπλό, με **αξία 8**. Αυτά κατασκευάζονται με τον ίδιο τρόπο, όπως και τα υπόλοιπα κτίρια, αλλά **μπορεί και να αναβαθμιστεί** ένα ήδη υπάρχον κτίριο **του ίδιου είδους**, αντικαθιστώντας το με το μνημείο.

Για να **αναβαθμίσετε**, ακολουθήστε όλες τις βασικές απαιτήσεις κύβων, αλλά **πληρώστε τη διαφορά σε κύβους** μεταξύ του πλακιδίου που αντικαθιστάτε και του κόστους του μνημείου (8). Αφού πληρωθεί, τοποθετήστε το μνημείο πάνω από το κτίριο που αντικαθιστάτε. Το προηγούμενο πλακίδιο είναι πλέον κρυμμένο και εκτός παιχνιδιού.



Όταν κατασκευάζετε (ή αναβαθμίζετε σε) ένα μνημείο, μπορείτε επίσης να πάρετε δωρεάν, ένα **πλακίδιο βελτίωσης**. Τα πλακίδια βελτίωσης αυξάνουν τα κέρδη σκοραρίσματος των πόλεων. Επιλέξτε οποιοδήποτε πλακίδιο βελτίωσης και τοποθετήστε το στην κατάλληλη θέση του ταμπλό σας (δείτε 3. Σκοράρισμα στην επόμενη σελίδα).



Παράδειγμα: Η Ρένα θέλει να αγοράσει το μνημείο Αφίδας και να το τοποθετήσει στο Viareggio. Έχει ήδη μια αφίδα αξίας 5 κτισμένη στην πόλη αυτή ①, οπότε χρειάζεται να πληρώσει μόνο 3 κύβους. Μπορεί να πληρώσει 1 κόκκινο και 2 πράσινους για να καλύψει τις απαιτήσεις κύβων του Viareggio. Η Ρένα τοποθετεί το μνημείο αφίδας πάνω από την αφίδα αξίας 5 ②, αφαιρώντας την από το παιχνίδι. Επιλέγει να πάρει το πλακίδιο βελτίωσης της Pisa, τοποθετώντας το στην ήδη υπάρχουσα θέση σκοραρίσματος του ταμπλό της ③. Τώρα αν το σκοράρει κερδίζει 4 νομίσματα αντί για 3.



Κερδίζοντας ΠΝ κατά την Κατασκευή

Αν έχετε χρησιμοποιήσει όλους τους δείκτες σκοραρίσματος σας και επιλέξετε να κατασκευάσετε ένα κτίριο ή ένα μνημείο, κερδίζετε αμέσως ΠΝ ίσους με την αξία του κτιρίου, χωρίς επιπλέον μεταβολές. Αν αναβαθμίσετε σε μνημείο, κερδίζετε ΠΝ ίσους με το κόστος που πληρώσατε, οπότε αν αναβαθμίσετε ένα κτίριο αξίας 5 σε μνημείο (αξίας 8) κερδίζετε 3 ΠΝ.

3. Σκοράρισμα

Με το σκοράρισμα κερδίζετε ΠΝ και/ή νομίσματα, συνήθως για κτίρια συγκεκριμένου είδους, ή συγκεκριμένης τοποθεσίας. Έχετε συνολικά 6 δείκτες σκοραρίσματος, και υπάρχουν 14 τοποθεσίες σκοραρίσματος. Κάθε πόλη του κεντρικού ταμπλό είναι διαθέσιμη σε όλους τους παίκτες, αλλά μπορεί να σκοραριστεί **1 φορά από 1 μόνο παίκτη**. Οι τοποθεσίες του ταμπλό παίκτη σας, είναι διαθέσιμες μόνο σε εσάς και η κάθε μια μπορεί να σκοραριστεί από **1 φορά**.

Πως Σκοράρετε (με την παρακάτω σειρά):

- » Πάρτε τον δείκτη Βασιλικής Επίσκεψης από την Αυλή του Βασιλιά ()
- » Επιλέξτε τον δείκτη σκοραρίσματος σας από την Αυλή του Βασιλιά & πάρτε το bonus (δείτε τη Σημείωση στη δίπλα στήλη)
- » Επιλέξτε μια διαθέσιμη τοποθεσία για σκοράρισμα & πάρτε τις επιβραβεύσεις της
- » Όλοι οι υπόλοιποι παίκτες επιλέγουν επίσης αν θα σκοράρουν στην επόμενη σειρά τους ή θα προπεράσουν το bonus.
- » Επιστρέψτε τον δείκτη Βασιλικής Επίσκεψης στην Αυλή του Βασιλιά στην αρχή της επόμενης σειράς σας.

Για να σκοράρετε, πάρτε τον **δείκτη Βασιλικής Επίσκεψης από την Αυλή του Βασιλιά** και κρατήστε τον μέχρι την επόμενη σειρά σας (έτσι ώστε οι υπόλοιποι παίκτες να θυμούνται ότι κάποιος επέλεξε να σκοράρει). Επιλέξτε έναν δείκτη σκοραρίσματος από μια θέση bonus της Αυλής του Βασιλιά και πάρτε το αντίστοιχο bonus.



Έπειτα, επιλέξτε μια **κενή** θέση σκοραρίσματος, **λεπτομέρειες για τις τοποθεσίες σκοραρίσματος (A/B/C), παρακάτω**. Πολλαπλασιάστε την αξία του κτιρίου (π.χ. **4**) με την αντίστοιχη επιβράβευση που απεικονίζεται στο ταμπλό παίκτη σας. Θα κερδίσετε είτε χρήματα, είτε ΠΝ, είτε συνδυασμό των δύο σαν επιβράβευση.



Όταν σκοράρετε ΠΝ, αν φτάσετε στο τέλος του μετρητή, μετακινήστε τον δεύτερο δείκτη ΠΝ σας στην επόμενη θέση του μετρητή γύρου ΠΝ (+100 ή +200) έτσι ώστε η τρέχουσα βαθμολογία σας είναι πάντα το άθροισμα των ποσών που καθορίζονται από τους δύο δείκτες ΠΝ.



Ακολουθώντας το Σκοράρισμα

Όταν ένας άλλος παίκτης έχει τον δείκτη Βασιλικής Επίσκεψης, ισχύουν οι εξής ειδικοί κανόνες:

- » Αν επιλέξετε επίσης να σκοράρετε, πρέπει να πάρετε τον δείκτη σκοραρίσματος σας από την **ίδια θέση bonus** της Αυλής του Βασιλιά. Κερδίζετε το ίδιο **bonus**, και έπειτα μπορείτε να σκοράρετε οποιαδήποτε διαθέσιμη επιλογή σκοραρίσματος, κανονικά.
- » Αν επιλέξετε να **μη** σκοράρετε, καθυστερείτε το σκοράρισμα σας για αργότερα. Μετακινήστε τον δείκτη σκοραρίσματος σας από την **ίδια θέση bonus** στην ανοιχτή μεγάλη περιοχή της Αυλής του Βασιλιά που δεν έχει bonus. Έπειτα, παίζετε κανονικά τη σειρά σας. Αργότερα μπορείτε να σκοράρετε χρησιμοποιώντας τον δείκτη αυτό, χωρίς όμως να λάβετε κάποιο bonus.



Όταν έχετε στην κατοχή σας τον δείκτη Βασιλικής Επίσκεψης στην αρχή της σειράς σας, αρχικά επιστρέψτε τον στο απόθεμα. Μπορείτε απευθείας να επιλέξετε να σκοράρετε ξανά, παίρνοντας τον και πάλι.

Σημείωση: αφού και οι 6 θέσεις της Αυλής του Βασιλιά που απεικονίζουν bonus, αδειάσουν, όλα τα επόμενα σκοραρίσματα ξεκινούν από την μεγάλη ανοιχτή περιοχή της Αυλής του Βασιλιά. Απλά παίρνετε τον δείκτη σας από εκεί και ενεργοποιείτε ένα σκοράρισμα. Δεν παίρνετε τον δείκτη Βασιλικής Επίσκεψης, μιας και δεν υπάρχουν πλέον bonus για να κερδηθούν από άλλους παίκτες που επίσης θέλουν να σκοράρουν πριν έρθει ξανά η σειρά σας.

Τοποθεσίες Σκοραρίσματος:

- A. Οι 6 τοποθεσίες πόλεων στο κεντρικό ταμπλό
- B. Τα 6 είδη κτιρίων στα ταμπλό παικτών
- Γ. Τα αστικά και αγροτικά περιβάλλοντα στα ταμπλό παικτών

A. Οι 6 τοποθεσίες πόλεων στο κεντρικό ταμπλό

Για να σκοράρετε μια πόλη πρέπει να έχετε κατασκευάσει **τουλάχιστον 2 ή 3 κτίρια** πάνω από την πόλη αυτή στο ταμπλό σας (3 σε Lericci, Massa και Viareggio & 2 σε Lucca, Pisa και Livorno).



Τοποθετήστε 1 δείκτη σκοραρίσματος σας στην **κενή** θέση πόλης του κεντρικού ταμπλό που θέλετε να σκοράρετε. Προσθέστε την αξία όλων των κτιρίων στη στήλη πάνω από την πόλη **στο ταμπλό παίκτη σας**. Τώρα, πολλαπλασιάστε το σύνολο αυτό με την επιβράβευση της πόλης, όπως αυτή απεικονίζεται στο ταμπλό σας. Πάρτε το κατάλληλο σύνολο για επιβράβευση.

Παράδειγμα: Ο Κοσμάς θέλει να σκοράρει τη Massa. Έχει κτίσει 3 κτίρια στη Massa **1**, και κανένας δεν έχει σκοράρει την πόλη αυτή ακόμα. Μετακινεί τον δείκτη σκοραρίσματος του από τη θέση bonus 5 νομισμάτων, της Αυλής του Βασιλιά (παίρνοντας 5 νομίσματα από το απόθεμα **2**), τοποθετεί τον δείκτη του στη Massa **3** και προσθέτει την αξία των κτιρίων που βρίσκονται στη στήλη πάνω από τη Massa στο ταμπλό του, η οποία είναι συνολικά **8** **4**. Πολλαπλασιάζει το σύνολο αυτό με την επιβράβευση της Massa και κερδίζει 8 ΠΝ. Οι άλλοι δύο παίκτες ακολουθούν το σκοράρισμα (ο ένας σκοράρει περιβάλλοντα και ο άλλος είδος κτιρίου) και ο κάθε ένας κερδίζει από 5 νομίσματα.



Β. Τα 6 είδη κτιρίων στα ταμπλό των παικτών

Για να σκοράρετε ένα είδος κτιρίου πρέπει να έχετε κατασκευάσει **τουλάχιστον 1 κτίριο** του είδους που θέλετε να σκοράρετε. Δεν έχει σημασία σε ποιές πόλεις βρίσκονται τα πλακίδια, μιας και όλα τα κτίρια του συγκεκριμένου είδους, που είναι πάνω από το ταμπλό σας, θα σκοράρουν.

Τοποθετήστε 1 δείκτη σκοραρίσματος σας σε μια **κενή θέση σκοραρίσματος είδους κτιρίου** στο κάτω μέρος του ταμπλό παίκτη σας. Η αξία κάθε κτιρίου του είδους πολλαπλασιάζεται από την επιβράβευση της πόλης, στην οποία βρίσκεται το κτίριο αυτό. **Μπορεί να βρίσκεται σε περισσότερες από 1 πόλεις** και συνεπώς να δίνει διαφορετικές επιβραβεύσεις. Πάρτε την επιβράβευση για κάθε κτίριο του είδους αυτού.

Παράδειγμα: Ο Κώστας ακολουθώντας στο σκορ τον Κοσμά, αποφασίζει να σκοράρει τα κτίρια Παλατιού του. Παίρνει τον δείκτη σκοραρίσματος του ίδιου τμήματος, μαζί με τα 5 bonus νομίσματα από το απόθεμα **1** και τοποθετεί τον δείκτη σκοραρίσματος του στη θέση παλατιού, στο κάτω μέρος του ταμπλό του **2**. Έχει ένα παλάτι αξίας 1 στην Pisa, από όπου κερδίζει 3 νομίσματα (1x3) **3**. Στη Lucca έχει ένα παλάτι αξίας 5, για το οποίο κερδίζει 10 ΠΝ (10x2) **4**. Στη Massa έχει ένα παλάτι αξίας 4, για το οποίο κερδίζει 4 ΠΝ (4x1) **5**.



Γ. Τα αστικά και αγροτικά περιβάλλοντα των ταμπλό παικτών

Για να σκοράρετε ένα είδος περιβάλλοντος πρέπει να έχετε κατασκευάσει **τουλάχιστον 1 κτίριο** του αντίστοιχου είδους, αστικό (πορτοκαλί) ή αγροτικό (πράσινο). Δεν έχει σημασία σε ποιές πόλεις βρίσκονται τα κτίρια, μιας και όλα τα κτίρια του είδους περιβάλλοντος που είναι πάνω από το ταμπλό σας, θα σκοράρουν.

Τοποθετήστε 1 δείκτη σκοραρίσματος σας στην **κενή θέση σκοραρίσματος περιβάλλοντος** της επιλογής σας, αστικό ή αγροτικό. Το σκοράρισμα περιβάλλοντος είναι η μόνη περίπτωση να μην αναφερθείτε στις επιβραβεύσεις κα' τω από τις στήλες των πόλεων. Προσθέστε την αξία όλων των κτιρίων του είδους που σκοράρετε και πολλαπλασιάστε το σύνολο με την επιβράβευση που απεικονίζεται στη θέση σκοραρίσματος περιβάλλοντος, δηλαδή **νομίσματα (αστικό) ή ΠΝ (αγροτικό)**. Πάρτε την κατάλληλη επιβράβευση. Δεν σκοράρετε τις επιβραβεύσεις που απεικονίζονται κάτω από την πόλη.



Παράδειγμα: Η Λένα τοποθετεί τον δείκτη σκοραρίσματος του αστικού περιβάλλοντος στη θέση σκοραρίσματος **1** και προσθέτει την αξία όλων των πορτοκαλί πλακιδίων της (1 + 4 + 5 + 1) σε σύνολο 11 **2**. Κερδίζει 11 νομίσματα από το απόθεμα **3**.



4. Πάσο και Πάρτε 2 Νομίσματα

Μπορείτε να πάτε πάσο αν θέλετε, και να πάρετε 2 νομίσματα από το απόθεμα, τοποθετώντας τα πίσω από το παραπέτασμα σας.

Τέλος του Παιχνιδιού

Το τέλος του παιχνιδιού ενεργοποιείται όταν και οι δύο παρακάτω συνθήκες καλύπτονται:

- » Τουλάχιστον ένας παίκτης έχει χρησιμοποιήσει όλους τους δείκτες σκοραρίσματος του, **και**
- » η στοίβα τραβήγματος κτιρίων έχει εξαντληθεί.

Με άλλα λόγια, ενεργοποιείτε το τέλος του παιχνιδιού, είτε γεμίζοντας το απόθεμα ανοιχτών πλακιδίων με το τελευταίο κτίριο της στοίβας, όταν κάποιος, **ένας αντίπαλος ή εσείς**, δεν έχετε πλέον δείκτες σκοραρίσματος, ή τοποθετώντας τον τελευταίο σας δείκτη σκοραρίσματος, όταν η **κλειστή στοίβα** κτιρίων έχει ήδη εξαντληθεί.

Όποιος ενεργοποιήσει το τέλος του παιχνιδιού κερδίζει 5 ΠΝ και είναι πλέον εκτός παιχνιδιού. Όλοι οι υπόλοιποι παίκτες παίζουν από μια ακόμα σειρά, πριν ολοκληρώσουν το παιχνίδι.

Τελικό Σκοράρισμα

Όλοι οι παίκτες υπολογίζουν τους τελικούς του ΠΝ.

Κερδίζετε 1 ΠΝ για κάθε 5 νομίσματα, στρογγυλοποιώντας προς τα κάτω.



Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους κερδίζει! Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο παίκτης με τους περισσότερους εναπομείναντες κύβους κερδίζει! Αν εξακολουθεί να υπάρχει ισοπαλία, οι παίκτες μοιράζονται τη νίκη.

Προχωρημένη Εκδοχή

Προετοιμασία του Παιχνιδιού

Προετοιμάστε το παιχνίδι όπως και στη βασική εκδοχή, χρησιμοποιώντας και τα παρακάτω κομμάτια:

- 1 Τοποθετήστε και τους δύο **τροχούς** με την πλευρά με τα σύμβολα ανοιχτή. Ο μεγάλος τροχός μπορεί να στραφεί σε τυχαία θέση. Ο μικρός τροχός, ξεκινάει με το μωβ άγαλμα ευθυγραμμισμένο με την πρώτη θέση (αυτή που δεν έχει μαρμάρινο φόντο).
- 2 Ξεχωρίστε τις **διακοσμήσεις** ανά είδος. Χρησιμοποιήστε 5 από το κάθε ένα από τα 6 είδη, για 2 παίκτες (30), 6 από το κάθε είδος για 3 παίκτες (36), και από 7 για 4 παίκτες (42). Τοποθετήστε τα σε ένα απόθεμα δίπλα στο κεντρικό ταμπλό.
- 3 Τοποθετήστε το **ταμπλό Αυλής του Βασιλιά** ανοιχτό. Τοποθετήστε **2 χρυσά αγάλματα** ανά παίκτη δίπλα στα τμήματα bonus αγάλματος της Αυλής του Βασιλιά (1 σε κάθε πλευρά). Αν παίζετε με λιγότερους από 4 παίκτες, επιστρέψτε τα εναπομείναντα χρυσά αγάλματα στο κουτί. Τοποθετήστε τα υπόλοιπα **36 αγάλματα** (από 6 στα 6 χρώματα κύβων) δίπλα στο κεντρικό ταμπλό.
- 4 Κάθε παίκτης έχει **2 επιπλέον δείκτες σκοραρίσματος** φτάνοντας στους **8 συνολικά**. Τοποθετήστε από 1 σε κάθε μια από τις 8 θέσεις bonus της Αυλής του Βασιλιά.
- 5 Τοποθετήστε το **ταμπλό παίκτη σας** με την προχωρημένη πλευρά ανοιχτή. Σε αυτή την πλευρά υπάρχουν 2 αποθήκες και 3 θέσεις σκοραρίσματος αγάλματων.
- 6 Επιστρέψτε τα κομμάτια των χρωμάτων παικτών που δεν θα χρησιμοποιηθούν, πίσω στο κουτί.



Προετοιμασία του Παιχνιδιού

Το παιχνίδι παίζεται όπως και η βασική έκδοχή, με τις εξής επιπλέον προ-οθήκες:

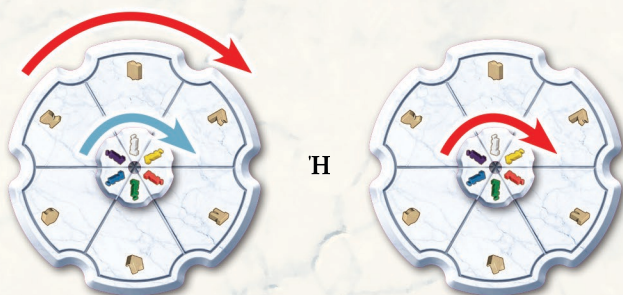
1. Αγορά Κύβων Κατασκευής

Αγοράζετε κύβους όπως στη βασική έκδοχή, αλλά όταν το κάνετε, ένας ή και οι δύο τροχοί **πρέπει** να στραφούν. Μπορείτε να κάνετε οτιδήποτε από τα εξής:

Α. Μπορείτε να **στρέψετε και τους δύο τροχούς** μαζί κατά 1 τμήμα δεξιό-στροφα και να προσθέσετε κύβους κανονικά. **Η**

Β. Μπορείτε να επιλέξετε να **στρέψετε μόνο τον εσωτερικό τροχό** αγαλμάτων κατά 1 τμήμα δεξιόστροφα, χωρίς όμως να προσθέσετε νέους κύβους.

Όταν αγοράσετε όλους τους κύβους από ένα τμήμα, μπορείτε να επιλέξετε είτε να πάρετε την εικονιζόμενη διακόσμηση είτε το εικονιζόμενο άγαλμα, από το απόθεμα. Δεν μπορείτε να πάρετε ένα άγαλμα/διακόσμηση από ένα τμήμα που ήταν ήδη κενό. Πρέπει να υπάρχει κύβος, τον οποίο θα πάρετε, για να εκτελέσετε την ενέργεια αυτή.



Διακοσμήσεις και Αγάλματα

Οι διακοσμήσεις προσθέτουν 1 στην αξία του κτιρίου, κατά το σκοράρισμα.

Τα αγάλματα επιτρέπουν στο κτίριο να σκοράρει στο σκοράρισμα αγαλμάτων.

Στο τέλος του παιχνιδιού, οι παίκτες σκοράρουν πόντους για τα σελ διακοσμήσεων τους, και αν έχουν την πλειοψηφία αγαλμάτων ανά πόλη.

Μια **διακόσμηση** μπορεί αμέσως να τοποθετηθεί σε μια αντίστοιχη, διαθέσιμη θέση διακόσμησης ενός **ήδη κατασκευασμένου κτιρίου**. Μπορεί να υπάρχει και άγαλμα εκεί.

Ένα **άγαλμα** μπορεί αμέσως να τοποθετηθεί σε ένα **ήδη κατασκευασμένο κτίριο** σε μια πόλη που χρησιμοποιεί **κύβους του ίδιου χρώματος** για κατασκευή. Δεν μπορεί να τοποθετηθεί σε ένα κτίριο που έχει ήδη άγαλμα, αλλά μπορεί να υπάρχει και διακόσμηση εκεί.

Αν δεν έχετε το κτίριο του σωστού είδους, ή αυτό δεν βρίσκεται στη στήλη της σωστής πόλης, ή δεν θέλετε να τα τοποθετήσετε άμεσα, η διακόσμηση ή το άγαλμα **πρέπει να τοποθετηθούν στην αποθήκη σας** στο κάτω μέρος του ταμπλό παίκτη σας. Κάθε αποθήκη μπορεί να φιλοξενήσει 1 άγαλμα ή 1 διακόσμηση.



Οποιαδήποτε στιγμή σε επόμενη σειρά σας, μπορείτε να μεταφέρετε μια διακόσμηση και/ή ένα άγαλμα από την αποθήκη σας σε μια κατάλληλη τοποθεσία.

Όποτε πρέπει να πάρετε μια νέα διακόσμηση/άγαλμα, αλλά δεν έχετε το κατάλληλο κτίριο ή χώρο στην αποθήκη, μπορείτε να ξεσκαρτάρετε μια ήδη αποκτημένη διακόσμηση/άγαλμα από την αποθήκη σας, για να κάνετε χώρο, ή απλά μπορείτε να μην πάρετε τη νέα διακόσμηση/άγαλμα.

Παράδειγμα 1: Ο Κοσμάς αγοράζει όλους τους κύβους (2 κόκκινους, 1 κίτρινο και 1 μπλε) από το τμήμα με τη σημαία 1. Το τμήμα είναι πλέον κενό, οπότε παίρνει μια σημαία από το απόθεμα. Την τοποθετεί στο κάστρο του στην Pisa 2. Κάθε κτίριο μπορεί να έχει μια μόνο διακόσμηση και πρέπει να αντιστοιχεί στο είδος του κτιρίου. Θα μπορούσε να είχε αγοράσει τον τελευταίο λευκό κύβο από το τμήμα με το κόπελλο 3, αλλά δεν έχει το κατάλληλο είδος κτιρίου και το κόπελλο θα έπρεπε να τοποθετηθεί στην αποθήκη του.



Παράδειγμα 2: Ο Κώστας αγοράζει όλους τους κύβους στο τμήμα που έχει το κόκκινο άγαλμα και το κόπελλο 1. Επιλέγει να πάρει το κόκκινο άγαλμα 2. Έχει δύο κτίρια χωρίς αγάλματα σε πόλεις που χρησιμοποιούν κόκκινους κύβους και επιλέγει να τοποθετήσει το άγαλμα στη Massa 3.



2. Κατασκευή ενός Κτιρίου

Όταν επιλέγετε το **Β. Κατασκευή ενός μνημείου και απόκτηση πλακιδίου βελτίωσης**, αν υπάρχει μια διακόσμηση και/ή ένα άγαλμα στο κτίριο που αναβαθμίζετε σε μνημείο, η διακόσμηση και/ή το άγαλμα **δεν χάνονται** αλλά τοποθετούνται πάνω από το μνημείο.

3. Σκοράρισμα

Το ταμπλό Αυλής του βασιλιά είναι στο **Β**, το οποίο σημαίνει ότι τα bonus που μπορείτε να κερδίσετε αν εκκινήσετε ή ακολουθήσετε μια ενέργεια σκοραρίσματος είναι πλέον **αγάλματα (x2), διακοσμήσεις (x2), 5 νομίσματα (x2), 3 ΠΝ (x2)**.



Τα bonus είναι διαφορετικά από τη βασική εκδοχή, αλλά κερδίζονται με τον ίδιο τρόπο. Το **bonus διακόσμησης** σας επιτρέπει να πάρετε μια διακόσμηση της επιλογής σας από το απόθεμα. Το **bonus αγάλματος** σας επιτρέπει να πάρετε ένα από τα χρυσά αγάλματα που βρίσκονται στην Αυλή του Βασιλιά. Τα **χρυσά αγάλματα** είναι επιχρυσωμένο μάρμαρο και ταιριάζουν σε όλα τα κτίρια. Αν δεν μπορείτε ή δεν θέλετε να πάρετε το χρυσό άγαλμα, αυτό δεν πάει στο απόθεμα, αλλά επιστρέφει πίσω στο κουτί.

Υπάρχουν 19 θέσεις σκοραρίσματος στην προχωρημένη εκδοχή (14 από τη βασική εκδοχή συν 5 νέες).

Αλλαγές στις βασικές θέσεις σκοραρίσματος:

Α. Οι 6 πόλεις του κεντρικού ταμπλό

Β. Τα 6 είδη κτιρίων στα ταμπλό των παικτών

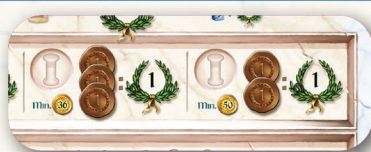
Γ. Τα αστικά και αγροτικά περιβάλλοντα στα ταμπλό παικτών

Και στις 3 περιπτώσεις, κάθε διακόσμηση προσθέτει **1 στην αξία** των κτιρίων.

Προχωρημένες θέσεις σκοραρίσματος:

Δ. Οι 2 θέσεις σκοραρίσματος χρημάτων

Για να σκοράρετε, επιλέξτε μια ελεύθερη θέση και τοποθετήστε τον δείκτη σκοραρίσματος πάνω της, κρατώντας τη για το τέλος του παιχνιδιού. Πρέπει να έχετε και να αποκαλύψετε στους υπόλοιπους παίκτες τον ελάχιστο αριθμό νομισμάτων που δείχνει η θέση, αλλά **δεν τα ξοδεύετε** τη στιγμή εκείνη. Αντίθετα με τις υπόλοιπες επιλογές σκοραρίσματος, οι θέσεις αυτές δεν ενεργοποιούνται μέχρι το **τέλος του παιχνιδιού**. Στο τέλος του παιχνιδιού, ανταλλάζετε τα νομίσματα σας για ΠΝ σύμφωνα με την αναλογία της θέσης που κρατήσατε αντί για τη βασική αναλογία 5:1. Στην αριστερή θέση (ελάχιστο 36 νομίσματα) τα εναπομείναντα νομίσματα σας ανταλλάσσονται με αναλογία 3:1 για ΠΝ, στρογγυλοποιώντας προς τα κάτω (π.χ. 25 νομίσματα σας δίνουν 8 ΠΝ). Στην δεξιά θέση (ελάχιστο 30 νομίσματα) η αναλογία ανταλλαγής είναι 2:1. Μπορείτε να κλείσετε μια μόνο θέση σκοραρίσματος νομισμάτων στη διάρκεια του παιχνιδιού



Παράδειγμα: Η Ρένα έχει 40 νομίσματα, οπότε μπορεί να κλείσει τη θέση σκοραρίσματος 3:1 με έναν δείκτη σκοραρίσματος της **1**. Στο τέλος του παιχνιδιού, έχει 31 νομίσματα, και κερδίζει 10 ΠΝ.



Ε. Οι 3 θέσεις σκοραρίσματος αγαλμάτων στα ταμπλό παικτών

Για να σκοράρετε μια από τις 3 θέσεις σκοραρίσματος αγαλμάτων του ταμπλό σας πρέπει να έχετε **τουλάχιστον 1 άγαλμα σε ένα κτίριο μιας πόλης για να σκοραριστεί**. Οι 3 θέσεις απεικονίζουν ζευγάρια πόλεων: Livorno & Lerici (λευκό & μωβ), Massa & Pisa (μπλε & κίτρινο) ή Viareggio & Lucca (πράσινο & κόκκινο). Τοποθετήστε τον δείκτη σκοραρίσματος σας σε μια από τις 3 θέσεις διπλών πόλεων. Τώρα θα κερδίσετε μια επιβράβευση από κάθε κτίριο που έχει **άγαλμα σε οποιαδήποτε** από τις δύο αυτές πόλεις. Για να υπολογίσετε τη βαθμολογία, προσθέστε την αξία του κτιρίου με τυχόν διακόσμηση που μπορεί να έχει, και έπειτα πολλαπλασιάστε με την επιβράβευση της πόλης. Επαναλάβετε για κάθε κτίριο με άγαλμα στις 2 επιλεγμένες πόλεις.



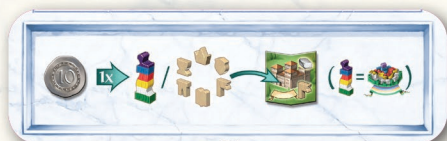
Σημείωση: Τα αγάλματα δεν προσθέτουν αξία σε ένα κτίριο για το σκοράρισμα εντός του παιχνιδιού.

Παράδειγμα: Η Ελένη θέλει να σκοράρει όλα τα κτίρια με αγάλματα σε Massa & Pisa, οπότε τοποθετεί έναν δείκτη σκοραρίσματος σε αυτή τη θέση **1**. Στην Pisa έχει 3 κτίρια, ένα από τα οποία έχει άγαλμα **2**. Προσθέτει την αξία του κτιρίου (1), συν τη διακόσμηση (1), σε σύνολο 2. Η πόλη έχει πλακίδιο βελτίωσης **3**, οπότε πολλαπλασιάζει το σύνολο με την επιβράβευση της πόλης (x4 νομίσματα) σε σύνολο 8 νομίσματα. Στη Massa έχει 3 κτίρια, το κάθε ένα με άγαλμα, συν 2 διακοσμήσεις **4**, προσθέτει την αξία των 3 κτιρίων (5 + 1 + 1 + 4 + 1), σε σύνολο 12. Αυτό πολλαπλασιάζεται με την επιβράβευση της πόλης Massa (x1 ΠΝ), οπότε κερδίζει 12 ΠΝ, προχωρώντας τον δείκτη ΠΝ της κατά 12 θέσεις.



Ενέργεια Bonus: Αγορά Διακόσμησης ή Αγάλματος

Στη σειρά σας μπορείτε να αγοράσετε 1 διακόσμηση ή 1 άγαλμα από το απόθεμα, για 10 νομίσματα. Αυτό δεν θεωρείται ενέργεια.



Μια αγορασμένη διακόσμηση πρέπει αμέσως να τοποθετηθεί σε ένα κτίριο του σωστού είδους, ακολουθώντας τους κανόνες τοποθέτησης διακοσμήσεων. Δεν μπορεί να τοποθετηθεί σε μια αποθήκη.

Ένα αγορασμένο άγαλμα πρέπει αμέσως να τοποθετηθεί σε ένα κτίριο χωρίς άγαλμα, σε μια πόλη που αντιστοιχεί στο χρώμα του αγάλματος. Ένα λευκό άγαλμα τοποθετείται μόνο στο Livorno, ένα κίτρινο μόνο στην Pisa, κλπ. Αυτό διαφέρει από τους βασικούς κανόνες τοποθέτησης αγαλμάτων. Δεν μπορεί να τοποθετηθεί σε μια αποθήκη.

Τέλος του Παιχνιδιού

Οι συνθήκες λήξης του παιχνιδιού είναι οι ίδιες με της βασικής εκδοχής.

Τελικό Σκοράρισμα

Όποιος παίκτης έχει χρησιμοποιήσει μια θέση σκοραρίσματος χρημάτων μπορεί τώρα να ανταλλάξει τα νομίσματα που του περίσσεψαν για ΠΝ, με βάση την αναλογία της θέσης. Οι υπόλοιποι παίκτες μπορούν να ανταλλάξουν νομίσματα με τη βασική αναλογία 5 νομισμάτων για 1 ΠΝ.

Επιπλέον, για όλες τις διακοσμήσεις που έχετε τοποθετήσει στα κατασκευασμένα κτίρια σας, κερδίζετε ΠΝ για κάθε σετ (1 ή περισσότερες) από ίδιες διακοσμήσεις. Ο παρακάτω πίνακας δείχνει πόσους ΠΝ κερδίζετε για τα διαφορετικά μεγέθη των σετ σας.

1	2	3	4	5	6	7
2	6	12	20	30	42	56

Παράδειγμα: Στα κατασκευασμένα κτίρια της σε όλες τις πόλεις η Ελένη έχει 1 σημαία (2 ΠΝ) 1 θυρεό (2 ΠΝ), 2 πόλεις (6 ΠΝ), 4 κορώνες (20 ΠΝ) κερδίζοντας συνολικά 30 ΠΝ.



Οι παίκτες έπειτα κερδίζουν πόντους με βάση το ποιός έχει τα περισσότερα αγάλματα σε κάθε πόλη. Το χρώμα δεν έχει σημασία για το σκοράρισμα. Απονέμονται ΠΝ για την 1η, τη 2η και την 3η θέση, ανάλογα την πόλη. Το ταμπλό σκοραρίσματος αγαλμάτων δίνει τους ΠΝ ανά θέση, για κάθε πόλη. Σε περίπτωση ισοπαλίας, οι ισοπαλοί παίκτες παίρνουν τους πόντους του επόμενου, χαμηλότερου επιπέδου, και αυτοί που θα έπρεπε να πάρουν του τελευταίου επιπέδου, αν δεν βρίσκονταν ισοπαλοί, επίσης πέφτουν στο επόμενο επίπεδο, και τελικά δεν σκοράρουν τίποτα. Πρέπει να έχετε τουλάχιστον ένα άγαλμα στην αντίστοιχη πόλη, για να δικαιούστε να σκοράρετε.

12	11	10	9	8	7
6	5	5	4	4	3
3	2	2	2	2	1

Παράδειγμα: Ο Κοσμάς έχει 3 αγάλματα στη μωβ πόλη, Lerici. Είναι περισσότερα από όλους, οπότε σκοράρει 7 ΠΝ. Ο Κώστας είναι ο μόνος άλλος παίκτης με αγάλματα στην Lerici και κερδίζει 3 ΠΝ. Η Ελένη και η Ρένα έχουν από 4 αγάλματα στην μπλε πόλη, Massa. Κερδίζουν από 4 ΠΝ. Η Ελένη έχει 3 αγάλματα στο Viareggio. Ο Κοσμάς και η Ρένα έχουν από 2 αγάλματα στο Viareggio, και ο Κώστας έχει 1. Ο Κοσμάς και η Ρένα κερδίζουν από 2 ΠΝ και ο Κώστας 0 ΠΝ. Ο Κοσμάς είναι ο μόνος παίκτης με αγάλματα στο Livorno, οπότε κερδίζει 12 ΠΝ.

Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους κερδίζει! Σε περίπτωση ισοπαλίας κερδίζει ο παίκτης με τους περισσότερους εναπομείναντες κύβους κατασκευής! Σε επιπλέον ισοπαλία, οι παίκτες μοιράζονται τη νίκη.

Κανόνες που Μπορεί Έυκολα να Παραβλέψετε

- Δύο κύβοι ενός χρώματος μπορούν να αντικατασταθούν από το αμέσως επόμενο χρώμα και η ιεραρχία αυτή απεικονίζεται στις πόλεις του ταμπλό σας, από δεξιά προς τα αριστερά.
Μωβ ► Μπλε ► Πράσινο ► Κόκκινο ► Κίτρινο ► Λευκό
- Η αξία ενός κτιρίου είναι το κόστος κατασκευής του, το οποίο αναγράφεται πάνω δεξιά σε κάθε πλακίδιο, συν 1 για κάθε διακόσμηση που έχετε προσθέσει.
- Μπορείτε να κατασκευάσετε κτίρια σε μια πόλη μόνο με κύβους που ζητάει η πόλη. Περιορίζετε στους παρακάτω κύβους για κάθε πόλη:
 - Lerici:** μωβ, μπλε, πράσινο, κόκκινο, κίτρινο και λευκό
 - Massa:** μπλε, πράσινο, κόκκινο, κίτρινο και λευκό
 - Viareggio:** πράσινο, κόκκινο, κίτρινο και λευκό
 - Lucca:** κόκκινο, κίτρινο και λευκό
 - Pisa:** κίτρινο και λευκό
 - Livorno:** λευκό



Τα αγάλματα πρέπει επίσης να τοποθετούνται σε πόλεις όπου το χρώμα των κύβων να αντιστοιχεί στους αγαλματος. Τα αγάλματα που αγοράζονται για 10 νομίσματα μπορούν να τοποθετηθούν μόνο σε πόλη του ίδιου χρώματος. Λευκό στο Livorno, κίτρινο στην Pisa, κλπ.

- Αφού αναβαθμίσετε ένα κτίριο σε μνημείο, το παλιό πλακίδιο κτιρίου που βρίσκεται από κάτω είναι εκτός παιχνιδιού για το υπόλοιπο παιχνίδι.