

# Effetti delle Carte Città



## MAZZO COMMERCIO - Arancione



### Mercato Ovest (4 carte)

Prendi 1 risorsa del gioco base per tipo dalla riserva generale e posizionala su questa carta Città. Durante il tuo turno, puoi utilizzare una o più risorse presenti su questa carta per svolgere azioni che richiedono risorse come costo, restituendole alla riserva generale. Al termine della partita, ogni risorsa non utilizzata su questa carta ti conferirà 1 PV (massimo 4).



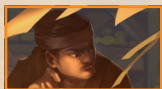
### Canali (4 carte)

Se il giocatore alla tua destra o alla tua sinistra (come indicato sulla carta) esegue l'azione Produrre e produce almeno 1 risorsa del tipo indicato, prendi 1 risorsa di quel tipo dalla riserva generale.



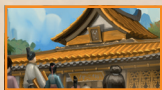
### Mercante (4 carte)

Cedi 1 risorsa del tipo indicato al giocatore alla tua destra o alla tua sinistra (come indicato sulla carta), prendendola dalla tua riserva personale. Ricevi 2 risorse del gioco base a tua scelta dalla riserva generale.



### Contrabbandiere (4 carte)

Scegli un tipo di risorsa del gioco base posseduta dal giocatore alla tua destra o alla tua sinistra (come indicato sulla carta) e prendi dalla riserva generale un numero di risorse di quel tipo pari a quelle possedute da quel giocatore.



### Ufficio Postale (2 carte)

Cedi una risorsa a tua scelta al giocatore alla tua destra e al giocatore alla tua sinistra, prendendole dalla tua riserva personale. Poi scegli 2 risorse del gioco base: ottieni quelle risorse fino a raggiungere il tuo limite massimo.



## MAZZO POLITICA - Viola



### Funzionario (4 carte)

Paga le risorse indicate, quindi costruisci immediatamente una carta Città visibile dalle tue Porte della Città (paga il suo costo e l'eventuale Moneta aggiuntiva, se indicata).



### Gulou (4 carte)

Quando costruisci una carta, paga 1 risorsa in meno del tipo indicato (costo minimo: 1 risorsa).



### Principessa (4 carte)

Ottieni 1/2/3 risorse del gioco base a tua scelta in funzione della riga in cui viene giocata (nel tuo Distretto della Città o sulla Via della Seta): prendi 1 risorsa se questa carta è costruita nella prima riga, 2 risorse se è costruita nella seconda riga o 3 risorse se è costruita nella terza riga.



### Prefettura (4 carte)

Ottieni 1 PV per ogni carta Città costruita nello stesso Distretto di questa carta Città, inclusa questa carta.

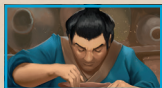


### Palazzo Imperiale (2 carte)

Costruisci immediatamente una carta Città dalla tua mano, pagando 1 risorsa in meno a tua scelta (costo minimo: 1 risorsa). Questo sconto non si applica al costo aggiuntivo di 1 Moneta, se presente sulla carta.

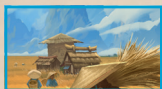


## MAZZO PRODUZIONE - Blu



### Artigiano (4 carte)

Trasforma un qualsiasi numero di risorse del tipo indicato nello stesso numero di risorse del gioco base a tua scelta (anche diverse tra loro).



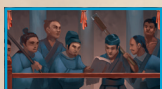
### Magazzino (4 carte)

Quando esegui l'azione Produrre e produci la risorsa indicata, ottieni 1 risorsa aggiuntiva dello stesso tipo. Inoltre, d'ora in poi, puoi conservare 5 risorse di questo tipo nella tua riserva personale invece di 4.



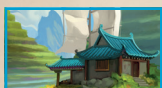
### Commerciante (4 carte)

Paga 2 Monete per ottenere le risorse indicate.



### Gilda dei Mestieri (4 carte)

Ottieni 1 PV per ogni carta Personaggio nei tuoi Distretti della Città.



### Terrazze di Riso (2 carte)

Ottieni 4 risorse del gioco base a tua scelta (anche diverse tra loro).





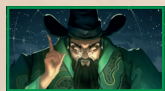
## MAZZO SCIENZA - Verde

I libri non sono come le altre risorse. Sono semplicemente icone sulle carte Città del mazzo Scienza. Quando costruisci una carta che rappresenta dei libri, possiedi quei libri (se possiedi più di una carta Città che rappresenta dei libri, possiedi la loro somma).



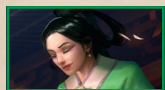
### Collegio (4 carte)

Possiedi 3 libri.



### Astronomo (4 carte)

Possiedi 2 libri. Inoltre, pesca una carta Città per ogni 3 libri sulle carte Scienza che hai costruito nei tuoi Distretti della Città.



### Apprendista (4 carte)

Possiedi 1 libro. Inoltre, ottieni la risorsa indicata per ogni coppia di libri sulle carte Scienza che hai costruito nei tuoi Distretti della Città.



### Archivio (4 carte)

Possiedi 2 libri. Inoltre, ottieni 1 PV per ogni coppia di libri sulle carte Scienza che hai costruito nei tuoi Distretti della Città.



### Accademia (2 carte)

Possiedi 2 libri. Inoltre, puoi attivare 2 carte Personaggio che hai costruito nei tuoi Distretti della Città e/o sulla Via della Seta.

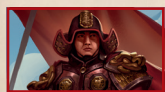


## MAZZO MILITARE - Rosso



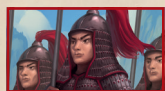
### Torre di Difesa (4 carte)

Quando un giocatore ti bersaglia con l'azione "Acquisire una carta Città da un altro giocatore", ottieni 1 Grano aggiuntivo.



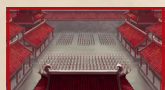
### Ufficiale (4 carte)

Pesca 1 carta Città. Se hai il maggior numero di carte Militari costruite nei tuoi Distretti della Città, pesca invece 2 carte Città.



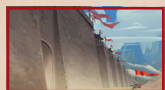
### Soldato (4 carte)

Ottieni 1 risorsa del tipo indicato. Se hai il maggior numero di carte Militari costruite nei tuoi Distretti della Città, ottieni invece 2 risorse del tipo indicato.



### Caserme (4 carte)

Ottieni 1 PV per ogni carta Militare posizionata sulle Porte della tua plancia Città.



### Mura Cittadine (2 carte)

Pesca la prima carta dal mazzo Città e costruiscila nello spazio disponibile più alto della tua plancia Città (esclusa la terza riga). Non paghi il suo costo, ma devi pagare l'eventuale Moneta aggiuntiva indicata.



## MAZZO VIA DELLA SETA - Marrone



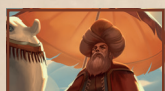
### Carovana (4 carte)

Paga 2 risorse Seta per eseguire nuovamente una delle azioni principali (una volta per turno).



### Emissario (4 carte)

Paga 1 risorsa Seta per pescare 2 carte Città. Puoi usare questo effetto fino a 2 volte durante il tuo turno.



### Sultano (4 carte)

Paga 1 risorsa Seta per ottenere 4 risorse del gioco base, 1 per tipo. Puoi usare questo effetto fino a 2 volte durante il tuo turno.



### Accampamento (4 carte)

Ottieni 1 PV per ogni carta Personaggio che hai costruito lungo la Via della Seta.



### Città di Khiva (2 carte)

Ottieni 3 risorse Seta.